



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
MESTRADO ACADÊMICO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO
MATEMÁTICA

TAFAREL FERNANDES TAVARES DE MELO

**O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA PARA REPENSAR A
PRÁTICA DOCENTE EM CIÊNCIAS**

Campina Grande – PB

2014

TAFAREL FERNANDES TAVARES DE MELO

**O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA PARA REPENSAR A
PRÁTICA DOCENTE EM CIÊNCIAS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito final para obtenção do título Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática. Exemplar apresentado para defesa de dissertação.

Área de concentração: Metodologia, Didática e Formação do Professor no Ensino de Ciências e Educação Matemática.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Márcia Adelino da Silva Dias

Campina Grande – PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

M528r Melo, Tafarel Fernandes Tavares de.

O Role Playing Game (RPG) como estratégia para repensar a prática docente em ciências [manuscrito] / Tafarel Fernandes Tavares de Melo. - 2014.

112 p.

Digitado.

Dissertação (Mestrado Acadêmico em Ensino de Ciências e Educação Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, 2014.

"Orientação: Profa. Dra. Márcia Adelino da Silva Dias, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa".

1. Ensino de ciências. 2. Prática docente. 3. Role Playing Game. 4. Ensino-aprendizagem. I. Título.

21. ed. CDD 371.3

TAFAREL FERNANDES TAVARES DE MELO

**O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA PARA REPENSAR A
PRÁTICA DOCENTE EM CIÊNCIAS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito final para obtenção do título Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática. Exemplar apresentado para defesa de dissertação.

APROVADO EM 11 / 12 / 2014

BANCA EXAMINADORA

Dra. Márcia Adelino da Silva Dias/UEPB

Orientadora

Dra. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita/UEPB

Examinador interno

Dra. Rute Alves de Sousa/UFRN

Examinador externo

*"Some of us choose to live gracefully
Some can get caught in the maze
And lose their way home
This is the life we belong to
Our gift divine"*
This is the life – Dream Theater

AGRADECIMENTOS

Ao único que é digno de receber toda a honra, glória e poder; Criador dos céus e terra, que conhece a cada uma das estrelas – e as chama pelo nome. Ao Senhor, por seu imensurável amor; por ter escolhido a combinação gamética que resultou em minha existência e permitido conhecer a cada pessoa que estive em minha caminhada até o presente dia.

À minha família, peça fundamental da minha formação ética e intelectual. Por estar presente independentemente das circunstâncias, por ter me conduzido pelo caminho do conhecimento; por ter, ao seu modo, mostrado a importância disto tudo.

À minha querida, e eterna professora, Elizabeth Silva, por ter me apresentado à Filosofia, ter-me projetado nesta perspectiva. Ao seu marido, Jeremias Bento, por me mostrar o verdadeiro caminho, o qual nunca abandonarei.

Aos constituintes de toda minha formação, por terem incentivado cada passo, por mais longo ou curto que este fosse; por terem segurado na minha mão quando era preciso e empurrado sempre que necessário.

Em especial, agradeço à Márcia Adelino, pelo abrigo, orientação e suporte. Por ter me envolvido nisso tudo. Por ser vital.

Aos professores Filomena Moita e Silvanio de Andrade, por contribuírem à minha formação, causarem inquietação. À Filomena, por mostrar minha capacidade e não desistir em provocar; por ser especial e contagiante. À Silvanio, por permitir o diálogo, estabelecer vínculos e exercer uma docência em coletivo. Às professoras Daniele Bezerra e Rute Alves pelo empenho e colaboração por um melhor construir deste texto.

Aos meus amigos, por estarem ao lado nas dificuldades. A Leandro por ser eternamente exemplo; por discutir e mostrar-me sempre mais. Por acreditar em mim – mais do que eu mesmo. A Gustavo pela alegria permanente; Por mostrar-me a lógica, da qual procuro não desprender-me.

A Marco Antônio por me conduzir, ainda longe da Academia, por um caminho de incerteza e revolução. Por ser germinal em cada diálogo, fonte incessável da retórica socrática. A Macilene por ser compacta e passível do diálogo. Por defender fervorosamente suas convicções e inspirar-me a fazê-lo sempre. À Marina pela disponibilidade e empenho nos momentos necessários. Pelas transcrições, orgânicas como são, vitais ao desenvolver deste texto.

A Thiago Severo pela incrível humildade, disponibilidade, alegria e orientação. Por ser exemplo e acreditar em meu potencial. Por ter me incitado a permanecer, quando deveria; e a percorrer, quando necessário. Por incitar-me a incerteza. Por ser sempre presente.

A Mayara por ser quem é. Por estar presente sempre, suportando-me e sendo suportada. Por ser incrível em sua emotividade e conhecimento. Por estabelecer um padrão de excelência em toda a minha caminhada acadêmica. Por buscar sempre mais. Repetirei seguidas vezes, assim como o faço agora: *“cada palavra existente neste texto tem, implicitamente, sua presença”*.

À Elaine por cada instante vivido; por estar ao meu lado e suportar dias difíceis, de distância e de reclusão. Por acreditar em mim. Pelo carinho, amor e cuidado. Por ser refúgio de paz e segurança.

Com todo afeto agradeço. Sem vocês, nada disto seria possível.

*"Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo.
Se é triste ver meninos sem escola,
mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar,
com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem."*

Carlos Drummond de Andrade

O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA PARA REPENSAR A PRÁTICA DOCENTE EM CIÊNCIAS

MELO, Tafarel Fernandes Tavares de¹

RESUMO

A Lei de Diretrizes e Bases (1996) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998; 2000), documentos oficiais que norteiam o Ensino de Ciências, incentivam um proceder didático amplo e complexo, capaz de estimular o diálogo entre as disciplinas curriculares, o contexto histórico-social e os conhecimentos pré-estabelecidos nas redes naturais dos estudantes, destacando-se a importância do exercício da incerteza. Como proposta à inserção desta característica na condução do processo de ensino-aprendizagem em Ciências Naturais/Biológicas, emerge deste contexto o estudo sobre Role Playing Game (RPG) aqui dissertado, no qual se objetivou refletir sobre a pertinência do RPG como estratégia para repensar a prática docente no Ensino de Ciências. Para tanto, buscou-se traçar um caminho teórico que versa sobre a importância da incerteza no diálogo educacional, trabalhando possibilidades sobre aspectos como a inquietude, a imaginação e a metáfora no processo de construção de saberes e reconstruir a emergência do jogo, situando o aspecto fractalizado do RPG no contexto educacional. Paralelamente, a construção e tratamento dos dados aconteceu através da gravação em áudio/vídeo de entrevistas não diretivas com os participantes de pesquisa, mestres e jogadores de RPG, trabalhadas mediante análise temática do discurso (BARDIN 2011), observando-se a construção de argumentos entre turnos de fala, trabalhados a partir da análise pragmatológica (PÊCHEUX, 2012). Evidenciamos a construção de quatro categorias emergentes desta análise: 1) coletividade na prática; 2) ludicidade na prática; 3) criatividade durante a prática; e 4) aprendizagem durante a prática. Os resultados apontam que determinadas características pertinentes à prática do mestre de RPG na condução do jogo, entre as quais destacamos a construção coletiva do processo educacional, a função mediadora do processo, a pesquisa e a necessidade da incerteza durante a prática são parâmetros que podem ser considerados pelo professor de ciências durante o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-Chave: Role Playing Game. Docência. Ensino de Ciências.

¹ Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual da Paraíba, Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática. E-mail: tafarel.melo@gmail.com.

THE ROLEPLAYING GAME (RPG) AS A STRATEGY TO RETHINK THE TEACHING PRACTICE IN SCIENCES

MELO, Tafarel Fernandes Tavares de

ABSTRACT

The official documents that are references to Science Education on Brazilian context (*Lei de Diretrizes e Bases* and the *Parâmetros Curriculares Nacionais*) encourage a broad and complex proceed teaching capable of stimulating dialogue between curriculum subjects, the social-historical context and pre-established knowledge in the natural networks of students, emphasizing the importance of exercise of uncertainty. As proposed the inclusion of this feature in the conduct of the Natural/Biological Sciences teaching-learning process, emerges from this context the study of Role Playing Game (RPG) lectured here, which aimed to reflect the relevance of the RPG as strategy to rethink the teaching practice in the Science Education. To this purpose, we sought to draw a theoretical walk that focuses on the importance of uncertainty in the educational dialogue, working possibilities about aspects such as inquietude, imagination and metaphor in the construction of knowledge process and reconstruct the emergence of the game, setting the aspect of multiple entries of RPG in the educational context. The construction and data processing/analysis happened through non-directive interviews with RPG's masters and players audio/video recording, analyzed from *thematic discourse analysis* (BARDIN, 2011), observing the construction of arguments between shifts speech, worked from *pragmadiactical analysis* (PÊCHEUX, 2012). We highlight de construction of four categories that emerges of this analysis: 1) community on practice; 2) playfulness on practice; 3) creativity during practice; and 4) learning during practice. The results show the possibility of reflect the teaching practice from the game driving held by the RPG master, highlighting important aspects as the collective construction of the educational process, the mediating role of the teacher and the need for uncertainly in the process of teaching-learning.

Keywords: Role Playing Game. Teaching. Environmental conceptions.

SUMÁRIO

NOTAS PRELIMINARES	13
INTRODUÇÃO.....	14
1. SOBRE EDUCAÇÃO, RPG E INCERTEZAS	16
1.1. TRILHANDO UM DISCURSO DE INCERTEZA	16
1.2. JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL	19
1.3. EMERGÊNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO	20
2. SOBRE RPG, ARGUMENTAÇÃO E ENSINO DE CIÊNCIAS	23
2.1. O MESTRE DE RPG COMO PESQUISADOR E PROVOCADOR	24
2.2. ARGUMENTOS ACERCA DE UM JOGO ARGUMENTATIVO	25
2.2.1. <i>Argumentação como proposta didática</i>	25
2.2.2. <i>Imaginação e argumentação no RPG</i>	26
2.2.3. <i>Argumentação como expressão das concepções</i>	27
3. PERCURSO METODOLÓGICO DO AGIR	29
3.1. INSTRUMENTOS DE CONSTRUÇÃO DOS DADOS	29
3.1.1. <i>Desenho esquemático das entrevistas</i>	29
3.1.2. <i>Tratamento e análise dos dados</i>	31
3.1.3. <i>Construção categórica dos dados provenientes das entrevistas</i>	33
4. DISCUSSÕES SOBRE RPG E ENSINO DE CIÊNCIAS	35
4.1. COMPREENSÕES E DISCUSSÕES EMERGENTES DAS ENTREVISTAS	35
4.2. FAZER PEDAGÓGICO A PARTIR DA ÓTICA DO MESTRE	53

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
APÊNDICE	68
APÊNDICE A – ENTREVISTAS COM DUPLA DE JOGADORES DE RPG.....	69
APÊNDICE B – ENTREVISTA COM JOGADOR DE RPG.....	85
APÊNDICE C – ENTREVISTA COM MESTRE E DESENVOLVEDOR DE RPG	96

NOTAS PRELIMINARES

No princípio havia um vírus.

Forte e audacioso, infectou-me aos poucos. Tomou meus ouvidos, desceu-me à cognição. Eis que estava a pensar em como aconteciam as coisas. “Porquê desta forma e não daquela?”, Perguntava eu. Questionava-me sobre a vida, as pessoas e a existência.

Filosofava.

Alguns anos passaram e novos seres conheci. Descobri que relacionavam-se entre si. Formavam famílias, reuniam-se e dispersavam-se, assim como em qualquer amontoado de pessoas, partículas atômicas ou o que você, leitor, queira.

Contaram-me histórias. Em algumas delas acredito, noutras não. Importa, acima de tudo, terem me ensinado a contar também. “Há uma construção por trás disto!”, Afirmava eu.

Infectado como estava pelo vírus, questionava a construção. Debruçava-me nela.

Não percebia, mas era outro vírus, tão forte quanto aquele inicial.

Não bastava um suposto início. Menos ainda um previsível final! Importava-me, agora, muito mais, o interstício, os processos, os caminhos e descaminhos. Mais que isto. Importava o porquê de cada nuance, cada curva, cada dispersão criadora...

Sobre isto, “Evolução!”, Diriam meus colegas biólogos.

Gostei mais quando chamaram-na por outro nome: Epistemologia.

Descubro hoje inúmeras coisas que jamais imaginara. Discuto sobre a formação. Não mais sobre a biológica, que aprofundadamente estudei enquanto trabalhei no laboratório de embriologia. Agora, penso sobre a educação, a formação de pessoas, a construção do saber.

Jogo com a vida, pois para isto mesmo ela foi criada.

Jogo agora com o saber, sabendo que o faço (pois já o fazia antes, inconscientemente).

Por hora, convido-lhe a jogar também. A discutir, discordar e ampliar as ideias presentes nestas páginas. Assim se constrói a ciência, seja ela qual for.

INTRODUÇÃO

Antes de adentrar nas discussões próprias deste texto, gostaria de convidá-lo a conhecer um pouco sobre a história que o compõe. Assim, acredito que estas discussões, mesmo as mais densas e turvas, tomarão sentido na sua compreensão, seja esta qual for. Lembro-lhe, apenas, que falar de história significa falar das experiências e do outro a partir de si. Portanto, se, em algum momento, as subjetividades se expressarem de forma “demasiada” não hesite. Pode ter sido intencional. Pode não tê-lo sido². Mas, com toda certeza, transforma o texto tal qual algumas folhas de louro transformam uma feijoada, torna-o mais palatável, passível de digestão e, como tal, transformação.

As ideias e discussões deste texto fundamentam-se em diversos autores, nas experiências vivenciadas e reflexões compartilhadas com pessoas importantes à sequência apresentada. Destaca-se aqui a importância do GRECOMVIDA, como provedor de muitas revoluções nas mentes dos seus membros. Destacam-se, também, as sumárias sugestões e inquietações (que receberam destaque crucial neste texto) propostas por alguns colegas-orientadores-amigos, imprescindíveis à discussão sobre imaginação, jogo, prática docente, argumentação e epistemologia, de modo que não poderia seguir este texto em primeira pessoa do singular, mas como faço a partir de agora, escrevemos juntos (no plural)!

Neste trabalho objetivamos estudar a pertinência do Role Playing Game (RPG) como estratégia para repensar a prática docente no Ensino de Ciências. Para tanto, traçamos um caminho teórico que versa sobre a importância da incerteza no diálogo educacional, trabalhando possibilidades sobre aspectos como a inquietude, a imaginação e a metáfora no processo de construção de saberes e reconstruindo a emergência do jogo, situando o aspecto fractalizado do RPG no contexto educacional.

Durante o texto procuramos desenvolver as ideias de forma a construir uma estrutura em fractal³, conceito que permeia a construção metodológica e revisão bibliográfica dos capítulos. Assim, ocasionalmente, notas de rodapé indicarão as possibilidades de saltos entre as ideias que compõem os pontos de conexão desta teia.

No Capítulo 1 – *Sobre educação, RPG e incertezas* –, trabalhamos a inclusão da incerteza e do movimento na construção intelectual humana. Ancorado especialmente em Baitello Júnior (2012) e Bachelard (1996), propomos um (re) pensar da concepção de saber

² Evoco Bachelard que, neste ponto, poderia propor a seguinte afirmação “toda cultura científica deve começar, como será explicado, por uma catarse intelectual e afetiva” (BACHELARD, 1996, p.24), ou seja, por uma superação do trauma de vincular a construção intelectual à afetiva.

³ Referente à construção do conhecimento proposta por Capra (1996) e Rosnay (1997).

acadêmico, *trilhando um discurso de incerteza*. Reconstruímos, também, a emergência do *jogo como elemento cultural*, concordando com Huizinga (2012) acerca da presença lúdica em praticamente todas as construções sociais, e trago à tona a *emergência do jogo na educação* ocidental, saltando entre períodos históricos de mãos dadas à Rabecq-Maillard (1969), Volpato (2011) e Kishimoto (2011).

O Capítulo 2 – *Sobre RPG, argumentação e Ensino de Ciências* –, surgiu com o propósito de socializar as pesquisas que envolvem o RPG dentro do contexto educacional, bem como a pertinência da argumentação no Ensino de Ciências e na construção ou expressão das concepções humanas. Trilhamos, neste momento, uma construção epistemológica da prática do RPG, situando *o mestre de RPG como pesquisador e provocador* e levantando *argumentos acerca de um jogo argumentativo*, sempre caminhando com auxílio prudente de Andréa Pavão e Sonia Rodrigues.

O Capítulo 3, como o próprio título sugere, propõe um *Percurso Metodológico do agir*. Discutimos aqui o proceder metodológico que nutre toda a construção textual, descrevendo como se estruturam as categorias emergentes do estudo de campo. Apresentamos os referenciais de Análise Temática, sobre a assinatura de Bardin (2011), e Análise Pragmadialética, trabalhada por Pêcheux (2012), bem como a pertinência de cada uma destas à construção que se desenvolve a partir das entrevistas não diretivas realizadas com jogadores e mestres de RPG.

No Capítulo 4 – *Discussões que emergem do RPG* –, Dialogamos com os resultados emergentes deste trabalho com referenciais (FREIRE, 1996; 2003; BACHELARD, 1996; HUIZINGA, 2012; BAKHTIN, 1985) a fim de evidenciar aspectos teóricos sobre a prática docente, vinculando-a às informações proporcionadas pelos referenciais consultados e *compreendendo o fazer pedagógico do professor a partir da ótica do mestre*.

Finalmente, o Capítulo 5 expressa as considerações finais deste texto, encerrando, por hora, um diálogo entre mestres, jogadores, professores e estudantes, rumo a uma compreensão da docência nas ciências a partir dos referenciais trabalhados anteriormente, ao longo de todo o texto.

1 SOBRE EDUCAÇÃO, RPG E INCERTEZAS

“Nada é fixo para aquele que alternadamente pensa e sonha.”

(BACHELARD, 1991, p.95)

Estudar a educação, em seus distintos aspectos, implica, necessariamente, posicionar-se sobre a construção de conhecimentos, priorizando uma via diversa e ampla ou outra, restritiva e unidirecional. Conceber o conhecimento é uma ação diretamente ligada à concepção que se constrói acerca daqueles que o fazem. Demonstra-se, assim, a necessidade de refletirmos, antes de pensar em plano prático sobre educação e jogo, acerca dos aspectos que permeiam a formação do pensamento e a expressão da linguagem, traçando um plano epistemológico de nossas compreensões.

Partimos de um referencial de conhecimento pautado na permanente construção, fundamentado na multiplicidade e amplitude da produção intelectual humana, considerando como importantes os saberes construídos dentro e fora da academia, tendo plena consciência – ou convicção – da influência dos aspectos histórico-sociais, culturais (SHAPIN, 2013), biológicos e psicológicos que a compõe (MORIN, 2005). Consideramos, neste momento, a necessidade da inquietação⁴ em seu conotativo de busca pelo novo, diverso. Consideramos, também, em concordância com Von Foerster (1960), a pertinência do princípio *order from noise*⁵ para um caminhar docente ancorado nesta capacidade de abertura às diversas construções de saber.

1.1 TRILHANDO UM DISCURSO DE INCERTEZA

“Ficar sentado o menor tempo possível;

Não dar crença ao pensamento não nascido ao ar livre, de movimentos livres, no qual também os músculos não festejem. [...]

A vida sedentária, já o disse antes, eis o verdadeiro pecado contra o santo espírito.”

(NIETZSCHE, 2004, p.29)

A construção do saber trilha caminhos relativos e paralelos à construção social e individual das pessoas que a fazem. Conceber a ciência institucionalizada como único

⁴ Agradeço ao professor, amigo e conselheiro Francisco Ramos de Brito por suas insistentes considerações acerca de uma inquietação inata do humano, por ele denominada “comichão”. Entendo agora a profundidade de tal expressão e sua considerável contribuição na inquietante construção das ideias expressas com muita vivacidade neste capítulo.

⁵ Ordem a partir do ruído ou da desordem.

referencial torna-se uma atitude fragmentária que não percebe a ciência como reflexo do capital cultural e cognitivo do humano, conforme nos inquieta Bachelard (1996). Concordamos em afirmar que situar-se nesta postura de inquietude é assumir uma postura transgressora, no sentido original do termo, de ir para o outro lado (SEVERO, 2013), perpassar o imobilismo da visão unilateral para associar diferentes informações aos conhecimentos previamente estabelecidos e (re) formular conexões neurais acomodadas na teia intelectual de cada indivíduo. A busca por novas ideias e construções teóricas não é obrigatória, imperativa, mas pode ampliar a possibilidade de alçar voos mais amplos.

A vida sedentária, tal como retrata Nietzsche (2004), associa-se à prática física⁶. Mas não apenas. Remonta ao exercitar do espírito ou do intelecto. Fala sobre pensar a vida e suas nuances. Mais que isto, propõe um pensar exercitador, próximo da latente necessidade do movimento para o humano, discordante da assentada concepção de “pensamento sentado”⁷, tão largamente discutida e defendida por Baitello Júnior (2012). Remonta à construção filogenética do *Homo sapiens sapiens*, à sua descida das árvores, caminhar bípede e agilidade, seja com as mãos, polegares opositores e uso das tecnologias que entre estes fluíra, ou com a crescente massa cerebral, inteligência e linguagem.

A inquietude está presente, portanto, na formação do ser humano enquanto espécie, sua face *bios*. Mais que isto, está associada à construção simbólico-racional própria deste – o que propomos tomando como referência os aspectos de não-linearidade e dialogicidade do pensamento. Assim, chegamos à questão de que reprimi-la – a inquietude – significa, diretamente, construir obstáculos aos processos do conhecer. Esta é uma das causas de inércia do conhecimento, da existência e expansão dos obstáculos epistemológicos (BACHELARD, 1996) – estruturas cognitivas estáticas que, como o próprio nome reflete, obstaculizam a interação com informações e construção de novas conexões neurais.

Impossível é desvencilhar a incerteza do pensamento, em qualquer situação que esta ação seja desejada, uma vez que o conhecer acontece pautado na destruição e reconstrução. Porque, como nos propõe Atlan (1992) “ a vida existe à temperatura de sua destruição”. Assim, podemos concordar com Bachelard (1996) no que se refere ao quanto uma aparente clareza de informações pode tornar turvo algum conhecimento que estas a fundo expressam.

⁶ Não excluimos, nestas palavras, a característica física ou biológica do conhecer, conforme claramente expressamos na página 15-16.

⁷ A aparente redundância dos termos “assentada” e “sentado” é proposital e remete à reflexão etimológica realizada por Baitello Júnior (2012), na qual é exposta a proximidade semântica dos radicais das palavras latinas que originaram os termos atuais, inclusive a semelhança real entre o “sentar” e o “sedar”, construção aparentemente dissolvida da construção linguística contemporânea.

Igualmente, a certeza incontestável de métodos ou roteiros e linearidade de práticas são restritivos ao conhecer.

Nesta mesma perspectiva, pensamento e linguagem são compreendidos como estruturas dinâmicas e metafóricas. Arbid e Hesse (1987) destacam que o aspecto não-linear do pensamento acontece pelo aspecto subjetivo deste. O humano deve ser considerado como sujeito que interpreta o mundo, associando-o às suas compreensões e afetividades. Seu pensamento articula-se através dos símbolos⁸; sua linguagem na utilização de esquemas. As estruturas de pensamento e linguagem, semelhantemente à natureza da energia⁹, caminham entre os aspectos social – face universal – e psicológico – face múltipla e una¹⁰, simultaneamente.

Semelhantemente, o conhecer, conforme propomos, se articula, portanto, em duas vias: teoria e prática. Para evidenciar que qualquer conhecimento teórico se constrói imbricado e permeado pela prática Meis (2008) metaforiza a construção de conhecimentos na *chocolatologia*¹¹. Ele nos mostra que conhecer todas as minúcias acerca do chocolate, seu mercado, suas informações nutricionais ou implicações à diminuição dos agravantes do período pré-menstrual não implica, necessariamente, conhecer o chocolate em seu sentido real, seu gosto e as repercussões orgânicas pessoais da ingestão da iguaria. Igualmente, conhecer todas as variações de gosto do chocolate não influi diretamente no conhecimento das capacidades antioxidantes dos flavonoides presentes em uma barra. Ou seja, é preciso conceber e exercitar uma prática educativa onde teoria e prática sejam indissociáveis, o que nos retorna à questão da inquietação.

Um pensamento assentado, sem impulsos ou vivacidade, construído a partir da discursividade previsível, comedida e acomodada reprime a construção fundamentada em princípios de inquietação e abertura. Custoso torna-se o “[...] exercício de pensar aos saltos [...]” (BAITELLO JÚNIOR, 2012). Improvável, a capacidade de incomodar-se ou agitar-se. Rarefeita, a prática da curiosidade.

Neste ponto reside o que parece ser um dos grandes entraves do modelo educacional na contemporaneidade: suprimir a curiosidade inata do humano. A educação como

⁸ Para Kishimoto (2011), assim como para Arbid e Hesse (1987), estas construções provêm das relações culturais, em um claro aporte vygotskyano. Buscamos não trazer à tona esta discussão teórica visando uma maior coerência com o referencial de autopoiese (MATURANA; VARELA, 2010) e uma melhor continuidade do texto.

⁹ Referência à dualidade da natureza da energia que, segundo Max Planck, permuta entre o comportamento de onda e de partícula.

¹⁰ Porque comporta nossa identidade e pertencimentos, conceituação que tomo emprestado de Mayara Larrys Gomes de Assis, à qual sou muito grato.

¹¹ Nome dado por Meis (2008) à possível disciplina dedicada ao estudo do chocolate.

conhecemos promove esta supressão (MORIN, 2005) nos diferentes níveis, seja com a criança, que é forçada a abandonar os instintos naturais e humanos do jogo, da brincadeira e do experimental, seja com o adolescente, ao qual são proibidos a experiência aprofundada e o questionamento, seja com o jovem, que é forçado a, abruptamente, decidir por uma carreira profissional.

O processo de aprendizagem poderia se construir de forma muito mais ampla e significativa se mais aspectos próprios da construção ontogênica do indivíduo fossem incorporados à prática docente. Assim, a construção de um referencial autopoietico de aprendizagem, fincado às raízes biológicas, culturais e psicológicas (MATURANA; VARELA, 2011) dos participantes do processo, pode emergir como proposta de reinserção da incerteza, inquietude e subjetividade no cerne do conhecer.

Em reflexão ao escrito por Mayr (1998)¹², pensamos em uma educação construtora de conhecimentos e atitudes, ancorada no substrato histórico-social de educadores e educandos, ou seja, uma educação em seu sentido pleno de existir, instigadora, questionadora, enfim, educativa.

1.2 JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

“O que importa não são as bolas de gude, mas o jogo!”

Provérbio Holandês

Assim como a educação e a ciência, o jogo é uma expressão da nossa cultura (LÉVI-STRAUSS, 1976; ALMEIDA, 2010). Para Huizinga, em seu livro *Homo ludens*, mais que emergir dela, o jogo é elemento fundador da cultura. Este é “[...] fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 2012, p. 3).

Ao traçar a filogênese do jogo, Huizinga (2012) atribui à classe dos mamíferos seu surgimento, o que conduz à compreensão, defendida em sua obra, de que as sociedades e instituições humanas apresentam em sua composição estruturas lúdicas, próprias de jogo.

¹² No epílogo (*Epílogo: por uma ciência da ciência*) de sua obra, “*O Desenvolvimento do Pensamento Biológico*”, Ernst Mayr proporciona uma profunda reflexão sobre a influência do contexto histórico, social, econômico e religioso para a construção da ciência. É ressaltado o poder das ideologias nesta construção, seja na formulação de teses ou refutação destas, assim como outros agravantes à pesquisa científica que se aplicam muito coerentemente à uma discussão sobre este tema.

Conhecimento, poesia, religião ou guerra, alguns mais evidentemente, outros menos, mas todos apresentam-se, de algum modo, relacionados ao jogo, às regras ou à imaginação.

Considerando-se o aspecto polissêmico e diverso associado ao jogo, defini-lo requer uma compreensão etimológica do vocábulo (BROUGÈRE, 1998). Podemos associa-lo a um sistema de regras, uma estrutura que subsiste independentemente dos jogadores que a praticam; uma atividade ou prática, semelhantemente ao expresso no termo *play* (CAVALCANTI; SOARES, 2009); uma atividade voluntária firmada em uma construção espaço-tempo ou um elemento como elemento formador da cultura (HUIZINGA, 2012).

“[...] O homem necessita de necessidades” (BACHELARD, 1996, p. 20). Entre estas, qualificamos, ancorados nestas propostas, a necessidade de interagir em situação de jogo. No início da vida, atrelado à recreação, tal como expressava Aristóteles; depois, com o desenvolvimento da pessoa, gradativamente associado às relações humanas e simbolizações culturais. O jogo constitui parte importante da construção ontogênica do humano.

1.3 EMERGÊNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO

Exercitando uma postura transgressora, provocamos, agora, reflexões acerca da pertinência dos jogos em um contexto social mais específico, a saber, a Educação. Poderíamos levantar o questionamento: “por que utilizar um jogo como exemplo para a atuação do professor?”, ou “como um jogo pode auxiliar na compreensão das concepções de estudantes acerca de ambiente?”. Para tanto, faz-se necessário conhecer a trajetória do jogo desde sua associação ao contexto educacional do ocidente para, após esta breve caminhada, tratarmos de forma mais clara sobre estas questões¹³.

Como já discutimos, ao pensar evolutivamente, Huizinga (2012) nos apresenta ao jogo como elemento formador da cultura. Muito além de uma prática restrita à infância humana, o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, tornando-se função significante em diferentes animais. Para Huizinga, jogar é uma parcela essencial da nossa construção cultural, torna-se absorvido por esta e, gradativamente, converte-se em formas absorvíveis pela religião e cristalizáveis pelo saber.

¹³ Os questionamentos acima propostos são, conforme explícito no parágrafo, tratados de forma mais minuciosa em momentos posteriores do texto. Abordamos a expressão das concepções e a proposta lúdica do RPG no tópico *Argumentos acerca de um jogo argumentativo*, presente no capítulo 2; a relação entre atuação do professor e o RPG será abordada no tópico *Compreendendo o fazer pedagógico do professor a partir da ótica do mestre*, presente no capítulo 4.

Alimentado cognitivamente por Huizinga e Rabecq-Maillard (1969), Kishimoto (2011) situa o nascimento do jogo com função educativa durante o Renascimento, juntamente com a ascensão do pensamento humanista, claramente expresso em práticas comuns da Companhia de Jesus, tais como o ensino de Latim presente na *Ratio Studiorum*¹⁴ e os exercícios físicos, que incluíam jogos semelhantes ao futebol moderno e ao golfe.

Entretanto, Volpato (2002) demonstra seu uso didático desde a Grécia antiga, prática educativa de filósofos clássicos, tanto em Aristóteles (384-322 a.C), para quem o jogo contribuía ao descanso ou recreação, quanto em Platão (428-348 a.C), que apresentava um discurso mais voltado à aprendizagem, como a importância na formação da personalidade e desenvolvimento de virtudes, conceitos importantes em seu ensino.

No Século XVIII, juntamente com novas tendências e movimentos culturais, Rousseau (1712-1778), ao propor a valorização das características próprias da fase infantil ou ratificar a concepção de que a criança é um ser distinto do adulto, valoriza o jogo no âmbito educacional, entretanto exclusivamente para atender as necessidades da natureza infantil (BROUGÈRE, 1997). Apenas no início do século XX ocorre uma verdadeira expansão dos jogos no cenário educacional, (KISHIMOTO, 2011), estimulando debates e pesquisas nesta perspectiva.

Atualmente, a compreensão das possibilidades didáticas dos jogos para o Ensino de Ciências está bem mais discutidas na literatura. Em espaços escolares e geridos de forma direcionada para um objetivo, como a aprendizagem de um conceito, por exemplo, estes são compreendidos como alternativas viáveis à construção de conhecimentos em grupo e superação de obstáculos conceituais (GOMES; FRIEDRICH, 2001), constituindo um elemento do processo didático associado à cognição, afeição, socialização e criatividade (MIRANDA, 2001).

Dentre as diversas tipologias de jogos que podem ser utilizadas como estratégias ao ensino de ciências, destacamos o RPG que, segundo Fine (2002) tem se demonstrado importante à construção de argumentos que, amparados na inventividade, reflexão e multiplicidade, podem ser fecundos à compreensão e injeção de fluxo de vida nas compreensões de ciências. Isso porque as ciências constituem elemento importante para a construção do conhecimento em outros domínios curriculares (BIZZO, 2010).

¹⁴ Sistema de tabelas destinadas ao ensino de Latim presentes no famoso manual de prática de estudo dos Jesuítas, composto por cinco grupos morfológicos de palavras que, associadas entre si compunham sentenças fundamentais ao aprendizado da língua em todas as suas nuances.

Visto pela ótica do RPG, o Ensino de Ciências deve fundamentar o aprender a ser, a viver, a aprender e a conhecer, conforme sugerido por Delors (2001), a fim de problematizar e conectar vida e contexto dos estudantes, alimentando nestes a pulsão que se desprende do pensamento sentido, morto. Nesse sentido, apresento a seguir um itinerário do RPG, a partir do qual alcançamos voos em direção a um Ensino de Ciências amplo e complexo conforme propõe os PCN (MEC/BRASIL, 1998).

2 SOBRE RPG, ARGUMENTAÇÃO E ENSINO DE CIÊNCIAS

O Role Playing Game (RPG; ou Jogo de Interpretação e/ou Dramatização) pode ser descrito como um jogo de criar e contar histórias ou, conforme propõe Rodrigues (2004), como um jogo de produzir ficção. Surgiu oficialmente na década de 1970, com a publicação de *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões) em 1974 e de *Empire of Petal Throne* (Império do Trono de Pépala) em 1975, originalmente nos Estados Unidos, espalhando-se gradativamente conforme novos players iniciavam-se na prática.

No Brasil, o acesso inicial ficou restrito a poucos grupos de adolescentes com conhecimento da língua inglesa (PAVÃO, 2000), sendo que as primeiras traduções e construções nacionais surgem no início da década de 1990, possibilitando a diversificação e ampliação do público em território brasileiro. Gradativamente, jogadores das mais variadas classes sociais passaram a ter contato com livros-texto¹⁵ e novos grupos se constituíram pelo Brasil.

Para Fairchild (2004) o universo do RPG encontra-se dividido em pelo menos três modalidades: RPG de mesa (mais clássico, envolve jogadores em torno de uma mesa, fichas de personagens, dados e livros-texto), Live Action Roleplaying (LARP7; modalidade mais curta, envolve grupos de jogadores, em geral fantasiados, por reduzido período de tempo em um ambiente físico caracterizado, geralmente em encontros ou situações especiais, agendadas) e aventura-solo (mais moderno e solitário, caracteriza-se pelo empenho de um jogador que percorre uma aventura individualmente; expandiu-se desde a popularização dos MMORPG¹⁶). Tal classificação considera como características específicas a cada uma a socialização, interatividade, narrativa e “hipermídia”, que, conforme apresentado por Klimick (2002), tornam o RPG diferenciado de outros tipos de jogos.

Com relação a sua estrutura, trata-se de um gênero complexo de jogo (FINE, 2002), dinâmico em suas estruturas e composições, fundamentado na incerteza e multiplicidade; uma prática estimulante, aberta e reflexiva, pautada em múltiplas entradas, inquietude e incerteza, conforme já propomos¹⁷. Cada participante age dentro do escopo previamente estabelecido para uma determinada personagem, agregando, conforme são apresentadas diferentes situações problema, concepções próprias e múltiplas perspectivas que conduzem a outra situação de desequilíbrio. A construção de cada personagem segue dois vieses: a experiência

¹⁵ Livro básico contendo descrição de cenários, personagens e/ou atributos de uma aventura.

¹⁶ Sigla de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Personagens Online em Massa para Múltiplos Jogadores).

¹⁷ Referência à discussão presente no Capítulo 1: *Trilhando um discurso de incerteza*.

do jogador e a proposta do mestre com relação ao andamento do jogo. Mesas compostas por jogadores experientes possuem maior liberdade no processo de formação do cenário¹⁸, condição que gradativamente é reduzida, por meio da interferência do mestre, conforme menos experientes são cada um dos componentes.

2.1 O MESTRE DE RPG COMO PESQUISADOR E PROVOCADOR

Em uma partida padrão – aqui tomada como os encontros mais clássicos ou RPG de mesa – existem duas categorias de participantes dentro do RPG: a dos jogadores, ouvintes que interpretam determinadas personagens dentro da aventura¹⁹ vivenciada pelo grupo; e a dos mestres, narradores que utilizam de decisões pautadas em algum sistema de regras para conduzir a aventura dentro do cenário em vigência.

Diferente dos jogadores, o mestre desenvolve papel fundamental nas práticas de leitura e escrita nos jogos RPG (PAVÃO, 2000), uma vez que estabelece parâmetros e faz cumprir as regras de cada campanha. Ele é, sumariamente, um dos maiores conhecedores do livro de regras adotado. Precisa estudar atentamente pelo menos um sistema de jogos para fazer funcionar bem a aventura dos jogadores. De fato, para serem considerados bons mestres, o participante deve ter estudado dois ou mais destes sistemas.

Pesquisar é indissociável à ação do mestre. Não há limites para a amplitude da sua leitura. Desde os livros de regras e sistemas de jogos – que, como já destacamos, tendem a ser trabalhados em grupos ou coleções –, até literaturas fantásticas – entre as quais destacamos as obras de J. R. R. Tolkien (*The Lord of the Rings*), C. S. Lewis (*The Chronicles of Narnia*), George Lucas (*Star Wars*) e Monteiro Lobato²⁰ (*O Sítio do Pica-pau Amarelo*) –, ou mesmo livros de circulação acadêmica/escolar e revistas de atualidades, toda informação pode ingressar na pesquisa feita pelo mestre e tornar-se constituinte de cenários e aventuras a serem trabalhados e solucionados pelos jogadores. Ele consegue de forma ativa hibridar várias áreas de pertencimento em uma única matriz histórica e lógica, de forma que pareça plausível para todos que joguem.

¹⁸ Jargão correspondente ao ambiente virtual imaginário no qual acontecem os embates da aventura em curso.

¹⁹ Jargão correspondente à história que se constrói durante a execução do jogo.

²⁰ Inicialmente pode-se contestar a existência do autor brasileiro nesta lista, entretanto, diversos RPGs de confecção nacional utilizam de sua obra como referência de seus livros-texto, especialmente no tocante à abordagem dos personagens do folclore do interior do Brasil. Exemplos desta referência são datados desde 1992, após a publicação de *O desafio dos bandeirantes*, RPG nacional com enredo voltado à história do avanço dos bandeirantes rumo ao sertão brasileiro na qual ambientação e personagens possuem forte ligação com o folclore nacional e a literatura de Monteiro Lobato.

Mestrar²¹, em essência, significa incomodar, estimular, provocar, desequilibrar. O mestre tem na curiosidade sua faculdade mais latente e na provocação seu objetivo mais evidente. Livros-texto em que a progressão dos jogadores pode acontecer de forma extremamente ágil poderiam reverter-se em menor empenho por parte do mestre. Entretanto, observa-se, mesmo nestes casos, uma tendência ao desafio e estímulo à evolução em nível de conhecimento do outro e de si. Nestas situações evidencia-se como a abertura às experiências e ao processo de crescimento do outro são características que norteiam um bom mestre: jogadores inexperientes podem gradativamente evoluir quando auxiliados por um mestre que permita e promova-os nesta direção.

Tomando emprestada esta postura de mestre que, provocador e incomodador, estimula a curiosidade e inventividade do outro, apresentamos a possibilidade de o professor de Ciências/Biologia, assim como o mestre de RPG ,conduzir, estimular e provocar nos estudantes o desejo de conhecer, de aprender, de fazer.

2.2 ARGUMENTOS ACERCA DE UM JOGO ARGUMENTATIVO

“Para atingir o ponto que tu não conheces, tu deves pegar o caminho que tu não conheces.”

(CRUZ *apud* MORIN, 2005, p.21)

A expressão cultural representada pelo jogo pode ser utilizada para construir ou reformular referenciais em todo espectro sociocultural. Como já destacamos²², Huizinga (2012) trilhou este caminho ao executar uma ampla reflexão filosófica sobre o tema e propor o termo *Homo ludens* para caracterizar a espécie humana em todas as suas representações culturais sob esta referência. Propomos, agora, refletir a face do RPG que denota a característica argumentativa e como esta vinculação pode nos ser interessante ao nível (ou no âmbito) de processos de ensino-aprendizagem.

2.2.1 Argumentação como proposta didática

Pensar os processos que permeiam a educação de forma ampla e complexa nos dirige para a compreensão de que a incerteza e, por conseguinte, a inquietação devem estar

²¹ Expressão utilizada pelos jogadores com relação à prática do mestre de conduzir uma campanha, propor desafios e normas de convivência entre personagens e os próprios jogadores.

²² Observar o tópico *Jogo como elemento cultural*, presente no capítulo 1.

atreladas ao funcionamento das práticas docente e estudantil (MEC/BRASIL, 2000). Concordamos também que esta postura contribui a um processo de formação mais participativo e menos submisso. Faz aflorar as capacidades de contextualização, argumentação e, conseqüentemente, de diálogo professor-estudante e estudante-estudante – acrescentando-se também o diálogo estudante-sociedade²³.

O ambiente na qual a aprendizagem acontece deve ter esta capacidade, promovendo um diálogo multidirecional (SANTOS, 2000), pré-requisito à aprendizagem sistêmica e complexa defendida pelos documentos oficiais da educação brasileira.

O estímulo à argumentação em sala de aula pode ser uma alternativa que colabore a esta perspectiva. Estudos diversos (KUHN, 1993; SANTOS; MORTIMER; SCOTT, 2001; VILLANI; NASCIMENTO, 2003; ERDURAN; JIMÉNEZ-ALEIXANDRE, 2008; LUCA; KUBO, 2011; FUJII, 2012) tem trabalhado esta proposta de forma direta, sob estrutura de debate, e alcançado resultados significativos, apesar das dificuldades encontradas em campo (DRIVER; NEWTON; OSBORNE, 2000; SANTOS; MORTIMER; SCOTT, 2001) devido a pouca aceitação por parte de professores e estudantes – creditada, por hora, ao conforto do assentar intelectual²⁴.

Para Erduran e Jiménez-Aleixandre (2008) a importância da argumentação é considerável e, justamente por isto, esta deve compor uma parte do ensino de ciências; não como disciplina ou proposta pontual, mas como atividade integrante da prática dentro da estrutura disciplinar (LUCA, KUBO, 2011). Ou seja, transversal porque permeia todos os domínios curriculares, constitui-se enquanto forma de ordenar o conhecimento. Incentiva-la significa permitir o desenvolvimento da (auto) crítica e da capacidade de compreender as diferentes situações e posicionar-se diante delas.

2.2.2 *Imaginação e argumentação no RPG*

Fazer ciência é problematizar fragmentos do universo, dos fatos e das informações de uma ordenação da realidade (HEISENBERG, 2009), transformando-os em conhecimentos, científicos ou não. Envolve, portanto, experimentos, descobertas, discussões e reflexões. Mas não só. Envolve também e, principalmente, o exercício primeiro da imaginação e

²³ O pomos de forma separada por compreender uma situação mais ampla do que a restrita ao contexto de sala de aula, ao qual segue atrelada a discussão.

²⁴ Referência à discussão presente no capítulo 1, ancorada na conceituação de pensamento sentido de Norval Baitello Júnior.

interpretação que movem o pesquisador em direção a obsessões cognitivas que nutrem a construção, reflexiva de conhecimentos.

O RPG, assim como o fazer ciência, encontra-se atrelado à interpretação, tendo como fundamento básico a imaginação. Mais que isso, o RPG se nutre diretamente de práticas interpretativas como leitura e teatro, revertendo-se, muitas vezes, como estímulo às mesmas.

Ao analisar as práticas de leitura e escrita entre mestres, Pavão (2000) destaca a importância fundamental destas à construção do jogo. “O mestre carrega uma mochila às costas, uma mochila repleta de livros” (PAVÃO, 2000, p. 93) que são referências ao seu agir durante a aventura. Carrega em sua mente uma amplitude de leituras e um leque de possíveis situações para serem propostas aos jogadores. Como destacado no livro-texto *O Vampiro: a máscara*, o narrador²⁵ é um tecelão de sonhos (MOTA, 1997); um tecelão de argumentos.

A compreensão do caminho como produto do próprio caminhar (MORIN, 2005) permeia a ação dos envolvidos no jogo. Capacidade de posicionamento e resiliência²⁶ estão entre as características que gradualmente se expressam entre estes.

Estas capacidades se expressam através de diálogos, fluxos de argumentos. Em sucessivas situações, os jogadores são confrontados pelo mestre e estimulados a agir em resposta aos desafios propostos e à sorte dos dados (quando existem). “A personagem fictícia tem como princípio as pessoas na vida” (RODRIGUES, 2004, p. 37). Suas ações se pautam por estes fatores, pela experiência e concepção dos jogadores e pela sua capacidade de argumentar. Assim, semelhantemente aos mestres, bons jogadores são também bons leitores e argumentadores.

2.2.3 Argumentação como expressão das concepções

Há uma relação direta entre a concepção que o indivíduo possui sobre o meio em que está inserido e as suas ações nele (FAGGIONATO, 2004). Provocar o desequilíbrio nestas concepções e aproximar discussões sobre ambiente pode contribuir para a construção de um referencial de inclusão do ser humano, uma retomada dos laços que o unem à natureza (MARIN; OLIVEIRA; COMAR, 2003).

Segundo Oliveira (2006) é papel do educador desenvolver projetos que abram espaço à reflexão e possível mudança²⁷ de concepções de ambiente dos estudantes. Como

²⁵ Sinônimo de *mestre*.

²⁶ Tomo emprestada a noção ecológica de resiliência, associada à capacidade que um ecossistema tem de reerguer-se após situações adversas.

estimulador da aprendizagem, o professor possui um papel importante nesta mudança pessoal dos estudantes, semelhantemente ao que acontece entre mestre de RPG e jogadores, através da inquietação. Estimular o posicionamento dos estudantes, contribuir para a construção e debate de diferentes argumentos são possibilidades que perpassam a prática docente e interferem diretamente na construção de concepções mais próximas da destacada.

Para que ocorra um desenvolvimento das capacidades de observação, compreensão das situações, posicionamento e sustentação de argumentos, faz-se necessário o permanente diálogo entre os saberes (MELO, 2013), a promoção da participação discente nas experiências de aprendizagem e a oportunidade de tomar decisões e aceitar suas consequências (MEC/BRASIL, 2000). Assim, propomos o trabalho com RPG como alternativa viável às perspectivas trabalhadas, considerando sua característica de incerteza, imaginação e argumentação; por poder agregar ao processo de ensino-aprendizagem em ciências a diversidade e a multiplicidade de construções argumentativas e o elemento interdisciplinar; por estimular a descoberta e, aqui propomos, ser um referencial para repensar a prática docente em Ciências.

²⁷ Não objetivamos com isto afirmar que todas as concepções dos estudantes devem ser modificadas, o que contrastaria com nossas discussões, especialmente expressas no capítulo 1. Destacamos a importância de se promover um espaço de abertura, que possibilite reflexão e, internamente e individualmente, mudança.

3 PERCURSO METODOLÓGICO DO AGIR

Partimos de um referencial de construção metodológica pautado na análise qualitativa, com tratamento descritivo/analítico dos dados (GODOY, 1995), que atende ao nosso objetivo de estudar a pertinência do RPG como estratégia para a prática docente em Ciências.

Richardson (1999) destaca a capacidade descritiva como precursora de uma compreensão aprofundada da complexidade inerente ao contexto das ciências sociais, aproximando o pesquisador aos processos dinâmicos vivenciados por grupos sociais e favorecendo o entendimento das peculiaridades destes. Ancorados nesta perspectiva, podemos, então, focar nossa experiência de pesquisa na compreensão das dinâmicas sociais, desprendendo-se da constatação puramente quantitativa (MINAYO, 2002).

Para efetivação de tal proposta de pesquisa, utilizamos os recursos de gravação, transcrição e análise dos turnos de fala a partir de entrevistas não diretivas com quatro participantes, dois jogadores e dois mestres de RPG, durante o XIV Encontro de Jogadores de RPG, Campina Grande/PB. Com vistas à fundamentação teórica dos dados desta análise, foi desenvolvido um levantamento bibliográfico caracterizado pela estrutura em fractal (CAPRA, 1996; ROSNAY, 1997) das pesquisas produzidas sobre o RPG como estratégia ao Ensino de Ciências.

3.1 INSTRUMENTOS DE CONSTRUÇÃO DOS DADOS

Para atender aos objetivos²⁸ desta pesquisa, realizamos a construção dos dados a partir do desenvolvimento e gravação em áudio de entrevistas não estruturadas a jogadores e mestres de RPG (Apêndices A, B e C), abordando diretamente suas práticas, objetivando conhecer suas histórias enquanto praticantes e inferir concepções didáticas emergentes desta prática.

3.1.1 *Desenho esquemático das entrevistas*

A realização das entrevistas com participantes da prática teve como foco a experiência de cada um dos jogadores e mestres. Ao todo, foram entrevistados quatro participantes inscritos no XIV Encontro de Jogadores de RPG, realizado na cidade de Campina Grande/PB, sendo dois jogadores (que não atuam como mestres) e dois mestres, organizados em três

²⁸ Expressos na Introdução, mais especificamente na página 14.

entrevistas: a primeira (Apêndice A), conta com a presença de um mestre e um jogador; a segunda (Apêndice B) e a terceira (Apêndice C), contam com um entrevistado cada, um jogador e um mestre, respectivamente²⁹.

Os ambientes nos quais foram realizadas as entrevistas com frequência apresentaram ruídos por conta da localização destas – dentro das dependências do evento –, o que contribuiu para a presença de algumas observações, como por exemplo “((*ruídos provenientes do ambiente*))”, na transcrição das entrevistas, entretanto sem agravantes na compreensão do diálogo.

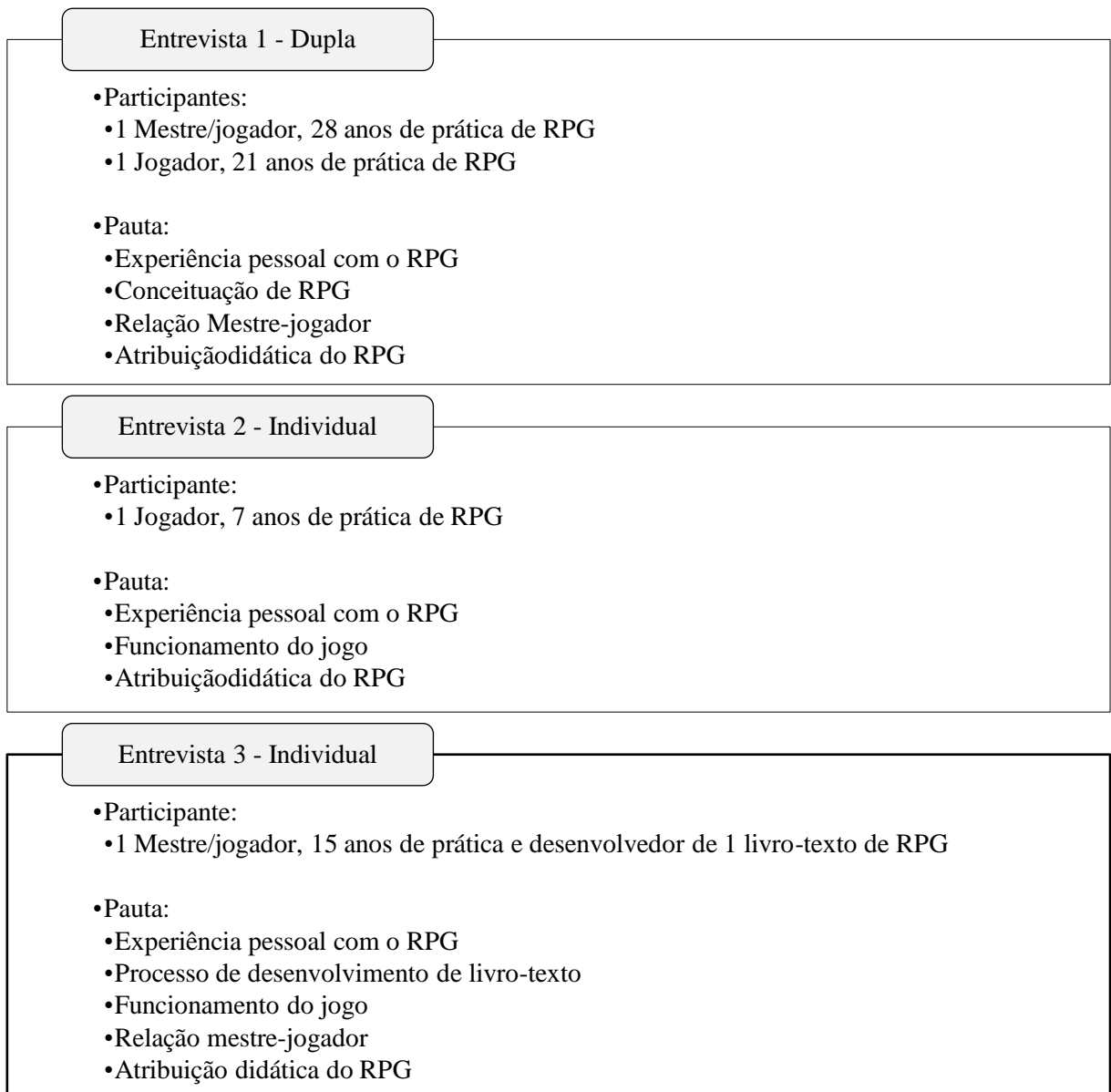
As pautas de cada uma das entrevistas variaram de acordo com os participantes, permeando pelos temas:

- a) *Experiência pessoal com o RPG*: Contextualização do assunto a ser discutido, esperávamos dos participantes um resgate de sua história com a prática;
- b) *Conceituação de RPG*: Buscamos galgar conceitos fortes/representativos entre os entrevistados, identificando tendências de pensamento;
- c) *Funcionamento do jogo*: Focalizamos na atividade em si. Destacam-se o conjunto de regras e sua dinâmica;
- d) *Relação mestre-jogador*: Ancorados na dinâmica do jogo, buscamos uma compreensão sobre a relação mestre-jogador;
- e) *Processo de desenvolvimento de livro-texto*: Considerando-se que um dos participantes teve esta oportunidade, buscamos compreender o processo e possíveis vínculos às características da prática;
- f) *Atribuição didática do RPG*: Presente em todas as entrevistas, neste momento tratamos da experiência do minicurso, observando a opinião dos participantes quanto a ele e, principalmente, ao uso educacional do RPG.

O Esquema 1 abaixo classifica, entre as entrevistas realizadas, a presença de cada um dos temas mencionados, acrescentando, ainda, dados sobre cada um dos participantes:

²⁹ A sequência das entrevistas dispostas nos Apêndices reflete, exclusivamente, a ordem de sua realização, não atendendo a outro critério classificatório.

ESQUEMA 1 – Composição das entrevistas em relação aos temas destacados³⁰



3.1.2 Tratamento e análise dos dados

Os pontos de entrada de dados convergiram em mesmo tratamento e posterior análise. As entrevistas foram gravadas em áudio (*wav.*), utilizando-se o software *Sony Audio Recorder 1.00.26*, transcritos em plataforma do software *Microsoft Word 2010* e estruturados a partir do glossário de significações simbólicas (Tabela 1), tomando como referencial Queiroz, Zanelato e Oliveira (2008), entretanto, devido à quantidade excessiva de citações não-literais ao longo do discurso, adaptando-o aos textos aqui abordados. Em sequência a estas etapas, os dados

³⁰ Ver página anterior.

foram recortados, com vistas à exploração aprofundada dos enxertos mais significativos com relação à temática da pesquisa e agrupados em categorias semânticas das sentenças gramaticais e analisados mediante *Análise Temática do Discurso* (BARDIN, 2011) e *Análise Pragmadialética* (PÊCHEUX, 2012), reconhecidas em suas funções de inferenciação e reconstrução de argumento (IEȚCU-FAIRCLOUGH, 2008), proposta necessária à pesquisa que se propôs.

TABELA 1: Glossário de significações simbólicas (normas de transcrição)

SÍMBOLO	INTERPRETAÇÃO DIRETA
()	Incompreensão de palavras ou segmentos
(hipótese)	Hipótese do que se ouviu
/	Truncamento
MAIÚSCULA	Entonação enfática
:::	Prolongamento de vogal ou consoante
sí-la-ba	Silabação
?	Interrogação
...	Qualquer pausa
((minúscula))	Comentários descritivos
-- texto --	Comentários que quebram a sequência temática da exposição
[Superposição, simultaneidade de vozes
(...)	Indicação de que a fala foi tomada ou interrompida em determinado ponto
“texto normal”	Citações literais de textos durante a gravação
“ <i>texto itálico</i> ”	Citações diversas durante a gravação

Optamos por conciliar as duas técnicas de análise para obtermos resultados mais próximos da realidade dos participantes, conforme proposta metodológica de Ihnen e Richardson (2011). Evidenciamos, portanto, aspectos positivos de cada uma das técnicas, unindo-as em uma triangulação metodológica – juntamente com a revisão bibliográfica, conforme propomos ao início do *Percurso Metodológico*.

3.1.3 *Construção categórica dos dados provenientes das entrevistas*

A partir das transcrições das entrevistas, foi realizada a categorização dos temas abordados pelos participantes, objetivando inferir as concepções expressas durante as entrevistas sobre o aspecto didático do RPG.

a) *Coletividade da prática*

Categoria remetente ao aspecto coletivo, de grupo, exercido pela prática. Aproxima-se da discussão dialógica proposta por Freire (1987; 1996; 2003) ao longo de sua obra acerca da construção contextual e coletiva da aprendizagem.

b) *Ludicidade da prática*

Categoria que remete diretamente às reflexões propostas por Huizinga (2012), assim como à incorporação do lúdico na construção educacional humana, elemento que, para Krasilchik (2005), conduz à sala de aula a emoção, aspecto que favorece a aprendizagem em longo prazo.

c) *Criatividade durante a prática*

Categoria diretamente relacionada à construção teórica inicial desta pesquisa. Partimos do pressuposto que a criatividade é essencial a um processo verdadeiro de aprendizagem (MIRANDA, 2001), uma vez que, através dela, pode-se superar os *obstáculos epistemológicos* (BACHELARD, 1996).

d) *Aprendizagem durante a prática*

Categoria que remete diretamente a algum processo de aprendizagem expresso durante a prática do RPG. Refere-se às relações mestre-jogador, jogador-jogador e jogador/mestre-livros-texto, seja por meio das práticas de leitura e escrita (RODRIGUES, 2004).

O Esquema 2 (p.34) exemplifica a construção categórica dos temas emergentes das entrevistas:

ESQUEMA 2 – Categorias temáticas emergentes das entrevistas e respectivos exemplos

Coletividade da prática

- L1: *Tem a ver um pouco com a identidade né? que eu acho que querendo ou não a gente dentro (tá inserido) numa cultura né? Digamos... E nossa cultura tá voltada pra.. pro jogo...*
- L2: *E::... como é uma atividade social eu acho que pelo menos pr:::a pra o meu grupo específico ele faz o papel que um CLUbe faria pra outras pessoas, tá ligado? É::... ou instituições não sei algumas pessoas se reúnem em igrejas pra grupos de jovens etecetera e tal... a gente se reúne pra jogar RPG e manter aque/aquele vínculo em comum que permita que a gente continue a sociabilidade*

Ludicidade da prática

- L1: *... E é uma coisa que você não tá criando história sozinho você tá criando ela em conjunto... com outras pessoas... mexe com o lado lúdico né? Com a questão da imaginação...*
- L1: *Geralmente eu gosto mais de bater... aí eu gosto de fazer guerreiros... ((risos)) Aí se eu puder fazer um guerreiro é melhor... eu tenho mais dificuldade em fazer magias porque é são muitas magias, feiticeiros, bruxas, essas coisas. Magos então é m/ tem muita coisa assim que eu acho mais complicado PRA aprender... mas da pra fazer também, de boa, mas até em videogame eu gosto mais de bater...*

Criatividade durante a prática

- L1: *Eu acho que... é::: você poder fazer parte da história... seu personagem, você faz/ criaAR um personagem todo seu... às vezes com características suas porque fica mais fácil de agir e você fica totalmente imerso numa história completamente diferente... você se desliga de um mundo e tá lá... então tô lá no Japão medieval, tô lá no meu cavalo gigantesco, aquela máquina de matar... estou lá eu caminhando num bosque... e tudo mais... aí você fica totalmente imerso, acho que... a questão, esse lance da criatividade e da imersão aí, realmente acaba conquistando*
- L1: *Ai ele me deu né? e era um jogo solo que você joga sozinho e tal... e eu gostei muito né? Mas assim... acho que uma das grandes coisas que eu gosto é mais a questão d/da/de criar histórias né?*

Aprendizagem durante a prática

- L1: *Isso... depen/ na verdade depende... quando o mestre narra alguma coisa, ele também quer ensinar ao jogador alguma coisa... então, você quer ensinar que o/ que esse universo é difícil de se sobreviver... então você vai forçar o jogador a morrer várias vezes e perder várias vezes... pra forçar ao jogador a pensar mais naquilo que ele quer fazer...*
- L1: *... foi quando eu consegui a mesa pra jogar. Eu era a única iniciante da mesa, todo mundo já tinha pegado RPG de milênios... aí todo mundo com a maior paciência pra me explicar as coisas com maior paciência...*
- L1: *É... o jogo do mestre é fazer... é fazer o jogo ficar mais interessante possível... então você não joga pra destruir os jogadores... nem joga pra facilitar demais... você tem que ficar faland/ tentan/ você tem/ a única coisa que você vai é ficar tentando balancear...*

4 DISCUSSÕES SOBRE RPG E ENSINO DE CIÊNCIAS

Enfatizamos aqui a construção do RPG em uma aplicação mais diretiva ao currículo educacional das Ciências Naturais/Biológicas proposto pelos documentos oficiais nacionais (BRASIL, 1996; MEC/BRASIL, 2000; BRASIL 2002; BRASIL, 2006), através da prática docente. Expressamos nossa compreensão acerca do fazer pedagógico, associando-o ao mestre, figura essencial à realização de aventuras de RPG, assim como pela construção da aprendizagem pelo estudante, como espelho do agir do jogador.

4.1 COMPREENSÕES E DISCUSSÕES EMERGENTES DAS ENTREVISTAS

A análise das entrevistas nos permite inferir muito sobre uma determinada realidade, sendo extremamente representativa em um contexto de estudo de grupos (BARDIN, 2011). Os diálogos provenientes desta técnica de construção de dados permitiram uma aproximação da vivência prática dos jogadores e mestres de RPG. Deste modo, pudemos aprofundar uma compreensão acerca do jogo e daqueles que o jogam.

Em complemento a isto, os enxertos destacados ao longo do texto contribuem, direta ou indiretamente, para inferenciação das concepções expressas sobre o aspecto didático do RPG, elemento importante para a discussão da argumentação em sala de aula a partir desta estratégia.

4.1.1 *Coletividade da prática*

A fragmentação dos conhecimentos causada pelos cenários de superespecialização a partir do século XVII reflete-se em diversos espaços sociais. Na educação, esta propulsiona uma prática afastada da realidade daqueles que a fazem, fragmentada e individualista. O desenvolvimento de práticas educativas, manuais e livros científicos atestam esse distanciamento (BACHELARD, 1996), valendo-se de fatos prontos para explicar uma realidade (DELIZOICOV, ANGOTTI, PERNAMBUCO, 2002), desconsiderando o papel do estudante em seu próprio processo formativo.

Freire (2003) aponta um caminho contrário a este modelo educacional, ao qual denomina *bancário*: uma educação problematizadora, política e dialógica. Inserida no contexto de vida dos estudantes, esta educação pode promover a articulação entre conhecimentos, práticas e sujeitos, em um constante exercício do diálogo.

Em considerável parcela, o RPG expressa estas características. Ao remeterem à prática, os entrevistados, com frequência, fazem uso de expressões que indicam esta perspectiva.

*LI: EnTÃO... uns amigos da escola... eles tinham comprado um jogo né?
Lá... Ai eu fui ver foi a primeira vez que eu tive contato... né?*

O aspecto coletivo da prática se reflete, antes de qualquer outra evidência, pela forma como esta se constrói. Iniciantes são, normalmente, colegas de jogadores um pouco mais veteranos na prática. Motivados pela necessidade de compartilhar experiências em um grupo específico, estes gradativamente se aproximam da prática do RPG, o que os leva à uma articulação social.

LI: Existe um grupo... nós que organizamos somos um grupo...

LI: Tem a ver um pouco com a identidade né? que eu acho que querendo ou não a gente dentro, (tá inserido) numa cultura né? Digamos... E nossa cultura tá voltada pra.. pro jogo...

Mais do que articulados em grupo, estes jogadores consideram-se inseridos em uma cultura do jogar, identificam-se com ela e a tomam como referencial de vida. Jovens, das mais variadas classes sociais, quando inseridos em um grupo de jogadores internalizam a cultura disseminada naquele espaço, passam a reunir-se por horas com o único propósito do jogo (PAVÃO, 2000).

L2: Não... é porqu::e como é um grupo grande precisa ter gente que mexe... que é quinze pessoas cada mesa seis pessoas... são geralmente (tem que tá as divisões).

À identificação de grupo, segue-se o compromisso com o funcionamento do mesmo. A valoração e o sentido de qualquer consciência individual se constrói em coletivo, por indivíduos que, imersos em um em sua coletividade, estão vinculados “por certas condições da vida, ao final das contas, por vínculos de fraternidade a um nível mais elevado” (BAKHTIN, 1985). Assim denota-se a importância desta categoria dentro da prática do RPG:

conduzir jogadores e mestres à uma consciência coletiva.

Conforme já expresseo nas falas recortadas acima, todos estes aspectos se coadunam na construção de uma identidade do jogar. Segundo Ferreira (2000), identidade remete à 1) qualidade do idêntico e 2) características próprias e exclusivas de uma pessoa. Em seu *diário de campo* – conforme palavras da autora – Pavão (2000) caracteriza os jogadores, seus costumes e ações. Ao falar das mochilas, remete à imensa quantidade de livros em seu conteúdo – “[...] um caderno de notas e livros, muitos livros. Os mestres de RPG quase sempre tem mochilas recheadas de pesados livros” (PAVÃO, 2000, p.37) – assim como de instrumentos para o jogar. Muito além disto, buscamos propor aqui um conteúdo noológico, do pensar, do argumentar, do dialogar, do ser daqueles que carregam em suas mochilas esta identidade.

[...] Então, assim acho qu:::e um grande atrativo pra isso É acho que é a diversão mesmo... você fazer amizades NÉ?... Também...

Os vínculos construídos a partir do RPG se estendem ao que Bakhtin (1985) considera como “valor supremo”, do compartilhar e dialogar com o outro, o respeito à sua palavra e suas diferenças. Construir vínculos fortes de amizade torna-se consequência de uma identidade cultivada pelos jogadores, aliás, como discutido no trecho abaixo, torna-se prerrogativa para a necessidade do jogar:

[...] E é uma coisa que você não tá criando história sozinho você tá criando ela em conjunto... com outras pessoas... mexe com o lado lúdico né? Com a questão da imaginação... E mais que tudo hoje em dia eu acho que uma coisa importante... é a questão da sociabilidade... né? Que é:::... o RP::G ele faz nós criarmos vínculos assim, sabe? Uma coisa, por exemplo, eu não gosto muito de jogar videogame aqueles RPG online ((falando dos MMORPG)), eu não gosto porque eu não sinto contato né? E aqui eu consigo porque eu/eu construo vínculos mais/mais... não é mais reais mas assim que eu consigo senTIR mesmo...

[

L3: Próximos?

[

L1: Mais próximos

L2: Pra mim o RPG é um hobby e ele é uma atividade social... Porque, por exemplo, todos os meus amigos que jogam LÁ... cada um se fosse/ se não fosse o... o elemento em comum, o RPG, a gente não se encontraria constantemente entendeu? É Tanto que às vezes alguns fazem... “não, vamos sair pra comer pizza?”... ai dos quinze vão... seis... ((risos))

A necessidade do jogar, para o entrevistado L2, direciona-se diretamente ao contato, à sociabilidade, à construção em grupo. Inclusive, neste caso, sua fala expressa claramente a preferência pelos jogos de mesa e *lives*, em detrimento das aventuras-solo online (MMORPG), visto o contato físico, tátil, segundo o participante, reduzido do último em relação aos dois primeiros. O jogo constrói-se como elemento de união dos jogadores, como um hobby, uma atividade de divertimento e união.

O mestre, como condutor deste processo, permeia sua prática nesta compreensão do outro e, como se buscasse uma aprendizagem autônoma de seus jogadores, caminha um proceder de observação, respeito e permissão ao outro, buscando uma reflexão autêntica (FREIRE, 1996), que, antes de suas conclusões pessoais, considera todos os que estão envolvidos neste cenário, possibilita suas falas e busca compreender seus pensamentos.

L2: É::: e fazer daquele jeito entendeu? E jogar daquele jeito... então eu acho que sempre depende de de cada principiante... É... tanto que quando:::o... é::: faz () pra iniciante... pelos menos EU... eu procuro conhecer o iniciante antes pra saber o/ do que é que ele gosta... entendeu? pra n:::ão fazer algo destoante... porque s:::e, digamos assim... é pra/ é pra pessoa se divertir eu não vou fazer algo que fa:::z... incomodar ela entendeu?... então você tem que conhecer o o (...)

[

L3: Conhece o o novato (...)

[

L2: O iniciante...

L2: Entendeu?... Agora conhecendo um pouco dos iniciantes conversando e tudo mais eu consigo justamente direcionar o jogo pra uma parte que possa divertir eles e::: eles encontrem no jogo (...)

Assim, através do conhecer gradativo do outro, constrói-se uma prática verdadeiramente democrática, ancorada nestes referenciais de diálogo e respeito.

[...] L2 falou uma coisa bem importante aqui a questão do outro né?... assim o outro é inescapável né? O outro sempre cai em nós... e o r/ o RPG, como o líder é muito uma questão... ele t/ ele é muito polifônico né? Tem m:::uitas vozes o RPG, muitas coisas né? Então você não tá só/ quando você interpreta é::: por exempl:::o um cara u:::m um herói mutante, LÁ tá envolvido também a questão da da discriminação contra o mutante por exemplo (...)

O trabalho com outro, suas concepções e preconceitos estão entre as necessidades para uma educação voltada para uma aprendizagem pertinente, que se reflete em uma formação crítica. Estes aspectos se expressam de forma clara nas práticas de mestres e jogadores, nas experiências proporcionadas pelas aventuras de RPG.

L1: E até mesmo quando você tá jogando, cê vê a questão do outro com o outro jogador também né?... se eu fizer isso pra/ vamo a gente tá jogando tentando alcançar um objetivo... Então quando eu penso em alcançar um objetivo... não! Vamo pensar também no OUTRO... tá lá, meu companheiro meu companheiro CAI né? Em batalha, você... vai ajudar... tem ATÉ um pouco disso né? ((falando com L2))

Não apenas pensar pelo outro, mas, acima de tudo, com o outro, partilhando de sua situação, colaborando para seu crescimento, não apenas como personagem, mas como companheiro de jogo.

4.1.2 Ludicidade da prática

A proposta lúdica do RPG se expressa, em primeiro plano na sua caracterização de jogo. Huizinga (2012) aponta, nesta perspectiva, o jogo como construtor da cultura, elemento imbricado em sua conceituação e dinâmica. Justifica-se, neste ponto, o uso do lúdico em associação à construção de um processo de aprendizagem, uma vez sendo a educação parcela importante da construção sociocultural.

L1: Ai ele me deu né? e era um jogo solo que você joga sozinho e tal... e eu

gostei muito né? [...]

Ao trabalharmos com o lúdico, evidenciamos a expressão da alegria. Segundo Sneyders (1996), “educar é ir em direção da alegria”, trilhar um caminho que se afaste do enfado, característico do reprodutivismo tradicional. As estratégias lúdicas remetem à uma aprendizagem prazerosa, alegre e dinâmica, sem, para tanto, lançar mão de passatempos ingênuos ou superficiais (DALLABONA; MENDES, 2004).

A diversão é um dos elementos essenciais para a realização de uma campanha de RPG, é a máxima expressão da ludicidade deste jogo, assim como em diversos outros. Seu diferencial, neste caso, talvez seja a forma como esta se constrói.

L2: Deixe eu ver... PRONTO, você falou muita coisa sobre... o que é que te motiva a jogar... m:as, se você pudesse escolher uma/ um:a... um motivo, um elemento principal, ass:im, qu::e te atrai... mais... seria o quê?

[

L1: Diversão.

[

L2: Diversão?

[

L1: DiverSÃO... porqu::e, assim... a gente tem um l::ivro, tem um sistema, a gente lê e tudo... mas monTAR um personagem... o mestre fala assim, geralmente a gen/ quando a pessoa pensa em uma campanha ela pensa assim “eu quero fazer uma história ASSIM...”, você PEga o livro e monta o seu personagem pra participar dessa história... aí você começa a ter altas viagens assim “MEU DEUS como é que eu faço? Eu monto isso e monto isso...” aí a gente conversa bastante antes de começar a mesa. A gente conversa bastante, monta o personagem...

Longe das construções rígidas, engessadas, estáticas, a diversão dos jogadores de RPG partilha-nos uma essência de incerteza e multiplicidade. Conforme nos relata L1 (acima), a cada nova etapa, movidos pelos novos desafios, jogadores se divertem a partir de uma operação do pensamento, que tem início com um processo de leitura e alcança, por meio de uma articulação pertinente entre as concepções individuais, informações (provenientes dos livros-texto, literatura fantástica, noticiário, entre outros) e desafios propostos, argumentações

e construções noológicas necessárias àquele desafio. Montar um personagem, muito além do simples unir de peças e características, passa a um estágio de compreensão de regras, atribuições, informações das mais diversas áreas, internalização do jogo e expressão do *eu lírico* na aventura que se forma.

L2: O problema é o que... é o que gera a vontade de continuar?

[

L1: É. De certa forma sim... você ter alguma coisa voc/ geralmente a gente faz assim: é:: quando faz a ficha do personagem, n/no geral, a gente faz os atributos, habilidades e tudo mais. Escolhe profissão, aí, é:: n::o no do vampiro tem virtudes e vícios que a gente pode colocar então seu personagem nunca pode fugir daquela virtude... se você tá numa situação tal você tem que/ você tem aquela virtude, você tem que seguir ou então aquele vício você não pode fugir do vício... mas a gente tem o histórico do personagem que a gente conta na história do personagem antes da mesa começar... então, assim, de onde nasceu, de onde veio e tudo mais... e tem um objetivo, geralmente... então, você começa a jogar... mas aí você topa com um problema, com alguma coisa... e::: seu objetivo passa a ser: “resolver aquele negócio!”

A construção das personagens perpassa cada uma destas características, mas trabalha também com a atribuição lógica. Atributos acompanham personagens (e conseqüentemente seus interpretes, os jogadores) em seu caminhar ao longo da campanha que se constrói, expressando-se em acordo com os problemas atrelados à aventura que segue. Esta expressão epigenética³¹ do personagem demonstra a incerteza em seu sentido mais lato e interessante: a dinâmica dos eventos de vida – representada aqui pela campanha de RPG.

Inicialmente, a história do personagem, atrelada às suas características, compõe a referência de um caminhar, como um DNA, que caracteriza a certeza de vida deste. Gradativamente, esta certeza se rompe e resulta em um “andar do bêbado” (MLODINOW, 2009), incerto, inconstante, pautado pelos problemas propostos pelo mestre e respostas dadas pelos demais jogadores. Problemas estão cerne do desenvolvimento das personagens, exatamente como no desenvolvimento de uma aprendizagem autônoma e dialógica.

³¹ Referimo-nos à área de estudo da Genética moderna que enfatiza a expressão de características genéticas em consonância com os estímulos ambientais à volta do indivíduo.

LI: Interpretação! Com certeza... eu sempre fui fascinado por jogos... desde SEMPRE... eu sempre quis trabalhar com jogos, inclusive eu faço jogos digitais na faculdade por causa do/ não por causa do RPG... mas porque eu sempre quis trabalhar com isso... e o fato de RPG ser um jogo de conjunto... você pode criar uma história e tanto o mestre quanto os jogadores... é:: e aproveitar as regras e sempre que jogar ser uma coisa completamente diferente...

O lúdico, neste caso, possibilita a abertura suficiente para permitir desvios e bifurcações na prática de jogadores e mestres. Se algumas pessoas pudessem por seguidas vezes reunir-se, mesmo que trabalhando exatamente o mesmo problema, dentro do mesmo cenário, com os mesmos personagens e numa mesma campanha, ainda assim seriam experiências distintas porque ancoradas em distintos argumentos de cada um dos jogadores, reflexo de uma prática interpretativa, completamente subjetiva, dinâmica e criativa.

4.1.3 Criatividade durante a prática

As expressões de coletividade e ludicidade do RPG compartilham com a criatividade os atributos essenciais ao jogo. Para Demo (1994) esta é uma condição para a existência de um cidadão participativo, pré-requisito a um sujeito consciente, político (FREIRE, 2014).

[...] Mas assim... acho que uma das grandes coisas que eu gosto é mais a questão d/da/de criar histórias né? E é uma coisa que você não tá criando história sozinho você tá criando ela em conjunto... com outras pessoas... mexe com o lado lúdico né? Com a questão da imaginação...

Antes de emergir na criatividade presente em partidas de RPG, cabe-nos refletir em primeiro plano sobre o ambiente que as promove. Como bem destaca Rodrigues (2004, p.173), “causa-me espanto que algumas pessoas [...] esperem que os estudantes de Ensino Médio se expressem ‘livremente’, sem que um clima anterior de discussão seja estabelecido”. O ambiente – constituinte da expressão epigenética dos personagens –, além de ser composto por bifurcações, promove-as através de uma prática coletiva e lúdica.

O “contar histórias”, amplamente discutido por Rodrigues (2004) através de uma pedagogia da imaginação ancorada nas práticas de leitura e escrita de mestres de RPG, remete à essência da ação destes, também conhecidos como narradores. Quando pensamos a prática

em sua coletividade, observamos também a construção de histórias como dinâmica do jogo – inclusive, em variantes mais modernas, os RPG Indies/Alternativos, todos os participantes possuem a liberdade para contribuir diretamente no processo de narração³².

L2: É... porque o::: game do d:::o... d:::o RPG que é o Role Playing Game é... estaria vinculado a um conjunto de regras... mas como eu falei muita gente entende regras como se fosse só dados, números... não! Regra é a forma como nós decidimos que vai ser que vai ser resolvida a as solu/ as situações...

A criatividade do RPG não impede a existência de regras em todo o processo, que são norteadoras para toda a prática. Entretanto, cabe ressaltar a funcionalidade destas regras como parâmetros de uma campanha, não normas desta. As regras contribuem para a organização do processo, equilíbrio das participações e melhor condução do jogo pelo mestre, impedindo que, por exemplo, uma personagem tenha extrema vantagem em relação às demais.

O mais importante, neste ponto, é ressaltar como o proceder pautado pelas regras não desconstitui um fazer dinâmico e extremamente criativo, uma vez que estas características se expressam no campo noológico, através dos argumentos dos jogadores.

L2: Entendi... mas existe a possibilidade de tipo deixar isso livre pra imaginação de quem quiser?

[

L1: Claro... você faz assim “eu quero que meu faça faça isso, isso e isso. Tem como?” se o mestre falar “TEM!”, então tem. Se ele falar “não, não dá” aí tá demais né? Baixe um pouquinho aí... ((risos)).

O trecho acima nos evidencia esta estrutura de regras através da figura do mestre. Nele podemos encontrar a importância do mesmo em relação à delimitação de caminhos para a prática. Ancorado nas regras que compõem a campanha, este trabalha para que a história se construa da melhor forma possível, focalizando em seus objetivos nesta história e em como conduzir este processo.

³² Talvez aqui resida a maior divisão dentro dos *players* de RPG. Considerável parcela dos jogadores desconsidera a variante *Indie* como RPG legítimo, especialmente pela difusão da característica de narração, tradicionalmente atribuída exclusivamente aos mestres, como condutores das aventuras.

Estimular a criatividade, conduzindo pessoas com diferentes objetivos, falas e contextos a um ponto focal, de modo a não suprimir esta criatividade, sem, para isso, permitir que sua interferência chegue ao estágio de desviar todos deste foco é uma das atribuições esperadas de um bom mestre. Ação que torna não-alienante toda a prática – assim como deveria acontecer em nível educacional.

L1: Eu acho que... é::: você poder fazer parte da história... seu personagem, você faz/ criaAR um personagem todo seu... às vezes com características suas porque fica mais fácil de agir e você fica totalmente imerso numa história completamente diferente... você se desliga de um mundo e tá lá... então tô lá no Japão medieval, tô lá no meu cavalo gigantesco, aquela máquina de matar... estou lá eu caminhando num bosque... e tudo mais... aí você fica totalmente imerso, acho que... a questão, esse lance da criatividade e da imersão aí, realmente acaba conquistando

Imersos na história que se constrói, jogadores e mestre isolam-se de seus problemas, desligam-se *de um mundo*, para assumir uma postura como personagem de um novo espaço, um mundo fantástico. A criatividade expressa-se, portanto, não apenas na construção dos personagens, dos argumentos de fala, das ações durante o jogo, mas também na idealização de um cenário.

Conforme já discutimos, o cenário compõe o plano de fundo para a realização do jogo de RPG. É a partir dele que se instrumenta toda a discussão e ação da aventura. Assim, projetar um cenário, de certo modo, significa projetar um imaginário daquele contexto, suas instabilidades e possibilidades.

L1: É aquela coisa... assim... aquela ideia brilhante, ou pro lado ruim, ou pro lado bom ((risos)) aquela coisa que “cara eu nunca na minha vida ia pensar naquilo” e a pessoa vai bem tranquila... “e se a gente fizer assim, assim e assim” e a gente: “CARA que genial doido”...

Ainda há de ser lembrado o fator “escolha” em cada etapa do processo. Fundamentados pelas regras do livro-texto, demarcadas pela história narrada pelo mestre, os jogadores agem em dois vieses. Primeiramente, suas ações são pautadas no princípio da escolha dos próprios jogadores. Estas são, por assim dizer, argumentos, elaborados e

maturados individualmente que posteriormente se transformam em fundamento para os argumentos do outro, o que caracteriza, segundo Araújo (2014), o fundamento da argumentação por contraposição.

Entretanto, se assim fosse, exclusivamente ancorada no conjunto de regras e parâmetros pessoais da escolha, teríamos uma prática de incerteza apenas em segundo plano. Neste caso, o primeiro plano, das construções individuais, seria marcado pela certeza da escolha realizada, o que condenaria a incerteza exclusivamente às ações do outro – que, para ele, seriam igualmente certas. Em contraponto a este dilema, surgem os dados. São eles que alteram esta situação inicial do plano individual do jogo, incorporando a incerteza ao processo argumentativo/criativo dos jogadores.

A criatividade, como vimos se expressa de variadas formas dentro do RPG. Na verdade, poderíamos afirmar que esta permeia toda a dinâmica deste jogo. Entretanto, uma das formas mais claras desta criatividade está justamente nos livros-texto, em sua construção e em como estes podem ser adaptados diante de diferentes situações.

O recorte abaixo demonstra uma destas situações, vivenciadas por um dos mestres entrevistados. Trata-se do princípio da formulação de um sistema de regras de RPG, que culminou em um livro-texto de mesma autoria.

L1: É:: primeiro é:: eu tava numa festa com uns colegas... os vizinhos da minha rua... e eu tive uma ideia de u::m/ uma ideia bem geral de como é que se/ como é que poderia ser/ de como é que poderia funcionar um sistema novo... eu comecei a pensar no sistema da sandália que foi que L1 ((da entrevista anterior)) comentou lá embaixo você joga uma sandália pra cima... se ela cair normal você consegue se cair de cabeça pra baixo você não consegue... bem simples... aí eu pensei “cara se se fossem duas sandálias como é que seria?” (...)

[

L2: Como são dois dados né?

[

L1: Se fossem três sandálias se fossem quatro sandálias... como é que você faria a a parada funcionar... aí, isso no meio da festa, peguei um guardanapo comecei a escrever... aquele negócio de doente de filme sabe? escrevendo no vidro e tal... eu acho que eu tava desse jeito...

O trabalho com a criatividade é totalmente imprevisível. Neste caso, esta se expressou através da ruptura de uma forma de jogar, usando dados e fichas, para outra, utilizando sandálias. Este rompimento influi diretamente na dinâmica do jogo, sendo gerador de novas posturas diante das aventuras propostas neste sistema³³.

4.1.4 Aprendizagem durante a prática

Como jogo fundamentado em um processo argumentativo, o RPG permite aproximações frequentes com a perspectiva de educação pautada no diálogo, por sinal, estrutura essencial ao desenvolvimento do mesmo. Ao hibridar áreas de pertencimento e integrá-las à diversas matrizes o RPG pode ser considerado como um espaço não-formal de educação. Simultaneamente, o mestre, como agente desta hibridação, se configura um excelente referencial docente em sua relação próxima e respeitosa com os jogadores.

Este referencial aponta para uma construção participativa, coletiva, lúdica e criativa, articulando diferentes discursos e informações em uma prática polissêmica (BAKHTIN 1985), problematizada (FREIRE, 1996), incerta (HEISENBERG, 2009), autopoietica (MATURANA; VARELA, 2011) e pertinente (MORIN, 2007).

[...] Sei lá TAMBÉM você aprende muito com o RPG... né? tem coisas que você acab/ pra você jog:::ar... quando você imerge dentro do jogo... né? Você acaba indo atrás de coisas você acaba lendo... você por exemplo o tema desse ano é ficção científica né? ((perguntando a L2))... E:::... Quando você vai mexer (alguma coisa) com ficção científica... você vai ler (coisas) de ficção científica né?... pr:::a meio qu::e se apropriar daquele conhecimento e também colocar dentro do jogo né?... então você acaba fazendo parte de todo um processo cognitivo também do RPG... os indivíduos acabam aprendendo... também com o jogo não aprendendo APENAS sobre o jogo... mas além do jogo...

Existe, entre os próprios jogadores, uma compreensão de que o RPG contribui para a aprendizagem. Rodrigues (2004) resgata as atividades de pesquisa, leitura e interpretação entre mestres, apontando a importância da investigação para a construção da história, narrada ao longo de uma campanha.

³³ Optamos por não trazer uma descrição mais extensa do sistema de regras objetivando manter o foco da discussão na criatividade, expressa aqui através da projeção de um sistema mais simples e de fácil acesso.

Observamos neste trecho a expressão clara da polissemia, anteriormente destacada, elemento fundamental à concepção de Ensino de Ciências aqui defendida. A aprendizagem acontece ao passo que, estimulados por uma história e motivados por um mestre, jogadores buscam o conhecer pautado nestes dois fatores. Mas, não apenas isto, contextualizam as informações oriundas de diferentes matrizes em um ponto focal, a campanha que se constrói, dedicando-se para a melhor articulação de ideias nesta perspectiva.

Assumindo esta postura, tendo como referência um espaço formal de educação, buscase do professor uma postura de mediação semelhante à apresentada pelos mestres. Chiovatto (2000) destaca o mediar do professor dentre suas demais atribuições trabalhando diretamente a partir do viés da arte. Para a autora, assim como a arte tem como objetivo ser interpretativa, o humano tem, por sua vez, como objetivo de vida ser interpretador. “A interpretação é pessoal” (CHIOVATTO, 2000, p.2), tornando impossível que qualquer pessoa possa dominá-la por completo, de modo que o professor, enquanto tutor ou mediador do processo de aprendizagem, não pode disponibilizar de pronto todas as suas construções pessoais, tornando mais coerente o exercício do pensar aos saltos (BAITELLO JÚNIOR, 2012) sem tantas certezas prévias. Esta postura possibilita, assim, uma maior abertura para a aprendizagem de seus estudantes.

[...] Cê tá lá não é uma coisa chata e você, por exemplo... eles vão ter que usar a questão do argumento né?... então eles vão ter que pelo menos estudar dois pontos de vista... né? Porque eles vão ter que entenDER pra construir o próprio discurso deles eles vão ter que saber um pouco sobre o outro né? O que o outro vai defender... e assim...e é uma coisa interessante...

Quando perguntados sobre uma possível prática com RPG em ambiente de sala de aula, o primeiro ponto levantado nas entrevistas foi a ludicidade da prática. Conforme podemos observar, este é um elemento consideravelmente importante na prática do jogar, que pode ser inserido em uma planificação do RPG como estratégia didática, visando uma educação voltada para a alegria e a dinâmica do processo.

A questão do argumento, fortemente trabalhada nesta prática, fundamenta um processo de diálogo, historicamente reprimido em nossa construção social (FREIRE, 2003). Unidos, em uma construção dialogada, professor e estudantes, mestre e jogadores, podem tecer um caminhar conceitual coletivo. Assim, construindo seus discursos em coletivo, a partir de um *saber (em comunhão com) o outro*, diferentes pontos de visão se imbricam, diferentes falas

permutam-se e constrói-se um conhecer autônomo (FREIRE, 1987), por que ligado às estruturas biológicas (MATURANA; VARELA, 2011) e ao conhecer do outro (BAKHTIN, 1985).

L2: Você perceb::e determinadas posturas que as vezes você praticava e você não percebia que tava fazendo aquilo::o digamos assim... apenas reproduzindo socialmente um contexto que é dominante... entendeu? Voc::ê quando tá naquele papel de mutante sendo descriminalizado você percebe alguém usando uma ofensa que você faria a um outro determinado grupo de minoria só que usando o mutante... ai você para pra pensar... “não! Eu nunca tinha visto isso nesse ponto de vista como aquela pessoa que está no/ na minoria ela se sente quando houve alguma coisa desse tipo”... e ai você passa a perceber numa nova numa... numa nova dimensão...

Entre jogadores, um dos pontos ligados ao aspecto educacional do jogo que mais se destaca é a capacidade de refletir sobre questões de ordem social. Em seguidos momentos das entrevistas foram destacados posicionamentos nesta direção, o que consideramos como uma tendência.

Esta compreensão, embora inicialmente – a partir de uma observação mais fragmentalizada da educação – se mostre distante das discussões pertinentes ao Ensino de Ciências, em muito contribui à compreensão das ciências sob a tendência do movimento Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), que tem “como principal meta preparar os estudantes para o exercício da cidadania” (SANTOS; MORTIMER, 2001, p.95). Temáticas transversais, tais como algumas problemáticas ambientais (queimadas, enchentes, secas, poluição) e éticas (aborto, gênero e sexualidade) envolvem conceituações diretamente ligadas às ciências – neste caso, mais enfocadas na Biologia –, exemplos da importância desta perspectiva para a temática.

L1: O mestre quem cria conflitos né?

[

L2: Exatamente... e ele faz os jogadores terem reações... isso também é um um... NÃO SEI... um choque de forças... e também cria (...)

L1: Ai depende da ficha... não, por exemplo, assim, se eu já tenho uma ficha completa que é o personagem assim e ele não se dá com aquilo o::u o mestre faz alguma coisa ou você conhece um maluco no meio da rua aí que ele lhe ensina a fa/ uma justificativa tem que aparecer na sua ficha pra você/ se ela não tá lá montada que você pode aprender certa habilidade você tem que ter certa justificativa em jogo... porque a maioria dos mestres -- eles cobram

isso -- até pra poder estabelecer aquele senso assim pra não ficar aquela coisa totalmente (...)

Neste momento da entrevista, interessados na discussão do tema, a dupla de entrevistados (entrevista 1) passa a dialogar entre si durante as respostas. L1 então argumenta sobre a necessidade que o mestre tem de gerar conflitos e como ele gerencia esta situação. Novamente observamos o agir criativo ancorar-se pelo sistema de regras e mediação da figura do mestre, ação similar à proposta de professor como mediador da aprendizagem, que permite a experiência aos seus estudantes, estabelecendo parâmetros para o proceder destes.

L1: De certa forma... no meu caso é:: eu eu gosto de mestrar uma mesa que eu tenha uma cert::a... um certo conhecimento do universo... então, por exemplo é:: ontem eu ministrei Witch que é/ foi baseado em um jogo de computador... RPG de computador... só que eu misturei com outra/ misturei aventura com outras influências de outros jogos... então era um universo, uma cidade, um local que eu conhecia é:: a política eu conhecia, o que é que tava acontecendo... eu conhecia os arredores... quando eu soltei eles lá já tinha informações suficientes pra se ele perguntar o que tava acontecendo eu não precisar inventar do zero... mas tem muito muitos mestres que fazem o contrário... faz “vamo jogar um RPG aqui... o que é que tá acontecendo? Ah, sei lá diz aí... vocês querem começar na cidade?” certo, aí ele vai inventando a coisa na hora

Assim como acontece na prática docente, o mestre planeja sua ação à mesa que está por vir. Para tanto, este se empenha em um longo processo de pesquisa e leitura, buscando ao máximo conhecer cenário, personagens, regras e articular, sempre que possível, informações diversas, oriundas de fontes bibliográficas variadas, desde outros jogos de RPG e literatura fantástica, até notícias e conhecimentos científicos. Como resultado, busca-se sempre a criação de situações de desequilíbrio, ou seja, problemas a serem resolvidos.

L1: É... o jogo do mestre é fazer... é fazer o jogo ficar mais interessante possível... então você não joga pra destruir os jogadores... nem joga pra facilitar demais... você tem que ficar faland/ tentan/ você tem/ a única coisa que você vai é ficar tentando balancear

[...]

L1: É... se o mestre for bom o bastante, ele consegue jogar um problema que é grande o suficiente... pra os jogadores não conseguirem resolver em três

ou quatro horas ... nem pequeno o suficiente/ não é gran/ é grande o suficiente pra eles não resolverem rápido...

Como um bom educador, o mestre busca compreender seus jogadores e, a partir disto, nivela a situação problemática proposta, de modo que todos possam participar do processo e compreendê-lo.

[...] quando o mestre narra alguma coisa, ele também quer ensinar ao jogador alguma coisa... então, você quer ensinar que o/ que esse universo é difícil de se sobreviver... então você vai forçar o jogador a morrer várias vezes e perder várias vezes... pra forçar ao jogador a pensar mais naquilo que ele quer fazer... então se o jogador morre uma vez ele “ah tudo bem morrer uma vez... não é culpa minha”... quando ele morrer dez vezes aí ele vai começar a pensar direito... ele vai pensar duas ou dez vezes antes de dar um passo a frente entendeu? aí você meio que caleja o jogador... a tomar cuidado com as próprias ações dele.

LI: Você tá ao mesmo tempo avaliando o jogador... e ao mesmo tempo tentan/ é:: ensinando ele através dessa avaliação

Outro ponto importante dentro desta perspectiva educacional que emerge do RPG é a avaliação. Em raros casos – por exemplo o da quebra de uma das regras do jogo – o mestre faz uma avaliação direta ou individualizada. Preza-se pela auto avaliação, perspectiva que evidencia o ato de comunicação e interação entre pessoas e conceitos/objetos dado um contexto social (LEAL, 1992), elemento essencial ao processo de ensino-aprendizagem (SANTOS, 2002).

[...] quando você já é/ inclusive a forma de um de um veterano jogar e pra forma de um iniciante jogar é completamente diferente...

[...]

LI: O jogador... dá o/ o mestre dá o clichê pra facilitar... mas a partir daí o que o o que o jogador inventar se não for contra a regra do mestre ele aceita... já o jogador veterano é:: ele tenta se afastar o máximo possível dos clichês...

então ele vai pra/ invés de ser um policial bonzinho... ele vai pra um policial corrupto mas ele não é só/ ele não corrupto porque ele é ruim... ele é corrupto porque ele tem uma filha que é doente e ele precisa de dinheiro pra pagar o tratamento da filha... entendeu? Ele precisa de um de um personagem muito mais profundo pra poder se divertir... pra poder se sentir mais conectado com esse personagem.

A importância dos níveis e das capacidades a se trabalhar em cada um destes reflete-se, também, no RPG. Assim como aconselha-se trabalhar conteúdos de abstração e complexidade maiores em séries com estudantes mais maduros, e vice-versa, no jogo este conselho tem especial importância para a manutenção dos jogadores e diversão dos mesmos. Gradativamente, conforme mais experientes se tornam estes, mais complexos e dinâmicos são os problemas aos quais o mestre passa a apresentar-lhes. Isto porque, gradativamente o nível de argumentação e o desejo pelo incerto se ampliam nestes jogadores que não mais podem saciar-se com o desfrutar de uma história linear e simples.

L2: Ai tu diria que tipo é de responsabilidade do mestre é::: quem tá na mesa principalmente o iniciante... se envolver com a história?

[

L1: Isso... a responsabilidade é toda do mestre... claro que os outros jogadores, eles tem/ eles tem que ter respon/ responsabilidade pelos próprios atos deles... eles não podem simplesmente é:: em off que é diz/ dizer uma coisa por exemplo o joga/ o personagem dizer uma coisa pro joga/ o jogador falar alguma coisa que o personagem não conhece entendeu? Porque ele conversou com o mestre e o mestre comentou alguma coisa... ele tem que se ater ao que o ao que o personagem ao que o personagem conhece... então isso é uma coisa que todo veterano SABE e que é uma coisa que se o veterano não não prestar atenção ele pode estragar a experiência dos outros jogadores... e se tiver um u:m personagem iniciante na mesa ele vai estragar a experiência do personagem... a experiência ÚNICA entendeu?

Morin (2010) aponta uma das deficiências da Educação Básica ocidental: podar a criatividade e inventividade inata do humano. A todo momento, crianças dos mais variados lugares estão a passar por um processo de repressão de sua capacidade investigativa para uma modelação social através dos anos iniciais de educação.

Trabalhar com iniciantes na prática exatamente da mesma forma que com veteranos, com experiência de anos seguidos de prática, seria incorrer exatamente neste erro. Entretanto, a abordagem diferenciada em níveis diferenciados de experiência reflete o já destacado compromisso coletivo d RPG. Por mais experiência que o mestre e os demais jogadores possuam, estes tenderão a, compreendendo a situação do iniciante, desprender-se de seu desenvolvimento individual para contribuir na construção coletiva da prática, inclusive pelo próprio iniciante.

L1: Toda vez que aparece um mestre iniciante... perguntando “assim ah como eu faço pra mexer melhor” por exemplo... que eu acho que é a pergunta que você fez... o que eu respondo é o seguinte... LEIA MUITO qualquer coisa... eu não tô falando de de bula de remédio e e sei lá... para-choque de caminhão. Você tem que ler história... de preferência narrativa... é:: sej::a (fun fiction) livros como os Harry Potter’s etecetera... qualquer coisa que você ler, que seja narrativa ou mesmo que não seja, vai te ajudar... outra coisa assista filmes... filmes que você não gosta... filmes de romance é:: filmes de terror filme de qualquer coisa filme francês, film/ aqueles filmes trash, filme de youtube... assist::a é:: aquelas séries trash de youtube que o cara se veste de/ com com luva de de lavar banheiro, bota uma/ um amarra uma toalha nas costas e diz que é um super herói... assista isso também... porQUE qualquer besteira que você assistir, as vezes aquela besteira vai te dar uma ideia de alguma coisa pra colocar numa história que você tá tentando fazer... que aí vai te dar um elemento cômico (...)

Ao término da terceira entrevista, o direcionamento do diálogo conduziu-nos à uma sessão rápida acerca da formação do mestre, momento em que o entrevistado L1 exemplificou conselhos práticos para um jovem mestre.

Para ele, um bom mestre deve, antes de tudo, caminhar em um diálogo constante com diversos gêneros textuais. *Leia muito!* foi o primeiro conselho por ele dado, provavelmente reflexo da prática de leitura entre mestres (RODRIGUES, 2004), inclusive a dele próprio. Não apenas isto. Busque informações em diferentes lugares, diversificando seus conteúdos. Conhecer e saber integrar informações em redes de conhecimento ao longo do mexer é imprescindível para uma prática dialogada, contextual e múltipla, conforme já discutimos.

L1: Seja o mais sutil possível... que é o que eu gosto de fazer se você tem que ensinar alguma coisa pra um pra um jogador... seja o mais sutil possível... por exemplo, eu queria ensinar pra um jogador numa mesa passada qu::e você não precisa resolver tudo na espada... e tinha um monstro que tava atacando a

cidade pra consegu::ir pra/ matando animais e etc... mas o meu objetivo era que o jogador chegasse lá e desce/ sei lá depois de matar o monstro... descobrir que ele tinha filhotes e esses filhotes estavam morrendo de fome e agora ele não podia fazer nada pra salvar esses filhotes... era o meu objetivo... eu queria ensinar isso pra os jogadores, mas não que chegasse algum personagem olhe não vá matar o monstro não porque consci/ é:: consciência ambiental e etecetera e tal... eu queria que eles ERRAssem e aí, depois que eles VISSEM a besteira que eles tão fazendo, que eles fizeram... e possivelmente e/ eu ter a esperança de de/deles pensarem “caramba que droga que a gente fez”, sei lá... entendeu? É uma co/ (...)

Finalmente, a prática do mestre, assim como a do professor, não deve ser impactante por ser radical, brusca. Na verdade, deve comportar desvios e impactar por possibilitar estes a cada um dos participantes do processo. Deve-se ter em mente que a construção do conhecimento não se dá por imposição, mas por condução. De nada valeria informar ao início do jogo a existência dos filhotes do monstro. Tal proposta não causaria impacto, reflexão. Apenas impediria o decurso da história e da aprendizagem do jogador em questão.

4.2 FAZER PEDAGÓGICO A PARTIR DA ÓTICA DO MESTRE

Partimos de um referencial de professor que põe a disposição seu aparente status em nível hierárquico/ditatorial para, por sua vez, assumir uma postura de aceitação do outro e de suas particularidades, considerando sua composição física e psicológica (LIBÂNEO, 1994), mas também a construção social, histórica e biológica nas quais ambas as partes se inserem (MORIN, 2007).

Neste sentido, envolvimento e dedicação são fatores imprescindíveis à finalidade do profissional em uma proposta que torne real o diálogo entre diferentes saberes e construções (SILVA; BERTAZZO, 2013). Assim, torna-se necessário, antes de qualquer outro posicionamento, uma conscientização pessoal com relação à prática que conduza à abertura e ao diálogo.

A tomada de consciência dos professores é significativa para intervir e inventar [...] além do previsto no eixo norteador do processo de ensino e aprendizagem³⁴ preconizado pela burocracia educacional; não reconhecendo nos manuais e cartilhas um trilha a seguir sem análise aprofundada a fim de lograr o bem maior de sua missão de educador, que é a formação de cidadãos livres, pensantes e capazes de construir

³⁴ Faz-se referência à prática engessada e burocratizada dos professores que conduz à separação dos processos em questão. Discutido também, de forma menos direta, no tópico *Argumentos acerca de um jogo argumentativo*, presente no capítulo 2.

argumentações e conhecimentos de forma autônoma e não subalterna (SILVA; BERTAZZO, 2013, p. 352).

O mestre de RPG, conforme já discutimos, em muito partilha destas recomendações em sua prática. Incluir o outro e proporcionar-lhe espaço para gerir suas próprias respostas estão presentes no rol das práticas deste. A condução do jogo, igualmente à do conhecimento e da vida, procedem mediante a incerteza das ações do outro, da diversidade de cenários e das capacidades individuais de cada pessoa e cabe ao mestre gerenciar todos os mecanismos disponíveis em cada aventura para proporcionar a todos os envolvidos, conforme suas capacidades e habilidades, aprendizagem.

Cabe-nos destacar, neste momento, a importância do respeito ao outro durante a prática de mestres e professores. Referimo-nos não ao respeitar, como ressalta Aquino (1999), com caráter pernóstico, depreciativo e minimizador, mas reconhecedor de potencialidades e possibilidades de associação inerentes a cada participante do processo. Respeitar significa, portanto, aceitar o outro, suas opiniões e sua forma de agir (FREIRE, 1996). Mas não apenas isto. Refere-se também ao reconhecimento do outro em seu próprio discurso e prática. Significa reatar o nó górdio, seja, para o mestre, ao utilizar as construções e ações de cada um dos personagens para o desenvolvimento de uma campanha ou, para o professor, ao associar conhecimentos e saberes provenientes de diversas fontes durante a aula.

Formar cidadãos, objetivo claramente expresso nos PCN (Ensino Médio; MEC/BRASIL, 2000), envolve estabelecer como meta o conhecimento de si e de todo o contexto em sua volta. Entre as características de um cidadão formado para uma sociedade em transformação, Menezes (2003, p. 49) destaca as capacidades de “informar-se, comunicar-se, julgar e tomar decisões”. Em consequência disto, utilizar as informações e transformá-las em conhecimentos funcionais à realidade prática de cada indivíduo está no cerne da questão educativa contemporânea. O mestre, assim como o professor, é sujeito ativo neste sistema social, promovendo uma aprendizagem que em muito se associa ao posicionamento dos jogadores diante das situações que lhes são apresentadas, o que muito se aproxima da prática cidadã.

A análise das entrevistas evidencia, assim, o RPG como uma estratégia excelente para pensar a reformulação do ensinar e aprender ciências, posto que evidencia uma postura docente de compreensão e diálogo com o outro, enquanto permite uma postura discente de participação e corresponsabilidade. Esta perspectiva corrobora com a proposição do “aprender

a aprender”, essência da construção teórica proposta por Delors (2001) em relatório à UNESCO como proposta à educação do Século XXI.

Assim, podemos repensar o ensinar ciências, partindo de um referencial de diálogo e multiplicidade, exatamente como propõem documentos orientadores nacionais – a saber, Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1999) e Orientações Curriculares Nacionais (BRASIL, 2006) – e densa bibliografia da área, entre os quais destacamos Fazenda (2012), Chassot (2003) e El-Hani (2006) que, sobre este assunto, argumentam sobre a pertinência de dialogar campos disciplinares, práticas e saberes diversos no processo de construção de conhecimentos científicos.

Assim como Krasilchik (2000), defendemos a proposta de que a formação que se propõe dentro do Ensino das Ciências deve direcionar estudantes à tomada de decisões em ambiente social e histórico ao qual se inserem, perspectiva discutida anteriormente e amplamente difundida nas práticas de RPG.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar a prática pedagógica a partir da ótica do mestre pode proporcionar reflexões reformuladas e pertinentes para a construção de um processo educativo cada vez mais amplo, sistêmico e autônomo. Muitas de suas práticas, destacadas ao longo das entrevistas e discussões presentes neste texto – a saber, a leitura, escrita, interpretação, diálogo e argumentação – têm reflexo direto na formação crítica de jovens que fazem do RPG parte integrante de sua vida. A pesquisa e o empenho em tornar-se elemento de desequilíbrio (BACHELARD, 1996) para o crescimento dos jogadores são exemplos de um bom proceder didático; a avaliação dos estados parciais em uma campanha e adequação de sua prática a cada um deles demonstram iniciativas claramente expressas em um professor mediador. Híbrido áreas de pertencimento e possibilitar a integração destas às diferentes matrizes históricas e lógicas tornam do mestre de RPG um referencial de prática docente fora do ambiente escolar, concordando com a expressão do ensinar em espaços não formais, conforme já temos discutido (MELO; ASSIS, et al., 2014; MELO, 2013).

Destacamos algumas características do RPG que podem ter cunho pedagógico e são importantes para a prática docente:

A articulação do RPG como prática coletiva, lúdica e criativa remonta à sua construção como prática educacional. Isso porque as entrevistas evidenciaram a fecundidade e riqueza da postura do mestre de RPG para a compreensão da didática do professor. Destacamos aqui a dinâmica do mestre em construir vínculos entre diferentes pertencimentos do saber e seus jogadores. Dinâmica responsável pela fluência de sua prática. Ancorado nesta dinâmica, desenvolve-se uma construção múltipla, pautada na troca entre saberes e na sociabilidade entre jogadores.

A partir do fazer do mestre podemos refletir o fazer docente, ancorados em uma construção coletiva, reflexo da liberdade criativa e lúdica do jogo. Sua prática, marcada por desvios e impactos, é permeada por conceituações importantes para um proceder didático dialógico. Através da mediação, da promoção da auto avaliação, do respeito e da abertura ao diálogo, o mestre promove um dos objetivos mais tácitos e urgentes do Ensino de Ciências: a formação cidadã.

Em colaboração à esta perspectiva, destacamos a minúcia do mestre em aproximar-se daqueles que compõem seu grupo de jogadores. Esta característica se expressa durante todo o jogo, durante a incorporação de um iniciante – momento em que o mestre traça uma estratégia

para, dialogando os conhecimentos e a experiência do novo jogador, inseri-lo na aventura que se tece –, assim como no momento de avaliar a possibilidade, de acordo com a construção da história, de trilhar um caminho diferente do planejado inicialmente.

Outro ponto a ser destacado é a pesquisa. Partindo de um referencial de professor que atua como constante pesquisador, incansável em sua busca por conhecimentos pertinentes à sua vida e à dos demais à sua volta, podemos credenciar ao mestre de RPG a maestria de exercer com afinco esta função. Exemplo aos professores de ciências, o mestre não apenas busca conhecer mais acerca de sua área de foco (que neste caso seriam os livros-texto). Muito além disto, ele permite-se imergir em pertencimentos distintos, saberes e práticas que conduzam-no à uma melhor formulação de sua ação. Tudo isto faz enquanto planejamento de sua prática, observando as necessidades dos jogadores sob sua tutela, as possíveis repercussões do seu agir e traçando estratégias de método para alcançar seus objetivos de aprendizagem para os jogadores.

Em conjunto, pesquisa, leitura e estudo, compõem o *metiêr* de mestres e professores dedicados à seus ofícios. Para tanto, não bastam informações deslocadas e pertinentes à sua área. Ser um bom mestre/professor significa caminhar entre diferentes domínios, pertencimentos. Mais que isto, fazê-los dialogar entre si, comunicar-se.

Em todas as entrevistas emergem pontos que evocam a funcionalidade do RPG como estímulo à imaginação, inquietação e coletividade. A construção dos personagens, sua maturação e a formulação do cenário são exemplos desta perspectiva. Toda a prática coexiste com a incerteza do dialogar com o outro, do interagir com seus argumentos e construir, em coletivo, uma história, narrada pelo mestre e vivenciada/construída pelos jogadores.

Mais uma vez destacamos o referencial do mestre em uma construção docente, pautada no diálogo e mediação do processo de ensino-aprendizagem. Este, através da estrutura própria do RPG, promove um espaço de argumentação, estimulando tal prática entre os participantes. Paralelamente, torna necessário o exercício da reflexão e da autonomia avaliativa para a construção de todo o processo, recomendação e desejo das recentes discussões educacionais.

É ancorado neste referencial que destacamos a relevância do estudo do RPG para uma compreensão ampliada da docência em ciências. Mas não apenas neste foco. Consideramos estas características seminais ao estudo de conhecimentos circunscritos não apenas nas ciências naturais, mas em outros domínios curriculares.

Todo o trabalho representa uma possibilidade tácita de fazer as ciências da complexidade permear o Ensino de Ciências, mais especificamente através da figura do

professor de ciências, inserindo formulações importantes neste plano, como a incerteza, instabilidade e diálogo, essenciais para uma construção didática pertinente às conexões de vida e conhecimento daqueles que a fazem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria da Conceição de. *Complexidade, saberes científicos, saberes da tradição*. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2010.

AQUINO, Julio Groppa. *Autoridade e autonomia na escola: alternativas teóricas e práticas*. São Paulo: Grupo Editorial Summus, 1999.

ARAÚJO, Macilene Pereira de. “O uso da argumentação como ferramenta na Educação Biológica: o caso do aquecimento global.” *Trabalho de Conclusão de Curso*. Campina Grande: Universidade Estadual da Paraíba, 2014.

ARBID, Michael; HESSE, Mary. *The construction of reality*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

ATLAN, Henri. *Entre o cristal e a fumaça: ensaio sobre a organização do ser vivo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

BACHELARD, Gaston. *A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

_____. *O direito de sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1991.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. *O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Estética de la creacion verbal*. 3ª. Ciudad del Mexico: Siglo Veintiuno Editores, 1985.

BARDIN, Lawrence. *Análise de conteúdo*. 2ª. São Paulo: Edições 70, 2011.

BIZZO, Nélio Marco V. “Metodologia e prática de ensino de ciências: a aproximação do estudante de magistério das aulas de ciências do 1º grau.” In: *A prática de ensino e o estágio supervisionado*, por Stela C. Bertholo Piconez, 69-81. Campinas: Papirus, 2010.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9.394*. Brasília, 20/12/1996.

BRASIL, Secretaria da Educação Básica. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias*. Brasília: MEC/SEB, 2006.

BRASIL, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros Curriculares Nacionais - Ensino Médio*. Brasília: MEC/SEMTEC, 1999.

_____. *PCN+ Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias*. Brasília: MEC/SEMTEC, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 2ª. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAPRA, Fritjof. *A teia da vida*. São Paulo: Pensamentos, 1996.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; SOARES, Márlon Herbert F Barbosa. “O uso do jogo de roles (Roleplaying Game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico.” *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 2009.

CHIOVATTO, Milene. “O professor mediador.” *Artes na escola: Boletim* 24 (2000): 1-9.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. “O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.” *Revista de divulgação técnico-científica do Instituto Catarinense de Pós-Graduação*, 2004: 107-112.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M. Ensino de Ciências: fundamentos e métodos. Cortez Editora, 2002.

DELORS, Jacques. *Educação: um tesouro a descobrir - Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI*. São Paulo: Cortez, 2001.

DEMO, Pedro. *Educação e qualidade*. Campinas: Papirus, 1994.

DRIVER, Rosalind; NEWTON, Paul; OSBORNE, Jonathan. "Establishing the norms of scientific argumentation in classrooms." *Science education*, 2000: 287-312.

ERDURAN, Sibel; JIMÉNEZ-ALEIXANDRE, Maria Pilar. *Argumentation in science education*. Florida: Springer, 2008.

FAGGIONATO, S. "Percepção Ambiental." *Site Programa Educar – USP*. 2004. <http://educar.sc.usp.br/biologia/textos/m_a_txt4.html> (acesso em 18 de agosto de 2014).

FAIRCHILD, Thomas Massao. "O discurso da escolarização do RPG." *Dissertação de Mestrado*. São Paulo: FEUSP, 2004.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio Século XXI: O minidicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FINE, Gary Alan. *Shared fantasy: Role playing games as social words*. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

FOERSTER, Von. *On self-organizing systems and their environments*. New York: Pergamon, 1960.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

_____. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática pedagógica*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. *Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

_____. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FUJII, Roberto Shiniti. “O RPG como ferramenta de ensino: As contribuições do RPG para a argumentação no ensino de Biologia.” *Revista Contexto & Educação*, 2012: 102-118.

GODOY, Arlinda Schmidt. “Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades.” *Revista de administração de empresas*, n.2 de v.35 de 1995: 57-63.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. “A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.” *Anais do Encontro Regional de Ensino de Biologia*. Rio de Janeiro, 2001. 389-392.

HEISENBERG, Werner. *A ordenação da realidade*. São Paulo: Forense Universitária, 2009.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7ª. São Paulo: Perspectiva, 2012.

IEȚCU-FAIRCLOUGH, Isabela. “Legitimation and strategic maneuvering in the political field.” *Argumentation*, 2008: 399-417.

IHNEN, Constanza Jory; RICHARDSON, John E. “Sobre a combinação da pragma-dialética com a análise.” *Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, 2011: 38-48.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14ª. São Paulo: Cortez, 2011.

KLIMICK, Carlos. “Onde está o herói?” *I Simpósio O Outro*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2002.

KRASILCHIK, Mirian. *Prática de Ensino de Biologia*. São Paulo: EDUSP, 2005.

KUHN, Deanna. "Science as argument: Implications for teaching and learning scientific thinking." *Science Education*, 1993: 319-377.

LEAL, Maria Leonor Cunha. "Avaliação da aprendizagem num contexto de inovação curricular." *Tese de mestrado*. Lisboa: Universidade de Lisboa, 1992.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994.

LUCA, Gabriel Gomes de; KUBO, Olga Mitsue. "O argumentar como objetivo de ensino a ser desenvolvido em diferentes disciplinas e desde níveis básicos do ensino formal." *Psicologia da Educação*, 2011: 153-160.

MARIN, Andréia A.; OLIVEIRA, Haydée T. de; COMAR, Vito. "A Educação Ambiental num contexto de complexidade do campo teórico da percepção." *Interciencia*, outubro de 2003: 616-619.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. 9ª. São Paulo: Palas Athena, 2011.

MAYR, Ernst. *O desenvolvimento do pensamento biológico*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1998.

MEC/BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais (5ª a 8ª séries)*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. *Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio): bases legais*. Brasília: MEC/SEF, 2000.

MEIS, Leopoldo de. *Ciência, Educação e o conflito humano-tecnológico*. 2ª. São Paulo: SENAC, 2008.

MELO, Tafarel Fernandes Tavares de. “Ensino por projeto: a horta escolar como ferramenta de racionalidade e consciência ambiental.” *Trabalho de Conclusão de Curso*. Campina Grande, PB: Universidade Estadual da Paraíba, 2013.

MELO, Tafarel Fernandes Tavares de; ASSIS, Mayara Larrys Gomes de; SEVERO, Thiago Emmanuel Araújo; DIAS, Márcia Adelino da Silva. “A atuação do mestre: reconstrução da função mediadora do professor a partir da lógica do Role Playing Game.” *Anales de las XI Jornadas Nacionales y VI Congreso Internacional de Enseñanza de la Biología*. General Roca: ADBIA, 2014. 1-6.

MENEZES, Luiz Carlos de. “Competências e conhecimento no Ensino Médio.” In: *Polifônicas idéias: por uma ciência aberta*, por Maria da Conceição de Almeida, Margarida Knoob, & Angela Maria de Almeida, 49-52. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes, 2002.

MIRANDA, Simão de. “No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.” *Linhas Críticas*, 8 de 2001: 64-66.

MLODINOW, Leonard. *O andar do bêbado*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2009.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma; reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

_____. *O Método I: a natureza da natureza*. 2ª. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. Brasília: UNESCO, 2007.

MOTA, Sônia Rodrigues. “Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo.” *Tese de doutorado*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1997.

NIETZSCHE, Friedrich. *Ecce homo: como alguém se torna o que é*. 2ª. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

OLIVEIRA, Nilza Aparecida da S. “A Educação Ambiental ea percepção fenomenológica, através de mapas mentais.” *Revista Eletrônica do Mestrado de Educação Ambiental*, 2006: 32-46.

PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. 2ª. São Paulo: Devir, 2000.

PÊCHEUX, Michel. *Análise de discurso*. 3ª. Campinas: Pontes Editores, 2012.

QUEIROZ, Inti; ZANELATO, Juliana; OLIVEIRA, Katiene. “Análise da conversação em uma entrevista: interação entre falantes.” *Anagrama*, mar./mai. de 2008: 2-13.

RABECQ-MAILLARD, Marie-Madeleine. *Histoire des jeux éducatifs*. Paris: Fernand Nathan, 1969.

RICHARDSON, Roberto Jarry. *Pesquisa social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas, 1999.

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

ROSNAY, Jöel de. *O homem simbiótico*. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *A Crítica da Razão Indolente: Contra o desperdício da experiência*. Porto: Afrontamento, 2000.

SANTOS, Leonor. *Auto-avaliação regulada: porquê, o quê e como?* Lisboa: Ministério da Educação/Departamento do Ensino Básico, 2002.

SANTOS, Wildson Luiz Pereira dos, e Eduardo Fleury Mortimer. “Tomada de decisão para ação social responsável no ensino de ciências.” *Ciência & Educação*, 2001: 95-111.

SANTOS, Wildson Luiz Pereira dos; MORTIMER, Eduardo Fleury; SCOTT, Philip H. “A argumentação em discussões sócio-científicas: reflexões a partir de um estudo de caso.” *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, 2001: 140-152.

SAVIANI, Dermeval. *Educação: do senso comum à consciência filosófica*. São Paulo: Cortez Editora, 1986.

SEVERO, Thiago Emmanuel Araújo. “As representações de um grupo de estudantes de biologia da UEPB sobre o conceito de natureza e as implicações das inovações metodológicas na construção dos conceitos.” *Trabalho de conclusão de curso – Monografia*. Campina Grande, PB: Universidade Estadual da Paraíba, 2010.

_____. “Compreensão de Natureza e formação do biólogo.” *Dissertação de Mestrado*. Natal, RN: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2013.

SHAPIN, Steven. *Nunca Pura: estudos históricos de ciência como se fora produzida por pessoas com corpos, situados no tempo, no espaço, na cultura e na sociedade e que se empenham por credibilidade e autoridade*. Belo Horizonte / Campina Grande: Fino Traço / EDUEPB, 2013.

SILVA, Laydiane Cristina da, e Cláudio José Bertazzo. “O lúdico, a geografia e a mediação didática.” *Revista Geoaraguaia*, 2013: 343-358.

SNEYDERS, Georges. *Alunos felizes*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

UNESCO. *New trends in a primary school science education*. Paris, 1983.

VIEIRA, R. D., e S. S. do Nascimento. . *Argumentação no Ensino de Ciências: Tendências, práticas e metodologia de análise*. - 1ª ed. . Curitiba: Appris, 2013.

VILLANI, Carlos Eduardo Porto; NASCIMENTO, Silvania Sousa do. “Argumentação eo ensino de ciências: uma atividade experimental no laboratório didático de física do ensino médio.” *Investigações em Ensino de Ciências*, 2003: 187-209.

VOLPATO, Gildo. "Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica." *Educação e Sociedade*, 2002: 217-226.

APÊNDICE

APÊNDICE A – ENTREVISTAS COM DUPLA DE JOGADORES DE RPG

Glossário de significações simbólicas (normas de transcrição):

()	Incompreensão de palavras ou segmentos
(hipótese)	Hipótese do que se ouviu
/	Truncamento
MAIÚSCULA	Entonação enfática
:::	Prolongamento de vogal ou consoante
sí-la-ba	Silabação
?	Interrogação
...	Qualquer pausa
((minúscula))	Comentários descritivos
-- texto --	Comentários que quebram a sequência temática da exposição
[Superposição, simultaneidade de vozes
(...)	Indicação de que a fala foi tomada ou interrompida em determinado ponto
“texto normal”	Citações literais de textos durante a gravação
“ <i>texto itálico</i> ”	Citações diversas durante a gravação

GRAVAÇÃO (34min:11s)

L1: Primeiro entrevistado

L2: Segundo entrevistado

L3: Entrevistador principal (direto)

L4: Entrevistador secundário (indireto)

((início da gravação))

((ruídos provenientes do ambiente))³⁵

L3: (então) pra começar... nós gostaríamos de saber como tudo começou

[

L1: Do RPG?

[

L3: Isso, isso... como vocês em/conheceram o jogo? Como chegaram aqui...

L1: Amigos... desde novo... acho que tinha uns oit/nove anos, não lembro bem...

[

L3: *Ahn*

[

L1: EnTÃO... uns amigos da escola... eles tinham comprado um jogo né? Lá... Ai eu fui ver foi a primeira vez que eu tive contato... né? Ai depois disso eu voltei quando eu

³⁵ Em considerável parcela do período das entrevistas tivemos que lidar com o ruído proveniente da densidade de pessoas presentes no evento. Assim, em alguns momentos do diálogo, a transcrição descreverá dificuldades de compreensão do áudio, conforme prevê o glossário de significações simbólicas (normas de transcrição).

voltei pra cá ((Campina Grande))... Passou anos... ai quando eu tinha mais ou meno::s... un::s dezesseis anos ai teve encontro aqui

[

L3: Sim

[

L1: Um dos primeiros... um dos primeiros... encontros acho que foi o segundo... ou o terceiro... Aí eu conheci mesmo né? eu f/ “*eita aquela coisa que eu tinha jogado lá...*” ai eu vi né (eu era muito) (...)

[

L3: Dez anos atrás? ((risos))

[

L1: Foi a::i eu joguei né? Gostei ai conheci uma galera... comecei a jogar com eles ai não parei mais

[

L3: Até hoje?

[

L1: É até hoje... Ai faz sete anos que eu organizo

[

L3: Ah, tu organiza o grupo?

L1: É eu sou/ eu sou quem organizo

[

L2: Ele () do do evento

[

L3: Ah... tu é um dos organizadores? Que bom rapaz a gente não sabia... E você?

[

L2: Rap::AZ... fo::i mil novecentos e noven-ta e tr::ês noventa e qu::atro

[

L3: Eu tava nascendo

[

L2: Pois é por ai... ((risos)) Pront::o...

[

L1: O meu faz vinte/ faz oito anos faz vinte anos atrás... no caso eu tenho vinte oito

[

L2: Noventa e quatro... é por ai cara

[

L1: É é por ai

[

L1: É... faz muito tempo...

L2: É a::i... foi um joguinho de/ de... de num final de semana mermo na casa de prai::a o pessoal tava jogando e entrou pra jogar (...)

[

L3: Você entrou no grupo?

[

L2: É... ai... dai nunca mais parei(...)

L3: Vocês lembram que jogo vocês começaram?

L2: Ah eu comecei pela D&D... eu sou filho do ()

L1: Como é que é:: aquele negócio () de chumbo... que o animal...

L2: É... (*guirofleste*)?

L1: (*guirofleste*)

L3: Vo/ vocês jogam com frequência? Jogam?

[

L2: É todo final de semana eu jogo

[

L1: É assim, quando dá... final de semana né... porque tem outras coisas, o cara trabalha...

[

L3: Existe um grupo... assim... entre vocês?

[

L1: Existe um grupo... nós que organizamos somos um grupo... () areia

[

L2: É o meu é grupo (*shandô*)... são umas quinze pessoas lá em Natal

[

L3: Ah, você é de Natal?

[

L2: É

[

L3: Viesse de Natal pra cá?

L1: É... Tem gente de Natal, Fortaleza...

[

L2: É por isso que a gente só conversa uma vez por ano

[

L1: É ((risos))

L3: Ah entendi... E a gente tá atrapalhando a conversa dos dois

[

L2: Não... relaxe cara ((risos))

[

L1: Não não não qué isso...

((risos))

L4: E o seu... tem quantas pessoas? O seu (grupo)?

L1: Meu grupo somos em torno de oito por ai... Grupo mesmo... mas tem os adjacentes...

L3: Sei... É::: assim a gente sabe que normalmente você escolhe um/ você escolhe um personagem... mas você mantém esse personagem?

[
L1: Ass::im (...)
[
L3: O tipo de personagem ou você varia, por exemplo, às vezes você é mestre às vezes você é (...)
[
L1: Não... é... eu sou narrador
[
L3: Sempre narrador?
[
L1: É... raramente eu jogo... jogo... jogo... como um jogador né? ((risos))
[
L3: Sim sim sim...
L2: Eu alterno mestre com jogo... eu jogo a cada quinze dias e mestros a cada quinze dias
[
L3: Pra não ficar... somente
[
L2: Não... é porqu::e como é um grupo grande precisa ter gente que mexe... que é quinze pessoas cada mesa seis pessoas... são geralmente (tem que tá as divisões)
[
L3: Sim sim... É::: entã::o não sei... não SEI... Qual é o elemento mais interessante do jogo... o que é que faz assim... por que vocês jogam há tanto tempo vocês continuam jogando até hoje... alguma coisa interessante tem... o que é que vocês (...)
[
L4: O que foi que prendeu né?
[
L1: Bem... assim... eu acho que uma coisa que eu gosto muito no RPG é a própria questão da narrativa sabe? Assim... eu sempre tive uma queda por questão de literatura e tal... meu pai é professor de literatura ai desde pequeno é::: assim ele leu/ lia pra mim né? Eu gostava de histórias umas histórias fantásticas () né? inclusive o primeiro livro de RPG quem me deu foi ele foi um livro de RPG solo...
[
L3: Ai quer dizer que foi incentivo da família?
[
L1: Foi né... assim... nã/não que acho que ele sabia nem mais ou menos o que era né? e tal... Mas ele me deu/ meu pai me deu um daqueles aventuras fantásticas... é () rebelde
[
L2: A minha mãe me comprou o::: livro de jogador segunda edição
L1: Ai ele me deu né? e era um jogo solo que você joga sozinho e tal... e eu gostei muito né? Mas assim... acho que uma das grandes coisas que eu gosto é mais a questão d/da/de criar histórias né? E é uma coisa que você não tá criando história sozinho você tá criando ela em conjunto... com outras pessoas... mexe com o lado lúdico né? Com a questão

da imaginação... E mais que tudo hoje em dia eu acho que uma coisa importante... é a questão da sociabilidade... né? Que é::... o RP::G ele faz nós criarmos vínculos assim, sabe? Uma coisa, por exemplo, eu não gosto muito de jogar videogame aqueles RPG online ((falando dos MMORPG)), eu não gosto porque eu não sinto contato né? E aqui eu consigo porque eu/eu construo vínculos mais/mais... não é mais reais mas assim que eu consigo sentir mesmo

[

L3: Próximos?

[

L1: Mais próximos

L2: Pra mim o RPG é um hobby e ele é uma atividade social... Porque, por exemplo, todos os meus amigos que jogam LÁ... cada um se fosse/ se não fosse o... o elemento em comum, o RPG, a gente não se encontraria constantemente entendeu? É Tanto que às vezes alguns fazem... “*não, vamos sair pra comer pizza?*”... ai dos quinze vão... seis...

((risos))

L2: Entendeu?

[

L4: É sempre assim?

L2: Ai por quê? Porque os outros não têm interesse em atividade sociais ou aquela atividade sociais () não não...

[

L3: É só do RPG?

[

L2: Exatamente... RPG, *nerdisse* de filme, essas coisas... E::... como é uma atividade social eu acho que pelo menos pra o meu grupo específico ele faz o papel que um CLUbe faria pra outras pessoas, tá ligado? É::... ou instituições não sei algumas pessoas se reúnem em igrejas pra grupos de jovens etcetera e tal... a gente se reúne pra jogar RPG e manter aque/aquele vínculo em comum que permita que a gente continue a sociabilidade

L1: Questão da identidade também né?

[

L2: É

[

L1: Tem a ver um pouco com a identidade né? que eu acho que querendo ou não a gente dentro (tá inserido) numa cultura né? Digamos... E nossa cultura tá voltada pra.. pro jogo...

[

L2: Por aí (...)

L1: () Que você va::i... não ap/ porque tem muitas diversões... né?... Porque existe uma grande diferença, inclusive entre lazer e diversão...

L3: *Hum...*

[

L1: O laZER é::: uma coisa mais solta... geralmente a diversão é uma coisa mais controlada... né? é::: uma coisa que tem certas regras... E aqui sempre tem essas regras, mas o RPG ele... pra mim pelo menos, ele consegue ter os dois né?... Porque ele consegue tanto ser uma atividade::e que tem umas certas regras e tal... mas que ao mesmo tempo permite você t::er um:::a um:::a amplitude muito grande né?... uma... porqu::e é um jogo que mexe com a autenticidade... Então, assim acho qu::e um grande atrativo pra isso É acho que é a diversão mesmo... você fazer amizades NÉ?... Também... Voc:::ê... Sei lá TAMBÉM você aprende muito com o RPG... né? tem coisas que você acab/ pra você jog:::ar... quando você imerge dentro do jogo... né? Você acaba indo atrás de coisas você acaba lendo... você por exemplo o tema desse ano é ficção científica né? ((perguntando a L2))... E:::.... Quando você vai ensinar (alguma coisa) com ficção científica... você vai ler (coisas) de ficção científica né?... pr:::a meio qu::e se apropriar daquele conhecimento e também colocar dentro do jogo né?... então você acaba fazendo parte de todo um processo cognitivo também do RPG... os indivíduos acabam aprendendo... também com o jogo não aprendendo APENAS sobre o jogo... mas além do jogo...

[

L2: No meu caso eu acho que depende do iniciante... por exemplo... meu grupo tem gente que tá lá... você vê claramente que é pelo social... ele tá ali só pra se reunir com um grupo de pessoas que ele gosta de conversar assuntos em comuns t:::em gente que vai pelo JOGO mesmo... você percebe aquele cara que tá indo porque ele quer jogar, ele qu:::er imergir naquele mundo... tem gente que gosta de ir pra... só pr:::a se divert:::ir de jo/ fazer... tanto faz se fosse um RPG se fosse um *card game*... entendeu?... Ele quer tá naquele/naquela atividade... tem gente que vai pel:::o pelo pela criatividade... pela desenv/ pel:::a capacidade de você poder, sei lá... emular... o:::s seus (personagens) favoritos... seus filmes favoritos, você tem um personagem que você é dono na televisão

[

L1: E você pode ser IGUALzinho no jogo...

L2: É::: e fazer daquele jeito entendeu? E jogar daquele jeito... então eu acho que sempre depende de de cada principiante... É... tanto que quando:::o... é::: faz () pra iniciante... pelos menos EU... eu procuro conhecer o iniciante antes pra saber o/ do que é que ele gosta... entendeu? pra n:::ão fazer algo destoante... porque s:::e, digamos assim... é pra/ é pra pessoa se divertir eu não vou fazer algo que fa:::z... incomodar ela entendeu?... então você tem que conhecer o o (...)

[

L3: Conhece o o novato (...)

[

L2: O iniciante... saber um pouco dele pra saber exatamente pra onde direcionar... tanto que o meu problema em evento assim ((falando claramente do encontro))... pra mostrar pra iniciante é porque quando eu não sei pra onde direcioNAR eu fico perdido... é uma gama de opções muito amplas e ai eu fico não pra cá/pa cá/pa cá...

((risos))

L2: E ai eu me perco (...)

L3: Sei

[

L2: Entendeu?... Agora conhecendo um pouco dos iniciantes conversando e tudo mais eu consigo justamente direcionar o jogo pra uma parte que possa divertir eles e:: eles encontrem no jogo (...)

[

L1: Pra que eles possam voltar né?... Também

L2: É... que eles encontrem no jogo alguma coisa que...

[

L3: Estimule?

[

L2: Estimule entendeu?

[

L3: Entendo... É::: eu vou explicar uma prática que a gente desenvolveu uma vez... assim não foi uma prática, não sei se de forma tão aprofundada... mas, enfim, eu queria que vocês dessem uma opinião sobre a prática... É::: a gente desenvolveu... uma uma uma história... é::: em cima de um:::a... da implantação de uma hidrelétrica

[

L1: Em cima de quê?

[

L3: Da implantação de uma hidrelétrica

[

L1: Sim

[

L3: Então, a gente junto à implantação de um hidrelétrica... e::: a gente desenvolveu alguma:::s/ alguns papéis dentro disso... É::: existiu um:::a um:::a audiência PÚBLICA pra saber da população o que é que/ o que é que se daria acerca daquela hidrelétrica... se ela deveria ser implantada ou se ela deveria não ser implantada... A gente dividiu em alguns grupos com:::o população governo e::: é::: a empresa que tava desenvolvendo a/a hidrelétrica

L4: Isso tudo dentro de uma turma de pedagogia num foi?

L3: É... numa turma de pedagogia tá?... É::: enfim... E::: a gente desenvolveu dentro dos grupos papéis... Por exemplo, dentro do governo tinha o governador e tinha o assessor e tinha u/um advogado... por exemplo... dentro da população tinha um comerciante, tinha um médico e um::: é é::: um fazendeiro... digamos... é::: enfim, e a gente colocou dentro de uma... de uma possibilidade que eles argumentasSEM e desenvolvessem pra saber no final o que é que aconteceria, se existiria um:::a... a implantação da hidrelétrica ou se não existiria... quem decidiria isso era justamente o pessoal relacionado ao governo... eu queria saber de vocês o que é que vocês acham dessa prática... a gente desenvolveu alguma coisa próxima ao RPG ou próxima a alguma característica?... O que é que vocês acham disso? Sejam bem SINCEROS podem ser b:::em...

L1: Assim... na verdade é... é próximo do do RPG... mas assim... também isso é uma prática da pedagogia... é bem é bem didático né?

[

L3: Sim sim...

L1: Vamos dizer... sou professor e eu também já utilizei (a síntese) () na sala de aula... o julgamento né? É::: eu acho que assim é válido... tem muitas experiências entre o RPG e a educação que é:: faz nesse sentido né?... Meio que você coloca os indivíduos numa situação... né? pra eles representarem certos/ certos papéis... né? Lógico que tod/ toda forma é::: toda ferramenta no caso como o RPG é válido -- se -- pra educação... muitas vezes é::: a gente se prende a métodos tradicionais né? De de ensino... e não tem uma resposta válida... né? os alunos não conseguem... não participam, não gostam né? Porque ficam presos aquela questão de quadro... enfim... e e::: por exemplo métodos como esse conseguem facilitar inclusive o aprendizado porque faz com que você que você sinta mais as coisas né? E de uma maneira criativa também... de uma maneira divertida né? Cê tá lá não é uma coisa chata e você, por exemplo... eles vão ter que usar a questão do argumento né?... então eles vão ter que pelo menos estudar dois pontos de vista... né? Porque eles vão ter que entenDER pra construir o próprio discurso deles eles vão ter que saber um pouco sobre o outro né? O que o outro vai defender... e assim...e é uma coisa interessante se a gente for peg:::ar é::: tem alguns teóricos como Vygotsky... né? Vygotsky ele vai é::: ele vai trazer... que as crianças (...)

[

L3: Virou pedagogia mesmo aqui agora ((risos))

[

L1: É é... ((risos))... nós quando crianças nós aprendemos e representamos certos papéis... então muitas vezes quando nós brincamos... é::: nós brincamos com crianças de cas:::inha polícia e ladr:::ão nós estamos ali... representando papéis sociais... é... que nós vamos atuar posteriormente né? Que escolheremos ou não... então a gente a gente vai (pra isso) então eu vejo um pouco disso também no RPG né?... no n:::o nesse tipo de prática né?... e também o dentro da questão dramaturgica né? Dentro da performance né? Hoje em dia fala-se muito dentro de performance... né? Leva-se muito esse conceito da performance pra dentro d:::a das ciências né?... dentro da da questão de teatro pra pra o campo da ciência... Então hoje em dia é::: no/ va/ vamo dizer que o nosso próprio nosso próprio agir é um agir (perturbático) né?... Então é::: quando a gente tá fazendo isso... a gente tá fazendo com que formando competências... na nas crianças no sentindo de aplicar isso no (...)

[

L3: Como pedagogia?

[

L1: Como pedagogia né?... mas nos alunos formando competências até neles mesmos em situações reais que eles podem é::: conviver ter né?... eu acho (...) eu acho fantástico isso

L3: É... digamos... pra deixar mais mais claro... foi uma turma de pedagogia... e::: - er:::a -- o objetivo era trabalhar alguma coisa relacionada a Educação Ambiental... o que tava se discutindo era em uma turma de Ensino de Ciências... que tem a disciplina de ciências lá no curso de pedagogia... inclusive...

L2: Da noite ou da manhã?

L3: Foi da man/ da tarde

L2: AH, é da tarde, de manhã é::: da administração direito (...)

L3: Enfim... De toda forma... fala... e ai?

L2: Bom... o problema d::e técnica dessa questão é porque a gente nunca chegou numa definição de RPG... entendeu? Existem grupos que estão tentando fazer a definição teórica do que seria do que não seria... e a definição que é mais aceita até hoje é o quê? É um conjunto d::e é um grupo que se junta... com uma atividade que... sobre uma determinada quantidade de regras... emulam uma determinada situaç::ão em um em um cenário ambiente... no caso as regras seriam a a discussão MESMO, porque quando se fala em regras quando a gente conhece o RPG pensa logo “*não... dados não sei o quê... não... se eu disser que é par ou ímpar a regra como vai ser decidida ou se vai ser o meu argumento contra o seu argumento*” (...)

[

L1: Só só uma pausa... Teve... teve um jogo uma vez que resolveram... a gente vai jogar aqui um jogo que ele é de zumbi... é é::: e a gente vai jogar com quê?... “*não, com a sandália*”... cada um pegue uma sandália ((risos))... ai era jogando pra cima ou pra baixo se a sandália caísse pra cima era um resultado se fosse pra baixo era outro resultado

[

L2: Justamente... ISSO entra como RPG justamente por ser um/ uma atividade... que é uma situação utilizando um determinado conjunto de regras... só qu::e é discussão é discussão e::: também é utilizado n:::o não só na pedagogia mas também dinâmicas de grupos de empresas e::: psicólogos terapias e tudo mais eles utilizam eles utilizam esse método que é o::: eles chamam na verdade de *roleplay*...

[

L3: *Roleplay*?

[

L2: É... porque o::: game do d:::o... d:::o RPG que é o *Role Playing Game* é... estaria vinculado a um conjunto de regras... mas como eu falei muita gente entende regras como se fosse só dados, números... não! Regra é a forma como nós decidimos que vai ser que vai ser resolvida a as solu/ as situações... entendeu?... então o/ eu acho que é bastante válido como L1 já falou que sai daquela estrutura acadêmica tradicional medieval, que é só o professor na frente e todo mundo... voltado pra ele... é::: permite que o::: no caso dos alunos de pedagogia eles ENTREM no pa/ no papel do de outra situação e enxerguem por outro ponto de vista... porque uma coisa é quando você está conversando você sendo VOCÊ e eu tenho meu ponto de vist:::a e meu ponto de vista é com base naquilo que eu conheço... no momento em que você chega pra pessoa e faz olha você agora é OUTRA pessoa!... se ela compreendeu mesmo as regras E está disposta a participar... ela tenta procurar pensar de um outro ponto de vista... então ela não vai utilizar argumento::s que ela utilizaria normalmente... ela vai procurar argumentos que sejam razoáveis praquele ponto de vista que ela tá representando... e ISSO de estar no papel do outro permite com que a gente amplIE um pouco a nossa visão... consiga até mesmo contra argumentos pra gente... pontos de vista que a gente possui... é::: eu já vi muita gente que tinha um ponto de vista x, quando participou de

uma aventura, quando saiu de lá ele ficou “*é! talvez aquilo que eu fazia antes não seja tão legal por causa disso disso e disso...*” porque ele representou um papel que que batizava outra/ outras opções entendeu? e ISSO pra o aprendizado é alg:::o como é que eu posso dizer fantástico!... entendeu? Porque ele permite que você saindo s:::em deix:::ar... sem grandes apetrechos tecnológicos e fazer não *vamo* trazer pra realidade virtual... não! Apenas com a imaginação a/ o abstrato da mente você consiga... partir de outro ponto de vista e conhecer novos universos aprender novas coisas novas noções novos pontos de vista

L3: É eu vou fazer uma pergunta, mas eu acho que vocês responderam... Vocês se interessariam no caso... numa ideia como essa? Caso vocês tivessem em um momento de aula? (...)

[

L1: Não, eu já já utilizei...

[

L3: Houvesse a proposta? Já utilizou?

[

L1: Utilizei... em questão de julgamento tipo usand:::o mais ou menos a ideia do julgamento... né? É::: eu sou professor de história e português... ai eu utilizei como eu trabalhei questão de de contos de fadas... eu tava trabalhando né?... É::: eu fiz “*ermão eu vou dar aula como? de contos de fadas*” era um pouco meio distante... Eu fiz “*NÃO vamo fazer o seguinte... vamo fazer um julgamento envolvendo o lobo mau pra saber se tav:::a é o lobo tava certo ou não por ter atacado o/a chapeuzinho vermelho*” né? então eu dividi... metade da turma tinha que argumentar a favor e metade contra né?... então foi isso, por isso deu certo né? Tinha um que era advogado, tinha outro que era juiz... eu acho que foi bem le/ eu acho que foi bem legal... tem uma coisa assim que eu acho que é interessante num/num é uma coisa t:ão afastada a nível de imaginação mas todo momento a gente tá/ ele/ L2 falou uma coisa bem importante aqui a questão do outro né?... assim o outro é inescapável né? O outro sempre cai em nós... e o r/ o RPG, como o líder é muito uma questão... ele t/ ele é muito polifônico né? Tem m:::uitas vezes o RPG, muitas coisas né? Então você não tá só/ quando você interpreta é::: por exempl:::o um cara u:::m um herói mutante, LÁ tá envolvido também a questão da da discriminação contra o mutante por exemplo (...)

[

L3: Sim sim sim

[

L1: Então da pra a gente ver outras (...)

[

L2: é::: é::: o preconceito contra minorias

[

L1: O preconceito com minorias né?

[

L2: Você perceb:::e determinadas posturas que as vezes você praticava e você não percebia que tava fazendo aquil:::o digamos assim... apenas reproduzindo socialmente um contexto que é dominante... entendeu? Voc:::ê quando tá naquele papel de mutante sendo descriminalizado você percebe alguém usando uma ofensa que você faria a um outro

determinado grupo de minoria só que usando o mutante... ai você para pra pensar... “*não! Eu nunca tinha visto isso nesse ponto de vista como aquela pessoa que está no/ na minoria ela se sente quando houve alguma coisa desse tipo*” ... e ai você passa a perceber numa nova numa... numa nova dimensão...

L1: E até mesmo quando você tá jogando, cê vê a questão do outro com o outro jogador também né?... se eu fizer isso pra/ vamo a gente tá jogando tentando alcançar um objetivo... Então quando eu penso em alcançar um objetivo... não! Vamo pensar também no OUTRO... tá lá, meu companheiro meu companheiro CAI né? Em batalha, você... vai ajudar... tem ATÉ um pouco disso né? ((falando com L2))

[

L2: Isso

[

L1: E certos jogos... certos jogos -- porque tem vá/ tem vários tipos de jogos -- certos jogos eles criam é:: vamo dizer... tem uma tendência a unir mais e at/ formar/ fazer com que se trabalhe em equipe mesmo né?

[

L2: Trabalhe em equipe

[

L1: Mas em outros mexem mais com a com a intriga né? Ai faz com que voc::ê (...)

L2: Isso... essa flexibilidade e:: em deter/ é: e::m relação a determinadas situações entendeu?... você tem qu:: agir sozinho tem que pensar sozinho (...)

[

L1: Ter raciocínio

L2: E:: u::m fenômeno que tá ocorrendo atualmente nos RPG's é o dos RPG's indies narrativistas... que eles não tem essa estrutura t::ão tão numérica que a gente chama de (*mean strain*)

[

L1: Tradicional né?

[

L2: Tradicional... Porqu::e, só histó/ um pouco de história de RPG... tudo surgiu no D&D... certo? Que o D&D na verdade é filho do *chainmail* que era um sistema de/ tipo WAR... de conflitos de de lorde game... lorde game... ai surgiu o D&D e todos nasceram a partir dali... então todos tem aquela mesma estrutura... tanto que se você prestar atenção... HÁ no nos sistemas clássicos há um capítulo grande essencialmente para combate... com outras atividades () ai só um capítulo de testes... entendeu? ISSO é o sistema (*men strain*) há um::a/ está ocorrendo uma quebra com esse com esse esQUEMA que são os narrativistas... em que, por exemplo, não há mais o papel de mestre em alguns jogos... em alguns jogos os jogadores são os mestres... há uma narrativa compartilhada (...)

[

L1: Todo mundo narra...

[

L2: Tipo... é:: por exemplo, FIASCO, ele tem o personagem dele, mas eu jogo com o personagem dele na/ na/ no meu momento EU tenho que jogar com o personagem dele e com o personagem de todos os outros pra criar história quando passa a vez pra ele... ele tem que usar/ fazer do mesmo jeito... tem jogos que, por exemplo, tem o papel do mestre, mas o mestre atua mais como moderador... ele diz só “*OLHA ah/ vamos aqui faz isso isso e isso que a gente resolve a situação*”... só que rola agilidades... eu ganhei a rola agilidades com () eu perdi o mestre LÁ... entendeu? Mostrando QUE nem sempre o fato de o mestre narrar... vai dizer que a minha situação foi ruim... talvez ele chegue e diga “*não você conseguiu fazer o que você queria*” OU o pensamento tá tão amplo e abstrato que se EU ganhar se EU ver que pra história é mais interessante eu perder... eu posso dizer “*não! Eu tô lá tudo mais só que de repente aparecem mais dez pessoas e eles me imobilizam me levam*”... ISSO no/ nos pra muitos RPG’s mais tradicionais é algo inconcebível, você colocar o seu personagem em risco em prol da história... mas os r/ os RPG’s narrativistas indies eles vem com essa proposta eles vem numa proposta mai::s digamos coletiva... E não que não haja o/o coletivo em relação ao RPG tradicional... HÁ... só que a estrutura é outra. E a dinâmica é outra... por exemplo, o no RPG tradicional, o mestre está narrando, mas ao mesmo tempo ele tá interagindo com os jogadores... os jogadores fazem ele... ter reações... e ao mesmo tem/ e ele faz o o::s (...)

[

L1: O mestre quem cria conflitos né?

[

L2: Exatamente... e ele faz os jogadores terem reações... isso também é um um... NÃO SEI... um choque de forças... e também cria (...)

[

L1: Relação de poder...

[

L2: Exatamente... vamo pra Foucault agora...

((risos))

L2: Ent::ão Isso por si só j::á mostra o:: a dinâmica de de... de jogo do pessoal entendeu?... não que os narrativistas sejam melhores o::u porque os narrativistas eles vieram de uma... eles só chegaram e fizeram “*OLHA Se a gente quer fazer um jogo assim assim e assim vamos tirar esse elemento aqui vamos puxar/ focar nesses aqui...*” E tem permitido mais esse tipo de dinâmica... é tanto que alguns RPG’s narrativistas são mais utilizados em... atividades acadêmicas do que o (mean strain) normal porque o (means strain) normal é:: teria que/ tem uma gama de regras está digamos... numa escola é:: de Ensino Fundamental você teria que/ você tem que ver o NÍvel da das crianças e da/ do desenvolvimento das crianças pra ver a complexidade de regras... principalmente, sei lá, se a pessoa for... muito fã de Piaget tem que ver a etapa que a criança se encontra, a complexidade de de elementos que ela consegue lidar e encontrar um sistema que lide com aquela quan/ aquela quantidade de regras... e narrativistas que são mais simples, são mais/ tem mais sucesso nessa área... E por mais que o pessoal tradicionalista diga que os narrativistas são complicados na verdade... partindo pelo que/ até pelo pensamento de Vygotsky, eu acho que é mais pelo fato dos na/ do::s

tradicionalistas estarem num paradigma e nunca terem tido contato com aquele e parar, DESaprender aquilo e aprender o novo é mais difícil... mas quem tem a mente aberta consegue pular de um pro outro sem problema algum...

L1: m/ m/ me lembro nem mais da pergunta/ qual foi a pergunta mesmo?

((risos))

L4: É... mas vocês respondeu a pergunta

L3: É... pra fechar, pra fechar... a gente acabar... é:: você daria alguma sugestão para o que a gente tem feito... coisa que poderia ser acrescentada pra melhorar OU alguma coisa que poderia ser tirada?

L2: Então... eu acho QUE... se for pra designar papéis o interessante seria dar um tempo de preparação... tip::o quando a gente vai apresentar seminário... que seminário é uma ferramenta fantástica mas é muito mau utilizada na/ nas academias, que é quando o professor não quer realmente fazer nada ele coloca o povo pra fazer seminário (...)

[

L3: Entendemos (...)

[

L2: Infelizmente a ferrament::a passou a ser utilizada como um encosto

[

L1: Tamborete

L2: Exatamente a:::i DÁ um/ aquele papel... algumas informações adicionais praquela pessoa E:: da um tempo pra ela se preparar... porque ai ela pode realmente passar a estudar aquele assunto pra defender aquele/ aquela (...)

[

L1: Preparar um ambiente também... preparar um ambiente... se puDER

[

L2: É:: uma ambientação por exempl::o.. não sei... é:: é porque geralmente os/ as condições tão sempre presas a sala de aula né? Ma::s... () o teatro... entendeu? pra simular mesmo como se fosse u:m uma reunião das comissões dos direitos humanos (...)

L1: No RPG... no RPG a gente tem um tipo de RPG chamad::o *live/ live action* é onde a gente se veste como os personagens mas tem um ambiente inclusive teve dois aqui é:: esse ano esse ano teve star wars e outro foi de uma (...)

L3: Star wars é um clássico né? Vamo combinar ((risos))

L1: É... né? e a galera se veste mesmo né? Ass:im e é BOM... e isso ajuda (...)

[

L2: E incorpo/ é:: e incorpora por exemplo aqui você vê que o pessoal tá sentado na mesa... no live não... no live eles interpretam mesmo quando não tá falando como o personagem tem sinalzinho próprio pra simular que não tá falando como personagens... e é mais um/ quase um teatro (...)

[

L1: É...

[

L2: Só que é de improviso... porque você não tem um/ as falas decoradas você faz/ você vai de acordo com seu personagem (...)

[

L1: Não tem script/ não tem script né? Você tem objetivos né?

[

L3: Existem os objetivos... as regras mas não existe o script? (...)

[

L1: Existe... é:: seria bem próximo disso ai no caso (...)

[

L3: Pois é... eu ta/ eu tava pensando justamente nisso... que bom

L2: E a::i eu acho que dando tempo de preparar até mesmo ajudaria a pessoa a absorver um pouco mais o conteúdo... entendeu?

L3: Quando você fala tempo, fala assim... tipo... por exemplo... é:: essa semana (...)

L1: Tipo assim... você lançou proposta uma semana né?

[

L3: E na outra semana (...)

[

L1: Por exemplo ai numa/ você faz uma aula uma semana pra auxiliar as pessoas nas discussões porque pra cada grupo vai ter () ou então você traz coisas elementos discute umas coisas com eles... né? na próxima reserva umas duas aulas pra isso né? E na/ na aula a seguir ai sim... ambiente (...)

[

L2: O::U algu/ OU o contrário... você faz caso primeiro aquele ambiente entendeu? Você dá as informações digamos assim mais breves entendeu? sucintas... sucintas pra ca/ pra cada pessoa participar... d::Á uma semana de preparação pra eles... faz aquele debate todo quando termina o debate você dá as aulas mostrando como é que funciona aquilo lá na na prática... porque por terem vivenciado eles estão mais a/ eles/ a tendência é eles estarem mais abertos a entenderem e imergirem naquele contexto que está sendo apresentando... entendeu? Ent::ão eu acho que a preparação é bom porque por exemplo ajuda a pessoa a ter aquela preparação antes... lida com problemas de insegurança as vezes por parte de algumas pessoas... se você da o:: papel que aquela pessoa não tem nem noção de como ela vai fazer ela tem algum tempo de se preparar caso ela vá realmente participar entendeu? e:: mas não precisa ser por exemplo uma semana antes... tipo lá na universidade as vezes... t::em aulas terríveis que são quatro horários seguidos que você sai de lá querendo matar o professor entendeu? Numa aula dessa dá pra você pegar os dois primeiros horários apresentar o conteúdo pra eles e (nos dois últimos) fazer um negócio (...)

L1: Agora é uma preparação né?

[

L3: É necessário uma preparação...

[

L2: Exatamente... é bom dá i/ dá (...)

L1: Metodologia né? Pra chegar e jogar, por exemplo o RPG

L2: Exatamente... Pois é... porque ai eles vão tá mais participando por estarem na aula naquele momento e::... entendeu? Algo desse tipo... o::u (...)

L1: Embora que a sala de aula é um lugar imprevisível né?

L2: Exatamente

L1: Imprevisível... tudo pode acontecer né?... por mais que você prepare... tenha uma preparação as coisas podem fugir totalmente... do controle por uma coisa nADA a ver inclusive né? Mas é importante () Inclusive por ter uma metodologia bem definida... né? Ajuda a você ter pelo menos um melhor controle... direcionar melhor (...)

[

L2: Exatamente... pra não deixar fugir... entendeu? Porque as vezes começam a discutir sobre... sei lá, sexualidade dos a::njos, flexibilidade do rabo de uma lagartixa... ai tem que ter lá um moderador pra dizer “*Olha gente vamo focar aqui e tudo mais*”... por exemplo, nos live aQUI -- o primeiro live é no sábado --. que não é o principal mas a ficha é entregue logo no no inicio... de manhã... e o live é a noite... então da tempo do pessoal chegar ler a ficha e ver os objetivos entendeu? A ponto de pensar em algu/ alguma coisa pra noite (...)

L1: Tem a fantasia né? E o live da segunda que é o princiPAL é dado a fich::a de tarde no sábado que é pra ter mais tempo ainda

L2: é::... no sábado de tarde... É porque como ele é o principal exige uma coisa mais preparada entendeu? PRONto a minha sugestão seria só essa mesmo... meio que preparar um pouco antes pra poder eles s:::e mergulharem mesmo... imergirem na na situação (...)

[

L1: E também se tiver um professor tiver conhecimento da TURma seria muito bem colocar eles numa situação contrária, por exemplo é::: uma aula sobre aborto... uma aula sobre aborto né? Tem pessoas que são a favor do aborto e tem pessoas que são contra né? trocava aquelas pessoas que/ pra eles perceberem também o ponto de vista do outro né?

[

L2: Pra defender o ponto de vista independente da gente ser/ o professor fez isso com a gente lá em psicologia... el:::e coloc:::ou GRUpO ai ele colocou uma menina que era completamente religiosa pra def/ pr::a defender o aborto... no final da questão ela chegou e fez “*eu não sei mais se eu contra ou se eu sou a favor...*” ((risos)) “*porque a mi/ as minhas convicções espirituais diziam x, mas eu vi situações em que não é não é HUMANO é::: proibir o aborto entendeu?*” A:::i ISSO via um contexto muito legal e abriu muito a mente (...)

L1: É::: no caso seria bom por exemplo... talvez começar c:::om uma aula... trazend:::o uma coisa que rolasse um debate né? Você você ia percebER o ponto de vista de cada um e depois disso inverter é::: invertia né? “*Agora a gente vai ter ISSO*” né? e vocês defenderem só pra um lado só pra outro

[

L4: Que ai ia ter como aprofundar né ver quem tá de qual lado pra inverter os lados

[

L2: Exatamente... Pronto, eu acho que um debate é::: antes também poderia... um debate informal assim... em sala de aula é::: ajudaria mesmo no/... pra ajudar antes da realização do *roleplay* (...)

L3: É isso... Obrigado!

[

L4: Obrigada gente... muito obrigada!

[

L3: Muito obrigado pela participação. Vamos deixar vocês continuarem então...
(risos)

APÊNDICE B – ENTREVISTA COM JOGADOR DE RPG

GRAVAÇÃO (23:16)

L1: Entrevistado

L2: Entrevistador principal (direto)

L3: Entrevistador auxiliar (indireto)

((início da gravação))

L2: Então... a gente t:á meio que fazendo uma proposta de RPG pra o ensino... tipo na escola mesmo... educação básica... Ensino Médio e Fundamental e:: a gente tava preocupado e:::m, tipo, afinar essa prática de RPG... pra ser uma coisa mais fiel ao que a pessoas fazem a bastante tempo... porque a gente conhece... mas a gente não conhece TÃO bem quanto quem joga *lorde game* e RPG de mesa, com dado e tal a bastante tempo... então esse é o motivo da entrevistas... é:: afinar mais a prática que a gente tá fazendo pra ser um pouco mais específica... e até pra vocês dizerem pra gente o que vocês acham da nossa

[

L1: Certo

[

L2: Então assim... queria começar fazendo perguntas gerais e aí depois é:: sobre a prática em si... tá bom? Aí tipo... você como jogadora... com que frequência e há quanto tempo você joga?

[

L1: Eu comecei a jog:ar em 2007... aí eu joguei uma campanha e/ o mestre tava ne/narrando minha campanha tava lá embaixo e a gente jogou quase um ano completo... e foi d::e lenda de cinco anéis que era tipo... o Japão feudal... com fantasia... assim

[

L3: Ai que coisa máxima

L1: A::i assim... foi muito bom e a gente tinha um grupo pe/ um grupo médio acho que era umas cinco pessoas, seis pessoas que as vezes faltavam... algumas pessoas que faltavam... mas é/ foi mais ou menos o mesmo grupo do começo ao fim assim... DEpois disso é que começou a minha saga atrás de uma mesa para jogar... ((risos)) porque geralmente eu joga mais quando eu tô por aqui no evento... mas assim... teve com/ muitos anos aqui projetos de *Vampiro à MÁScara*... qu::e a gente tinha todos os sábados, juntava uma galera era coisa de cinco seis mestres... (grupo enorme) de vinte jogadores, trinta jogadores... cada um/um grupo, então um mestre pegava cinco seis, por aí... e depois a gente se reunia tudo em um *live* que fazia/ marcava um *live* pra poder encenar... então a gente já jogava no sábado com os personagens tudo normal e num sábado determinado a cada dois m:eses seis meses

dependendo d::o/ porque todo mundo trabalha estuda essas coisas aí fica difícil marcar/combi/
um dia que a maioria possa (...)

[

L2: Que todo mundo possa (...)

L1: Ai fazia o liv:e... acontecia de noite, então a gente vinha caracteriz::ado, os
meninos tem altas fotos assim

L2: Que massa... é tipo (lá)?

L1: É tipo (LÁ) só que (...)

L2: Mas você sabe onde é ou não?

L1: Rapaz teve uma época aí que só sobrou... acabou príncipe acabou todo mundo
só sobraram... poucos

((risos))

L1: Mas aí teve uma época ai/ aí o projeto acabou sendo anu/ cancelado porque
tava com problema justamente de horário... o pessoal trabalhava sábado e tudo mais... mas
tem muita mesa assim... aqui em Campina tem muita mesa de D&D rolando, tem mesa de
mago, eu sei que tem uma galera assim que joga religiosamente D&D e mago... mas assim... é
meio complicado... eu jogo esporadicamente, é por aí... mas se pegasse mesmo uma mesa
completinha bonitinha que nem a primeira campanha, é mais complicado por causa do
tempo... porque eu tenho tempo livre aí a outra pessoa não tem pra juntar aí fica complicado

L2: Eu sei que tu tem contato com... com essa cultura a muito tempo pelo
menos a a cultura nipônica e tal... de jogos... é::: essas nerds

[

L1: Essas bugingangas todas... ((risos))

[

L1: Mas assim como é que tu conheceu o RPG foi/ tu viu as pessoas jogando o::u
(...)

[

L1: RPG foi na escola... acho que na au/... ou alguma coi/ ou em alguma conversa
por aí eu ouvi RPG aí eu fiz “*eu quero jogar!*” e eu caçando pessoas pra jogar e eu não achei
ninguém naquela época... quando eu entrei na faculdade uns amigos começaram “*AH,-- não
sei quê -- eu jogava RPG*” aí eu fiz “*AH, RP::G eu quero jog::ar*”... ((risos)) aí foi foi
quando eu entrei em 2006/em 2007... foi quando eu consegui a mesa pra jogar. Eu era a única
iniciante da mesa, todo mundo já tinha pegado RPG de milênios... aí todo mundo com a maior
paciência pra me explicar as coisas com maior paciência... até que meu personagem foi até/
durou seis meses o resto todos morreram e fizeram novos personagens e o meu ficou seis
meses aí morreu... aí eu de vingança peguei e fiz um personagem com a mesma ficha do que
me matou... ((risos)) É muito bom...

[

L2: Mas tipo... foi culpa do mestre ou não?

[

L1: Não, foi de jogada mesmo... aí foi assim... eu levei um/uma porretada assim
desse tamanho assim nas costas aí fiquei com um oco assim na coluna aí fui lutando fui

lutando meu cavalo morreu aí eu fui peguei pá morri também mas foi... questão de dados mesmo

[

L2: E você leva uma paulada e o cavalo quem morre é? ((risos))

L1: Não porque... do clã que eu jogava, dos unicórnios, eles tem cavalos gigantes que são tipo... monstros de guerra... todo mundo do cenário queria os cavalos de guerra dos unicórnios, aí eu tinha um (...)

[

L2: A:: entendi... era tipo uma montaria e ataque?

[

L1: É... e tinha também... eu tinha bastantes armas e tal eu até chamava “*faca do café*” porque a minha espada de samurai fazia *trocentas* coisas diferentes só faltava fazer o café... ((risos)) Aí o povo vai faz “*esse/ a arma dela faz esse dano faz assim assim a arma dela faz esse negócio*” (...)

L2: Mas aí... é tipo... você dizia, você colo/ tu atribuía uma coisa pra tua arma característica e passava? (...)

[

L1: Não... aí no caso, se eu não me engano, eu herdei a arma da minha *sensei*... porque ela faleceu, aí eu peguei... mas assim... a gente tem um livro, aí tem regras... aí o livro vem dizendo assim “*lista de itens*”, aí tem itens Mágicos, itens num sei quê, aí vem dizendo assim “*é possível você pegar durante a campanha*”... aí fica a cargo do mestre deixar isso fácil ou difícil pra você... no caso.

[

L2: Entendi... mas existe a possibilidade de tipo deixar isso livre pra imaginação de quem quiser?

[

L1: Claro... você faz assim “*eu quero que meu faca faça isso, isso e isso. Tem como?*” se o mestre falar “*TEM!*”, então tem. Se ele falar “*não, não dá*” aí tá demais né? Baixe um pouquinho aí...

((risos))

L2: Mas você tem que argumentar tipo você tem qu::e... justificar porque...

[

L1: Tem... geralmente a gente faz assim: cada final d::e de seção, que aí durava três, quatro anos, a gente ganhava um tanto de *xp*³⁶... que era por participação... aí ganhava um *xp* pela presença, ganhava um *xp* pela interpretação, que a gente interpretava o personagem durante a mesa... não é só dizer “*AH minha boneca tá lá andando três mil metros, assim, cavalgou... fez isso, isso e isso... NÃO tem que fazer, NÃO estou andando e tal*” você tem que DAR voz ao seu personagem. “*Então, eu estou caminhando tal e tal só que meu personagem não tinha senso de direção aí eu fiquei perdida lá*” ((risos))... “*ai eu tive que*

³⁶ Conceito difundido entre card games e incorporado a jogos eletrônicos. Remete ao estado variável de alguma característica de um personagem.

fazer uma loucura que foi confiar num desconhecido”... aí todo mundo: “*cê é louca! você tá confiando em um desconhecido pra lhe guiar?*”... aí eu fiz “*ma/ ou eu confio ou eu não saio daqui né?*”... aí/ mas aí foi tu/ acabou que os personagens acabaram se encontrando por meio desse caso aí perdido e a gente acabou se reunindo depois todo mundo pra jogar foi uma guerra super épica e tal...

L2: Deixe eu ver... PRONTO, você falou muita coisa sobre... o que é que te te motiva a jogar... m:as, se você pudesse escolher uma/ um:a... um motivo, um elemento principal, assim, qu::e te atrai... mais... seria o quê?

[

L1: Diversão

[

L2: Diversão?

[

L1: DiverSÃO... porqu::e, assim... a gente tem um l::ivro, tem um sistema, a gente lê e tudo... mas monTAR um personagem... o mestre fala assim, geralmente a gen/ quando a pessoa pensa em uma campanha ela pensa assim “*eu quero fazer uma história ASSIM...*”, você PEga o livro e monta o seu personagem pra participar dessa história... aí você começa a ter altas viagens assim “*MEU DEUS como é que eu faço? Eu monto isso e monto isso...*” aí a gente conversa bastante antes de começar a mesa. A gente conversa bastante, monta o personagem e fala... “*não! DÁ um jeito aqui. Bota aqui um atributo tal, que o personagem do jeito que cê quer montar é melhor, ele mais forte, é melhor ele mais fraco, mais esperto*” e tudo mais... tem personagens que são assim ANTES mesmo assim só bota tudo de força e não tem NADA de inteligência...

[

L2: Tipo é o bruto mesmo?

[

L1: É... Acon/ acontece mais e:m em D&D o pessoal bota assim o bárbaro LÁ em cima...

L2: Aí cada um tem um::a... tipo, é como se eles pegassem um tipo de/ de atributo, botasse pra pessoas individuais... e faz uma parte mais potente?

L1: É o/a *jogador X* lá embaixo tem uma coleção, que ele coleciona fichas... de vários sistemas aí se vocês quiserem tirar foto, olhar assim... porque tem, tem bem dividido assim... atributos, habilidades, aí tem pode especificar suas habilidades, aí se eu quero boT:AR... sei lá, quatro pontos em briga, porque a gente tem pontuações pra cada linha, assim na coluna a gente tem pontuação pra distribuir... aí se eu quero botar quatro linhas... “*você quer especialidade? Quero*”... aí pode botar confusão, então você TODA vez que puder uma oportunidade de fazer confusão (...)

[

L2: Vai ser você (...)

[

L1: Você vai fazer... aí geralmente, assim/ tipo tem pontos iniciais... aí o *xp* a gente também pode acumular pra fazer melhorias no personagem durante a as campanhas

[

L2: Então é:: eu tenho meio que um *kanvas* é:: meio vazio e aí eu que vou atribuir o que eu quero pra esse meu (...)

[

L1: Dependendo do personagem que você quer montar... se você quer um personagem assim... tipo, um ladrão... aí você tem que ter esperteza, destreza, um monte de paradinhas assim, pra fazer o personagem funcionar... porque se você bota tudo contra, seu jogo não anda... você vai jogar o dado mas o dado não vai ser toda hora que vai lhe dar um monte de sucesso...

L2: É:: L1 e se, por exemplo, o/ existe a possibilidade de dentro d::o do jogo acontecer alguma coisa manipulada pelo mestre? (...) Por exemplo, tá tu/ tá jogando/ tá rodando normal os dados. Estão escolhendo o poder do ataque, a movimentação, mas aí o mestre decide que ele quer, sei lá, vocês entraram em uma *dungeon*, aí... e vocês só vão sair de lá se encontrarem alguma coisa escondida... tem esse tipo de mudança de/ assim durante o jogo?

[

L1: T::em t::em... às vezes tem... porque às ve/ por exemplo, vai muito do bom senso do mestre... ele já plane/ já tem uma história planejada, então ele já chega pra narrar e pronto... aí vai depender das ações dos personagens, se os personagens estão indo de acordo com o que ele tá fazendo... beleza, mas se ele vê que tá desviando muito e que a história não V::AI ir muito, aí ele/ pode ser que ele vá manipulando pra dar uma voltada pro outro... então, por exemplo, se você tem que fazer uma coisa lá na frente mas tem que passar por essa *dungeon* aí ele já bota uma série de dificuldades no meio do caminho pra vocês passarem e conseguirem mais pontos... ou se/ realizar (*quash*) né

[

L2: Entendi

[

L1: Mas é muito do bom senso do mestre

[

L2: Então ele é que fica meio que sendo um tutor da história toda

[

L1: É... a história é contada por todo mundo mas ele é meio que um guia

[

L2: Entendi... ele pode jogar também... ou não?

[

L1: Tem alguns RPG's que são mais livres assim... narrador joga junto e os personagens tem quase o mesmo... o mesmo poder assim que o narrador... mas assim são poucos. A maioria geralmente é o mestre mesmo quem fa/ tem o brilho o escudo né... que ele tem os dados ali atrás, se quiser manipular ele pode né ((risos))... e aí ele geralmente tem esse escudo e aí rola o jogo todo...

[

L2: Rola rola questão de afinidade com o mestre? Tipo, se a mesa não tiver muita afinidade fica um negócio meio tenso ele pode manipular pra um lado ou pra outro...

[

L1: Olha... comigo nunca vi acontecendo não, mas acho que acaba as vezes... tem brigas sérias tem gente que para de se falar porque começa a jogar RPG e dá confusão (...)

[

L2: É?

[

L1: É:: aí depois passa um tempinho e volta a se falar normal... mas tem gente que leva um pouquinho mais a sério... assim as coisas... aí é complicado

[

L3: Fica mais tenso...

[

L1: É:: mas é mais difícil de acontecer

L2: L1 pra você no/ nessa sala que você fez... tem um tipo uma classe específica que você gosta mais de jogar? Ou sempre que tem um novo jogo você vai e escolhe um novo personagem?

L1: Geralmente eu gosto mais de bater... aí eu gosto de fazer guerreiros... ((risos))
Aí se eu puder fazer um guerreiro é melhor... eu tenho mais dificuldade em fazer magias porque é são muitas magias, feiticeiros, bruxas, essas coisas. Magos então é m/ tem muita coisa assim que eu acho mais complicado PRA aprender... mas da pra fazer também, de boa, mas até em videogame eu gosto mais de bater...

((risos))

L2: Não coisa sua

L1: É... eu gosto de bater. Sou essa pessoa calma que adora bater em jogo...

((risos))

L2: Entendi, entendi, explicado... *alter ego* né

[

L1: É:: tem que soltar isso em algum lugar né...

((risos))

L2: Com certeza... é:: então... é... tipo quando as pessoas... precisam pra completar uma parte alguma coisa... você precisa assumir um papel por seu personagem ou de boa?

[

L1: Ai depende da ficha... não, por exemplo, assim, se eu já tenho uma ficha completa que é o personagem assim e ele não se dá com aquilo o::u o mestre faz alguma coisa ou você conhece um maluco no meio da rua aí que ele lhe ensina a fa/ uma justificativa tem que aparecer na sua ficha pra você/ se ela não tá lá montada que você pode aprender certa habilidade você tem que ter certa justificativa em jogo... porque a maioria dos mestres -- eles cobram isso -- até pra poder estabelecer aquele senso assim pra não ficar aquela coisa totalmente (...)

[

L2: Aconteceu porque aconteceu?

[

L1: É... o cara chegou lá e “*EI! aí meu filho você tá super poderoso agora e pode fazer o que quiser*”

[

L2: Entendi, entendi... uma certa linearidade de lógica né, dentro do negócio... pra não virar bagunça também...

[

L1: É... porque senão todo mundo se descontrola cada um faz uma coisa e dai fica... meio... maluco...

L2: L1, é:: o que é que um iniciante no RPG... a primeira vez que ele joga... tipo, a probabilidade dele gostar é alta, é baixa? Um cara que NUNCA jogou, que nunca ouviu falar?

[

L1: Eu acho assim que em parte depende do mestre... mas tem que ter um pouquinho de paciência porque, assim... eu quando comecei, eu consultava muito o livro toda hora... “*perai, eu quero fazer isso perai...*” aí parava um pouquinho assim pra ver “*AH, posso fazer isso?*”, aí dava uma lidinha assim e demorei um pouquinho pra pegar o jeito do jogo... mas acaba que, por exemplo, eu joguei um ano/ joguei *Legends*... mas eu não joguei nada da D&D... quando eu for pegar D&D, eu já tenho uma experiência com o *Legends*, mas eu vou ter que começar tudo de novo, então eu vou ser iniciante de novo, porque cada sistema pra mim vai ser novo... tem gente aqui que já jogou TODOS os sistemas e *super manjador* das coisas, mas aí... é sempre um pouquinho mais complicado... cê tem que ter... é:: de preferência jogar com amigos. Se tiver algum amigo que já saiba pra lhe ajudar, melhor ainda... e pegar um mestre, assim, com paciência mesmo, pra pelo menos no começo até você pegar o ritmo do jogo voc::ê/ que assim depois que você pega o ritmo aí não tem como sair mais não cê gosta e e cria vez

L2: Entendi... também tem uma/ um pré requisito pra poder jogar RPG ou qualqu:er um...

[

L1: Não! Qualquer pessoa pode jogar RPG... tem gente aqui que chega e nunca jogou RPG na vida, aí fala assim “*eu sou iniciante, tem problema?*” A gente acha ótimo porque é mais uma pessoa pra começar a jogar

[

L2: Legal

[

L1: Então, tem uns moleques que chegam aqui que não jogaram nada... aí já tem os/ tem moleques que a gente acompanha o crescimento cada ano que passa tá mais alto tá chegando aqui “*EITA tá crescendo né?*”... e ficam vindo sempre...

[

L2: Que legal... e o que é que tu acha de/ aquela mesma pergunta que eu te fiz pra você... o que era diversão, mas o que é que tu acha que atrai por exemplo o iniciante... pra um jogo ele vem joga aí ele volta, quer jogar de novo... o que é que atrai ele?

[

L1: Eu acho que... é::: você poder fazer parte da história... seu personagem, você faz/ criaAR um personagem todo seu... às vezes com características suas porque fica mais fácil de agir e você fica totalmente imerso numa história completamente diferente... você se desliga de um mundo e tá lá... então tô lá no Japão medieval, tô lá no meu cavalo gigantesco, aquela máquina de matar... estou lá eu caminhando num bosque... e tudo mais... aí você fica totalmente imerso, acho que... a questão, esse lance da criatividade e da imersão aí, realmente acaba conquistando

[

L2: Legal

[

L1: E são lícitos né... a pessoa não precisa/ coisa lícita

[

L2: Pois é... pois é... e tipo precisa de de... é caro é:: os equipamentos porque eu sei que o *magic magic* né? é caro pra caramba né as cartas...

[

L1: *Magic* é assim: tem cartas de dez centavos e tem cartas de cento e cinquenta reais... tem gente que tem várias cartas de mais cem reais (...)

L2: Pois é... pois é

[

L1: Ai são assalariados né?... Mas assim, tem jogos de d:::e cartas que cê pode usar sempre é porque o *magic* a cada seis meses parece que eles mudam as regras, aí mudam valores de cartas essas coisas... mais aí, é do *magic* mesmo, coisa própria do *magic*... mas tem vários *card games* lá embaixo que você só basta comprar uma vez. Tem resistência... que é carta de game que você compra uma vez e você joga quantas vezes você quiser

[

L2: Legal... legal... eu posso fazer o meu também?

[

L1: Pode

[

L2: Tipo do do zero eu posso::o colocar regras colocar atributos e:: (...)

[

L1: Você fala do RPG ou de card game?

[

L2: Os dois

[

L1: Do RPG dá pra fazer... tem várias pessoas que pegam o sistema pronto de batalha de regras e adaptam pra o jogo... então eles constroem só o cenário... então eles constroem um cenário, assim, que os personagens se encaixam de certa forma, assim, mas você vai montar a ficha é a ficha de D&D, quando você vai montar a ficha a ficha é de *Vampiro*, só muda o nome em cima pra você contextualizar com a mesa que você tá jogando

[

L2: Entendi

[
L1: Então tem o, por exemplo, tem o *mundo das trevas* é um sistema fechado, mas aí por ex/ tem o *lobisomem* e o *mundo das trevas* tem o *vampiro* você pode usar o seu cenário no mundo das trevas

[
L2: Entendi

[
L1: Ai você usa aquele conjunto de regras mas o universo é seu

[
L2: AH que legal eu posso fazer *Star Wars* no mundo das trevas?

[
L1: Mas eu acho que deve ter algum melhor... geralmente o pessoal lá em baixo::: o pessoal não/ se você vai jogar star wars é melhor o sistema tal e tal e tal por isso, isso e isso ((risos))

[
L2: Entendi, entendi

[
L1: Mas tem vários sistemas assim... aí tem o:::o *velho mundo das trevas* e o *novo mundo das trevas*... aí, a maioria do pessoal tá jogando o novo mundo que... são as regras adaptadas do velho mundo que foram reformuladas, sofreram revisão e tudo mais...

L2: Que legal... é::: ENTÃO sobre o o::: a forma como como a gente faz... eu te falei por cima né... que a gente trabalha com RPG pra o ensino... a gente usa a ideia do RPG tipo n/no sentido lato da palavra *role playing* né, de você ter essa oportunidade de entrar no papel de outra pessoa... de outra profissão de outra... enfim de outro fazer que não é seu... isso é legal quando por exemplo a gente tá falando de estudante porque eles não tem uma, uma... um avatar, uma personalidade totalmente formada e aí eles se projetam, aí a gente faz as vezes como a gente trabalha com Biologia, a gente trabalha, coloca uma questão problema... a transposição o:::u um eclipse que vai durar um mês inteiro quais são as consequências disso aí tipo a gente coloca um/ uma situação que tem especialistas que vão avaliar aquilo... aí normalmente a gente coloca especialistas bem de grupos contrários pra dar o::: a discussão do negócio... aí a gente faz isso no sentido de *role playing* mesmo, deles incorporarem e fazerem tipo uma roda e cada um assumem o papel e fala como se fosse a pessoa... e isso é::: tem a/ tem a ver alguma coisa com o tipo de RPG que vocês fazem ou tipo isso não é... RPG ou uma adaptação muito longe? o que é que você acha?

L1: Não, eu acho que dá pra estabelecer um paralelo sim, porque a gente também... aqui a g/ eu acho que o problema maior é que você pega uma turma, não são cinco ou seis pessoas pra controlarem (...)

[
L2: São cinquenta são (...)

[
L1: São cinquenta... um mestre pra cinquenta aqui é impossível... a gente joga lá e vive, tem dois *lives* no carnaval todos os anos... a gente faz e são pelo menos... quatro mestres pra pelo menos quatro ou cinco pessoas pra ter um controle... assim é muita gente, é muita

informação... então eu acho que dessa forma, assim, de se estabelecer em grupos e eles discutirem, de certa forma acaba indo mesmo pelo lado de *role playing* de interpretar o personagem e fazer ele seguir essa linha de discussão de acordo com o problema e TAL... então assim geralmente a gen/ em aventuras curtas que é o que a gente faz aqui... o mestre tem só a amanhã pra administrar, porque não tem como uma campanha longa num negócio de três dias... então eles tem um cenário x, um problema tal e tem um grupo pra resolver o problema acabou ai

[

L2: Ai sempre tem um problema também

[

L1: Então... -- tá resolvido – aí, geralmente o pessoal aqui às vezes sai morto e tal mas...

((risos))

L2: O problema é o que... é o que gera a vontade de continuar?

[

L1: É. De certa forma sim... você ter alguma coisa voc/ geralmente a gente faz assim: é:: quando faz a ficha do personagem, n/no geral, a gente faz os atributos, habilidades e tudo mais. Escolhe profissão, aí, é:: n::o no do vampiro tem virtudes e vícios que a gente pode colocar então seu personagem nunca pode fugir daquela virtude... se você tá numa situação tal você tem que/ você tem aquela virtude, você tem que seguir ou então aquele vício você não pode fugir do vício... mas a gente tem o histórico do personagem que a gente conta na história do personagem antes da mesa começar... então, assim, de onde nasceu, de onde veio e tudo mais... e tem um objetivo, geralmente... então, você começa a jogar... mas aí você topa com um problema, com alguma coisa... e::: seu objetivo passa a ser: “*resolver aquele negócio!*”

[

L2: Entendi... secundário?

[

L1: É

[

L2: Mas acaba que aí depois vai...

[

L1: Acaba reunindo todo mundo geralmente. Quando é mesa de cinco ou seis, dá pra reunir todo mundo tranquilo...

[

L2: Entendi entendi... muito legal cara... a/ aí tipo quando a gente faz essas divisões em grupos, normalmente a gente coloca por exemplo atribuições dentro de um *kanvas* e a pessoa quem toma parte... coloca regras... por exemplo, a gente fez uma vez de uma audiência pública... e aí a gente tinha uma ONG, a gente tinha uma empresa, a gente tinha um governo... e a gente coloca, por exemplo, “*se você for participar da ONG, é::: as pessoas da ONG... elas são bem extremistas... elas partem de um discurso é::: político, muito forte... num sei o quê*”, então, elas pegam aquilo ali e, dentro daquilo, moldam como elas vão se comportar... eu

vi muito paralelo nisso que você tá falando... eu acho que é/ que tem a ver a história de você não ditar como são as coisas mas de você dar direcionamentos... fica meio aberto... é legal porque sempre aparece... coisas que você não esperava (...)

[

L1: É aquela coisa... assim... aquela ideia brilhante, ou pro lado ruim, ou pro lado bom ((risos)) aquela coisa que “*cara eu nunca na minha vida ia pensar naquilo*” e a pessoa vai bem tranquila... “*e se a gente fizer assim, assim e assim*” e a gente: “*CARA que genial doido*”...

[

L2: É é

[

L1: É bom que estimula muito a criatividade das pessoas... muito mesmo... você tem uma coisa pequena e você vai começar a extrapolar... assim quando vê todo mundo se jogando tudo no mesmo universo, todo mundo assim em harmonia e tal é muito bacana (...) Isso, isso... eu gosto mais disso com criança cara... é muito legal... eles falando assim... argumentando, sabe? Justificando os pontos de vistas deles como se fosse a pessoa mesmo... é muito legal...

L2: é muito legal... ah que bom então... De pergunta, que eu tinha, oficial era só isso mesmo. Obrigado!

APÊNDICE C – ENTREVISTA COM MESTRE E DESENVOLVEDOR DE RPG

GRAVAÇÃO (46:04)

L1: Entrevistado

L2: Entrevistador principal (direto)

L3: Entrevistador auxiliar (indireto)

((início da gravação))

L2: Então... cara é:: obrigado, pelo tempo... A gente t::á fazendo esse trabalho buscando conhecer mais sobre uma coisa que a gente tá começando a trabalhar... que é o RPG... e vocês já trabalham há bastante tempo... ((risos))

[

L1: É... é o meu hobby desd::e a:: sexta série? é mais ou menos isso

[

L2: Sexta série bicho?

[

L1: Isso

[

L2: Faz tempo

[

L1: Eu costumav:::a bagunçar na sala pra professora expulsar... vá lá pra fora aí eu chamava, olhava pra trás... “*bora jogar RPG lá fora*”... levantava uns seis *caras* e ía pra fora

((risos))

L3: O clã

[

L1: É...

[

L2: Que legal... aí... a gente fez uma um:::a sequência... de perguntas, assim, que tem a ver com essas coisas... mas eu quero sa/ que você me fale antes desse teu sistema cara, que você fez... ((perguntando sobre o sistema de jogo criado pelo entrevistado))

[

L1: Isso vai atrapalhar na gravação? ((falando do ruído do corredor da sala))

[

L2: É provável...

L3: Pronto! ((fechando a porta e isolando o ruído))

L2: Resolvido... cinquenta por cento... Como é que foi esse sistema que você fez foi pra atender uma necessidade ou foi porque você (...)

[

L1: Não... eu eu/ como, como eu tive a ideia d:o da operação RPG... você tá perguntando ou ou *senti*?

L2: Isso... os dois ((risos))

L1: É:: primeiro é:: eu tava numa festa com uns colegas... os vizinhos da minha rua... e eu tive uma ideia de u::m/ uma ideia bem geral de como é que se/ como é que poderia ser/ de como é que poderia funcionar um sistema novo... eu comecei a pensar no sistema da sandália que foi que L1 ((da entrevista anterior)) comentou lá embaixo você joga uma sandália pra cima... se ela cair normal você consegue se cair de cabeça pra baixo você não consegue... bem simples... aí eu pensei “*cara se se fossem duas sandálias como é que seria?*” (...)

[

L2: Como são dois dados né?

[

L1: Se fossem três sandálias se fossem quatro sandálias... como é que você faria a a parada funcionar... aí, isso no meio da festa, peguei um guardanapo comecei a escrever... aquele negócio de doente de filme sabe? escrevendo no vidro e tal... eu acho que eu tava desse jeito...

[

L2: Uma mente brilhante né... ((risos))

[

L1: É... Mas depois que eu que eu fiz ess/essa, tive essa ideia, essa inspiração... momentânea... eu não trabalhei mais em nada... deixei largado... transcrevi num papel porque tava sujo de óleo e deixei guardado na gaveta até o dia que uma amiga minha S... é:: tava terminando o curso de Arte e Mídia e disse que não tinha um projeto de conclusão de curso... aí disse “*olha, tô terminando e eu não sei o que é que eu faço... não tenho um projeto... tô terminando e eu não sei o que é que eu faço*”... aí eu fiz “*olha, eu tenho um sistema... que eu não desenvolvi... mas eu posso, eu posso... eu posso trabalhar nisso e aí a gente pode usar isso como guia*” (...)

((L1 conversa com alguém além dos entrevistadores))

L1: O que eu tava falando mesmo? Sim!

[

L2: Que ela tava sem tema

[

L1: Isso, ela tava sem tema. Aí eu dei a ideia... eu fiz “*olhe aí*”... na verdade, ela tinha duas o/ el:a/ a opção que ela/ que ela me deu foi/ ela me chamou pra criar um livro jogo que aí chamo de aventura solo, que aí você tem um livro e aí no final do capítulo tem algumas opções é: você tá num sala qu/ que você quer fazer, quer chutar a porta? Vá pra número tal... aí você vai lá na frente do número tal e vê o que acontece... esse tipo de coisa... aí eu disse pra

ela “*olha eu já tentei escrever um livro desse e não deu certo... foi uma porcaria porque você tem muitas é::: muitas ramificações pra fazer*” quem trabalha com... jogos digitais e principalmente co::m... é programação de RPG... a gente trabalha com a árvore que se chama árvore de diálogo... você conversa com o personagem... e aí você responde alguma coisa... dependendo do que você vai responder, a resposta do personagem tem que ser alguma coisa... e aí você vai criando uma árvore até ter milhões de falas diferentes (...)

[

L2: Condicionar né?

[

L1: Isso... eu ach/ eu sempre achei isso muito complicado... e a ideia do do meu sistema eu achei que era uma coisa simples... porque eu só tinha uma ideia geral... aí eu disse pra ela “*eu tenho essa ideia e eu posso trabalhar... a gente se ajuda né... eu faço o sistema... termino meu trabalho, que é o que eu quero fazer... e ao mesmo tempo te ajudo com o teu projeto*”... e foi o que a gente fez... aí eu fiz o sistema, que é esse livro aqui ((apontando o livro))... eu criei o sistema... chamei de sistema binário... e S e G fizeram o cenário, que é um cenário estilo punk... um tipo de realidade punk... de realidade alternativa... esse pro/ esse projeto foi apresentado an/ ano retrasado... dia ci/ cinco de setembro que é... ou foi de novembro?... cinco de novembro é isso?... A gente apresentou no caso o trabalho de/ saber como é que funciona... o trabalho de conclusão de curso de Arte e Mídia... você tem dois tra/ o aluno tem dois trabalhos... ele tem que trabalhar como diretor... numa construção de um:::a de um produto, no caso como esse que eu trabalhei e aí ela/ e aí S faz a monografia dela por fora que é o trabalho dela... entendeu?

[

L2: Entendi...

[

L1: Aí, eu e G trabalhamos no pro/ no produto, que é o livro, a caixa e etcetera e Sabrina fez a a monografia...

[

L2: E aí ela fez tip:o... um estudo SOBRE isso? Quem dirigiu?

[

L1: Isso... ela fez um estu/ todo um estudo sobre esses temas e etc que é a/ o embasamento teórico lá de arte e mídia -- que eu não sei como funciona... -- e o meu papel foi desenvolver o/ desenvolver o produto... que acaba sendo o RPG em si

[

L2: Que legal... Isso é, vocês... vendem vocês fizeram o... estão fazendo o quê com esse produto?

[

L1: A gente/ ESSE livro, inclusive ele tá todo rabiscado porque ele foi usado... é::: um livro de uma das pessoas da banca... que é a P e ela trabalhava com a gente também... ela faz pós-graduação em história e o trabalho dela foi em cima do RPG... por isso a gente chamou ela pra participar da banca... a::i des/desde que a gente apresentou o trabalho... que a gente tá tentand::o... trabalhar em cima pra fazer uma revisão... e só depois que terminar a revisão é que a gente vai procurar ele publicar uma coisa assim (...)

[
L2: Uma editora e tal?
[
L1: É
[
L3: Mas a editora da da universidade não se interessa por isso?
[
L1: Não
[
L2: Sério?
[
L1: Provavelmente não... eles se interessam por material acadêmico... aí como não (...)
[
L2: Mas isso é um material acadêmico
[
L1: A monografia... que Sabrina fez é um material acadêmico esse produto eu não diria tanto que é
L2: Porque as pessoas levam o texto científico mesmo tipo... como se fosse a única forma de expressão de conhecimento, mas isso É um material muito sofisticado cara... muito legal o trabalho...
[
L1: A gente tem um/ a gente tem a opção de entrar com esse/ com o livro em competições também... as editoras fazem competições de jogos e etc... inclusive um/ teve um rapaz que veio dar palestra ontem e ele ele venceu uma das competições aqui do Brasil
L2: L1 aí quando você pensou... é:: em fazer isso é:: o que te motivou pra pra seguir em frente... foi a facilidade do método, do sistema que tu tinha criado?
[
L1: Como assim?
[
L2: É:: você pensou que o o sistema binário que cê fez de/ funciona ou não funciona seria uma forma mais fácil mais rápida de talvez... continuar um RPG fazer uma história... foi o método que fez tu seguir em frente ou (...)
[
L1: O método que me fez seguir em frente do desenvolvimento do... do sistema... tu tá perguntando?
[
L2: É... se se o método que tu criou, esse binário, foi o que te impulsionou pra frente ou se (...)
[
L1: O que me impulsionou foi eu ter que trabalhar pra terminar o produto... é:: mas... foi uma coisa que eu resolvi apostar também... foi uma coisa que eu ac/ que eu acre/ que pelos/ pelas/ pelos testes matemáticos que eu fiz... era uma coisa que eu achei que

funcionava pra uma mesa de RPG tinha uma probabilidade mais ou menos correta de... su/ de sucesso... então, balanceamento mais correto, quantidade de chances de ter um sucesso, uma falha... e aí eu desenvolvi por cima algumas regras que facilitam a a (...)

[

L2: Desenvolver

[

L1: Desenvolvimento do RPG... de uma mesa de RPG

[

L2: Ai já foi jogado?

[

L1: A gente fez um pré-teste... que foi na época que a gente *tava* desenvolvendo... mas desde então... inclusive eu/ eu imprimi algumas fichas aqui pra fazer uma/ mestrar uma mesa hoje mas eu não consegui pensar em nenhuma coisa

[

L2: Ai cê cê mestra sempre?

[

L1: Isso

[

L2: Faz tempo que você faz isso?

[

L1: Mestrar RPG?

[

L2: Mestrar?

[

L1: Desde a sexta série 3D&T

[

L2: AH então desde a sexta série você jogava e mestrava também?

[

L1: Isso

[

L2: Que legal...

L1: Eu comprei um 3D&T d/do irmão de um amigo meu... e aí, desde então eu tenho comprado livros e (...)

L2: 3D&T é o quê?

[

L1: 3D&T é um sistema brasileiro... se eu não me engano brasileiro... é:: MUITO, extremamente simplificado de RPG... e tem como tema é:: medieval também... é um siste/ é um sistema de de cenário medieval... c::om os poderes mais avacalhados que você puder imaginar... os os sistemas de magia dele... é bem simplificado... se você for um ma/ um mago iniciante... você pode levantar uma montanha e jogar em cima de um inimigo por exemplo... isso é razoavelmente fácil... porque o sistema deixa isso acontecer

[

L2: Isso é um atrativo né pra quem tá... jogando e tal?

L1: É ao mesmo tempo é um atrativo pra quem tá começando a jogar porque é fácil... é fácil de mexer e é fácil você criar alguma coisa... e ao mesmo tempo... É um ponto negativo pra os mestres mais veteranos que acham simples demais... então quando você dá um poder muito grande pra um jogador muito rápido... tira um pouco d:a d::a/ como é que eu posso dizer... do valor... do jogador evoluir ao longo do tempo

[

L2: Seria uma coisa mais a curto prazo né?

[

L1: Isso!

[

L2: Entendi... O que era que t:e/ o que era que te motivava mais/ o que é que pegou/ chamou tua atenção pra o RPG?... se fosse escolher um elemento, assim, principal...

[

L1: Interpretação! Com certeza... eu sempre fui fascinado por jogos... desde SEMPRE... eu sempre quis trabalhar com jogos, inclusive eu faço jogos digitais na faculdade por causa do/ não por causa do RPG... mas porque eu sempre quis trabalhar com isso... e o fato de RPG ser um jogo de conjunto... você pode criar uma história e tanto o mestre quanto os jogadores... é:: e aproveitar as regras e sempre que jogar ser uma coisa completamente diferente... já é um um fator muito importante pra não abusar por exemplo... se você pega um jogo por exemplo war... o war você teria/ você tem aquelas determinadas regras você tem um tabuleiro mas se você jogar três, quatro vezes você vai notar que o jogo é mais ou menos a mesma coisa... é sempre você coloca pedras... é::: os seus exércitos... move seus exércitos, luta contra... contra os soldados inimigos mas é SÓ... não tem nada que aconteça além disso... e o RPG não... como ele tem muitas variáveis é:: envolvidas... se vo/ se o mestre tá com o humor diferente... e mesmo que ele esteja mexendo a mesma aventura já vai ser completamente diferente a história

[

L2: Entendi... Então é e/ ele pode determinar o caminho do do da história totalmente... o mestre...

[

L1: Isso... de certa forma... o mestre pode é::: ele tem uma opção de deixar os jogadores criarem a própria história... no caso/ nesse caso ele joga um problema que ele não tem a mínima ideia como é que se resolve... e espera pra ver o que os jogadores fazem... ou então ele pensa na história com antecedência e aí ele conduz os personagens ao longo dessa história...

[

L2: Entendi

[

L1: Da mesma forma como é/ como seria, entre MUITAS aspas, um RPG no computador

L2: L1 o planejamento prévio pra você mexer uma coisa é grande?

[

L1: De certa forma... no meu caso é:: eu eu gosto de mexer numa mesa que eu tenha uma cert::a... um certo conhecimento do universo... então, por exemplo é:: ontem eu ministrei *Witch* que é/ foi baseado em um jogo de computador... RPG de computador... só que eu misturei com outra/ misturei aventura com outras influências de outros jogos... então era um universo, uma cidade, um local que eu conhecia é:: a política eu conhecia, o que é que tava acontecendo... eu conhecia os arredores... quando eu soltei eles lá já tinha informações suficientes pra se ele perguntar o que tava acontecendo eu não precisar inventar do zero... mas tem muito muitos mestres que fazem o contrário... faz “*vamo jogar um RPG aqui... o que é que tá acontecendo? Ah, sei lá diz aí... vocês querem começar na cidade?*” certo, aí ele vai inventando a coisa na hora

[

L2: A/ assim é:: é mais ou menos divertido um play?

[

L1: Eu acho que é só uma um::a coisa abstrata... alguns mestres gostam de planejar... outros gostam de d:e deixar acontecer na hora... isso é da opinião de cada um... e da vontade de cada um também

[

L2: E dependendo da mesa a resposta é negativa ou positiva

[

L1: É... o jogo do mestre é fazer... é fazer o jogo ficar mais interessante possível... então você não joga pra destruir os jogadores... nem joga pra facilitar demais... você tem que ficar faland/ tentan/ você tem/ a única coisa que você vai é ficar tentando balancear

[

L2: É aí... é onde entra a capacidade do mestre tipo... de lançar desafios, de lançar um problema, lançar uma questão..

[

L1: Isso

[

L2: Isso é o que motiva a continuar o jogo, essa essa questão da/ do problema a ser resolvido?

[

L1: É... se o mestre for bom o bastante, ele consegue jogar um problema que é grande o suficiente... pra os jogadores não conseguirem resolver em três ou quatro horas ... nem pequeno o suficiente/ não é gran/ é grande o suficiente pra eles não resolverem rápido...

L2: Entendi

L1: É um... é um/ é um balan/ é um balanceamento entendeu? Como é que eu posso dizer é:: não é grande o suficiente pra matar eles, nem pequeno o suficiente pra todo mundo passar se/ sem nenhum sufoco

L2: Não pode ser um *flappy bird* da vida né?

L1: É... mesmo porque isso deixaria o jogo muito chato... muito rápido

L2: A derrota... a fa/ a falha constante...

[

L1: Isso... depen/ na verdade depende... quando o mestre narra alguma coisa, ele também quer ensinar ao jogador alguma coisa... então, você quer ensinar que o/ que esse universo é difícil de se sobreviver... então você vai forçar o jogador a morrer várias vezes e perder várias vezes... pra forçar ao jogador a pensar mais naquilo que ele quer fazer... então se o jogador morre uma vez ele “*ah tudo bem morrer uma vez... não é culpa minha*”... quando ele morrer dez vezes aí ele vai começar a pensar direito... ele vai pensar duas ou dez vezes antes de dar um passo a frente entendeu? aí você meio que caleja o jogador... a tomar cuidado com as próprias ações dele

[

L2: É tipo uma avaliação né... você dá a oportunidade pra ele mesmo se avaliar... a partir do que ele/ da tentativa de erro ali

[

L1: Isso

L2: Legal

[

L1: Você tá ao mesmo tempo avaliando o jogador... e ao mesmo tempo tentan/ é:: ensinando ele através dessa avaliação

L2: Como é que foi essa história de de educação ambiental de de que cê fez... numa temática (...)

[

L1: Da última aventura? de ontem?

[

L2: É que G falou bem rápido assim por cima... consciência ambiental...

[

L1: Ah foi sim ... foi porque é:: eu mestreí uma aventura de *The Witcher*... que é medieval... caçador de monstro, caçador de monstro medieval... é:: baseado num sistema *storyteller* que é o *World Of Darkness*... vocês conhecem né?

[

L2: Não

[

L3: Não conhecemos...

[

L1: Os gran/ tem alguns grandes RPG's mais utilizados... por a/ por aqui pelo pelo pessoal que a gente conhece... primeiro é D&D... que é o básico do básico da aventura medieval de sair matando todo mundo e:: sistema de de batalha e etc... inclusive o primeiro (*podcast*) de RPG de jogo de nerd... foi utilizando o D&D 3.5 que é uma versão um pouco anterior... e o o outro outro grande pilar do RPG é o *storyteller* que agora é o *storytelling* que é o *Vampiro*, *Máscara* que virou *Vampiro* rec... os *Humanos Caçadores*, *O Lobisomem* etcetera (...)

[

L3: Ah o lobisomem é é dentro desse universo?

[

L1: Isso... é o mesmo sistema só que em cenário diferente

[
L2: É eu entendi... eu pensei em lobisomem (...)

[
L1: O lobisomem apocalipse?

[
L2: É...

[
L1: Esse é o *storyteller*... Que é a versão anterior... aí tem uma versão... pegaram esse sistema e renovaram, repensaram ele... e fizeram o *storytelling* que é o mesm/ é o mesmo cenário... só que com uma regra um pouco mais simplificada, mais balanceada

[
L2: Ah entendi

[
L1: Eu usei ess/ esse sistema que eu já mexo há muito tempo com ele é o::: o meu preferido... e eu criei o cenário... eu adaptei os/ a regra pra o cenário de *Witcher*... que a a história é mais ou menos assim é u:m/ os *witchers* são caçadores de monstros... e eles não são humanos, são, tipo, mutantes... e por ser mutantes eles sofrem muito preconceito... aí a história era o seguinte... er/ era um grupo chefiado por um *witcher*... um guerreiro com um cara cura/ curandeiro e um arqueiro e um *witcher*... chegaram numa cidade porque eles souberam de uma história que tinha um monstro que estava atacando a cidade... matando animais é:: várias vezes por mês matando animais e até crianças jovens e etcetera... saíam de noite e eles eram assassinados... desapareciam... e aí ele chega nessa cidade por eles/ por uma cara/ característica mercenária... ele chega na cidade e pergunta olha tem um monstro aí tu não quer me pagar pra matar ele não? O trabalho deles é isso... mas aí eles descobriram que... esse monstro... ele começou a atacar a cidade depois de uma enchente... e uma consequên/ e um:a/ um consequente deslizamento de uma montanha próxima... mas eles não chegaram a investigar isso a fundo porque a história começou a andar pra outro lado

[
L2: Entendi entendi... aí ficou ficou legal isso... Isso atraiu as pessoas... elas (...)

[
L1: A ideia inicial atraiu... mas como o/ a mesa começou a andar pra uma história completamente diferente... que eu nem tinha ideia na verdade do que é que ia acontecer eu fui inventando alguma coisa e, no final, eu consegui amarrar as pontas e deu certo

[
L2: Legal... aí fechou e:: quanto tempo levou essa mesa?

[
L1: Umás seis horas mais ou menos... começou umas dez horas... a gente fez uma pausa pro almoço às doze depois voltou às duas... e eu não tenho ideia de que horas terminou... eu tinha guardado o celular mas foi mais ou men/ normalmente é seis horas...

L2: Seis horas... legal

[
L1: Num foi?

L2: Cara quando quando::o chega alguém que não/ nunca jogou... e:: chega numa mesa pra/ pra começar... ASSIM o que é que... atrai essa pessoa tipo a voltar... qual é a característica que essa pessoa vê ou que ela se fascina que ela volta POR isso?

[

L1: O RPG... tem um::a tem um::a um fenômeno interessante pra quem tá jogando pela primeira vez... eu vou fazer uma comparação com com/ uma comparação muito politicamente incorreta agora, mas eu acho que vai dar pra entender... dizem que quando você prova uma droga pela primeira vez ela tem um efeito mais forte... do que das próximas vezes que você vai provar certo?... entre MUITAS aspas, MUITas aspas mesmo... o RPG funciona de uma forma parecida... porque é o seguinte: como você nunca jogou e nem sabe o que é... a primeira vez que você joga é uma experiência única você tá entrando num universo que você não conhece... é:: interagindo com regras com leis que você não conhece... e ao mesmo tempo você tá moldando esse universo a partir suas das suas próprias escolhas... então quando você não conhece quando você tá descoBRINDO quando você tá descobrindo o cenário pela primeira vez é mais emocionante... quando você já é/ inclusive a forma de um de um veterano jogar e pra forma de um iniciante jogar é completamente diferente... quando você tá jogando com um iniciante, é RECOMENDÁVEL, também entre aspas... que o mestre use de clichês... faça uma aventura mais clichê possível matar um dragão salvar a princesa... você é um guerreiro, você é um arqueiro, você é um é u:m policial... um policial é:: um policial bonzinho, o guerreiro valente, um arqueiro é:: ladrão um arqueiro *Robbin Hood*... e a coisa mais clichê possível já pra facilitAR o jogador que nunca jogou na vida a interpretar esse personagem, que é uma coisa que ele entende que é fácil de/ uma coisa fácil de interpretar

[

L2: Entendi... aí dá pronto pra ele esse personagem ou tipo dá um pouquinho de criat/ espaço pra ele criar alguma coisa em cima disso?

L1: O jogador... dá o/ o mestre dá o clichê pra facilitar... mas a partir daí o que o o que o jogador inventar se não for contra a regra do mestre ele aceita... já o jogador veterano é:: ele tenta se afastar o máximo possível dos clichês... então ele vai pra/ invés de ser um policial bonzinho... ele vai pra um policial corrupto mas ele não é só/ ele não corrupto porque ele é ruim... ele é corrupto porque ele tem uma filha que é doente e ele precisa de dinheiro pra pagar o tratamento da filha... entendeu? Ele precisa de um de um personagem muito mais profundo pra poder se divertir... pra poder se sentir mais conectado com esse personagem

[

L2: Com a história... entendi (...)

[

L1: Ao contrário de um personagem de um jogador que é iniciante, que ele não precisa ter/ ele não assim pode ser que ele TENHA possa ser que seja interessante... mas ele não PRECISA TER tanta é:: tanta profundidade com o personagem, porque as vezes ele pode se assustar e não conseguir aproveitar a a história o desenvolvimento da história com/ com::o um veterano poderia conseguir (...)

[

L2: Por conta da quantidade de... complexidade que tem

[

L1: Exatamente... o veterano ele consegue absorver mais detalhes do que um u:m iniciante

L2: Ai tu diria que tipo é de responsabilidade do mestre é:: quem tá na mesa principalmente o iniciante... se envolver com a história?

[

L1: Isso... a responsabilidade é toda do mestre... claro que os outros jogadores, eles tem/ eles tem que ter respon/ responsabilidade pelos próprios atos deles... eles não podem simplesmente é:: em off que é diz/ dizer uma coisa por exemplo o joga/ o personagem dizer uma coisa pro joga/ o jogador falar alguma coisa que o personagem não conhece entendeu? Porque ele conversou com o mestre e o mestre comentou alguma coisa... ele tem que se ater ao que o ao que o personagem ao que o personagem conhece... então isso é uma coisa que todo veterano SABE e que é uma coisa que se o veterano não não prestar atenção ele pode estragar a experiência dos outros jogadores... e se tiver um u:m personagem iniciante na mesa ele vai estragar a experiência do personagem... a experiência ÚNICA entendeu?

[

L2: Da primeira vez

[

L1: Da primeira vez... exatamente

L2: Hm... Entendi... é uma responsabilidade grande... pesado... então é: eu não sei se a gente falou rápido mas a gente tava trabalhando com uma perspectiva pr::a o ensino... e nossa ideia é colocar a ideia da da imersão dentro da/ do ensino, da educação... fala um pouquinho pra gente da experiência que a gente fez ((falando com L3))

[

L3: Do estudo da prática lá da do do (...)

[

L2: É da prática... d::o do minicurso ou senão aquela da (...)

[

L3: Só do minicurso Então é:: a gente desenvolveu uma uma... história envolvendo a implantação de uma termoelétrica... então, a gente é:: deu uma/um contexto que seria a implantação de uma termoelétrica em uma determinada cidade e:: (...)

[

L1: Termoelétrica?

[

L3: Termoelétrica... e a partir da implantação da termoelétrica seria necessário uma audiência pública pra saber das pessoas que fazem parte daquela cidade, das comunidades... é:: o qu::e/ é:: se aquela termoelétrica ela seria aceita ou se ela não seria aceita

[

L2: Que tinha várias implicações e tal... pra colocar ela lá (...)

[

L3: Isso várias implicações, positivas e negativas

[

L2: Positivas e negativas

[

L3: Pronto. Pra cada/ pra cada posição... então a gente dividiu em alguns grupos dentro do contexto... acho que os grupos foram governo, empresa, sociedade... enfim... e cada grupo tinha um objetivo... meio que demarcado... por exemplo digamos o governo tinha o objetivo de realizar a instalação da termoeletrica porque seria benéfico pra ela em questão financeira... enfim, e dentro de cada grupo existiam personagens... por exemplo dentro do grupo da empresa existia o presidente, existia um advogado e existia um assessor... digamos... e cada personagem tinha um papel dentro do seu contexto... e se comportavam de uma determinada maneira... no final de tudo existia uma audiência... os grupos, eles dialogam, tem um momento de fala... pra que eles exponham as suas ideias pra implantação da termoeletrica que é justamente o que tá sendo abordado... e ao final de tudo se decide entre a implantação/ a termoeletrica ser implantada ou não... e quem decide isso seria governo... uma instância superior... se seria implantada a termoeletrica ou se não seria de acordo com o que foi desenvolvido durante todo o processo de argumentação dos grupos anteriores...

L2: Ai seria mais a ideia que a gente fez, foi mais um *live* né? Aconteceu mesmo, eles incorporaram ali... tiveram um tempo pra planejar... a gente dava tipo um roteiro de cenários... cada cenário que era possível desenvolver dentro daquilo ali e cada grupo, ele desenvolvia, atribuía os personagens que queria né... do jeito que eles achavam legal... a gente dava um tempo pra planejar... e depois colocava na situação problema que era a audiência pública... e aí rolava como se fosse um/ uma/ um *live* né, cada um se posicionava... o seu personagem ninguém era... mais as pessoas eram... o biólogo, o geógrafo e tal... e aí é: (...)

((L1 conversa com alguém fora da entrevista))

L2: Pronto... aí porque que a gente tá te dizendo isso? Porque... é uma coisa bem diferente assim do RPG de mesa né, essa perspectiva assim... tu conhece alguma forma de jogo que eles façam desse jeito (...)

[
L1: É um *live action* né? é um *live action*

[
L2: É um *live action*...

[
L1: É... o lado ruim de você usar RPG numa sala de aula é por causa da quantidade de gente... quando... quando a gente mestra RPG... a grande maioria dos mestres admite uma mesa de, no máximo cinco pessoas... no máximo, no máximo seis pessoas... e de seis pra cima já começa a ficar difícil de controlar

[
L3: Tumultuado...

[
L1: Porque fica tumultuado... porque você não consegue controlar a história da forma correta... às vezes você lança um problema... e aí você é obrigado a colocar outro problema e aí aparece outro problema e você não consegue resolver... e aí começa a a

acontecer uma bola de neve e aí você é obrigado a simplesmente esquecer que algumas coisas aconteceram... mas isso acaba estragando a a experiência do personagem no médio a longo prazo...

L2: Entendi... entendi e aí a gente faz isso com tip::o cinquenta pessoas

[

L1: É... quando a gente faz um *live action*... normalmente o que a gente faz é um evento... um evento bem pontual... por exemplo é:: uma festa beneficente que vai dentro dessa festa tem um campeonato de pôquer... aí pronto o evento, o *live action*, é só isso... não acontece nada depois, não acontece nada antes

[

L2: Entendi é só aquel::a aquele recorte

L1: É um recorte b::em... e quan/ e quanto mais pontual for o recorte mais fácil vai ser de controlar... e:: melhor melhor você vai conseguir é:: enxergar as possibilidades de como é que a parada vai terminar...

[

L2: Entendi... aí é um mestre só ou divide?

[

L1: Não... são sempre vários mestres... não tem a menor condição de fazer com um mestre só... no COMeço você até pode fazer mas quando chega perto do final da história... quando voc::ê tem muita gente querendo fazer muita coisa em pouco tempo... aí mesmo com três, quatro mestres que é o que a gente faz aqui fica bagunçado

L2: Entendi... entendi... aí isso leva leva uma tarde leva (...)

L1: Normalmente a gente começa seis sete horas... e aí a gente divide a história em turnos... cada turno com trinta minutos... e aí em cada turno a gente define o/ que alguma coisa vai acontecer... então... por exemplo no *live* de segunda feira que foi de *Paranoia* que eu ajudei a a escrever... no primeiro turno o computador iria chamar todas as pessoas pro refeitório... e aí seria... vocês conhecem *Paranoia*?

[

L2: *Paranoia* o filme?

[

L1: *Paranoia* é um RPG de comédia... onde cada personagem t::em/ cada jogador tem um personagem e esse personagem tem sete clones... é como você tivesse sete vidas pra jogar... e toda vez que você morre um clone novo é ativado... só que quem qu::em controla esse local é computador que é esquizofrênico, paranoico e insano, completamente louco e ainda por cima ele de vez em quando ele dá *bug*...

((risos))

L2: A gente já sabe porque tem várias vários clones né?

[

L1: Pra completar a história... é:: o inimigo o inimigo da da do computador são os comunistas... então, tem algumas leis pra evitar que o comunismo entre dentro da cidade... a primeira lei é que não/ você não pode pertencer a nenhum tipo de sociedade secreta... a segunda lei é que você não pode ser mutante... só que o detalhe que todos os personagens são

de sociedade secreta e tem poderes mutantes todos os personagens... aí o jogo é basicamente você tentar acusar o outro de/ o outro jogador de traição... conseguir provar que ele é traidor... e não morrer nã/ não morrer no caminho

[

L2: Como tu mexe há muito tempo com isso... tem uma/ alguma dica que tu daria pra gente, tipo com coisas mais importantes pra envolver todo mundo no jogo que a gente tá propondo?

L1: Toda vez que aparece um mestre iniciante... perguntando “*assim ah como eu faço pra mexer melhor*” por exemplo... que eu acho que é a pergunta que você fez... o que eu respondo é o seguinte... LEIA MUITO qualquer coisa... eu não tô falando de de bula de remédio e e sei lá... para-choque de caminhão. Você tem que ler história... de preferência narrativa... é:: sej::a (*fun fiction*) livros como os *Harry Potter's* etcetera... qualquer coisa que você ler, que seja narrativa ou mesmo que não seja, vai te ajudar... outra coisa assista filmes... filmes que você não gosta... filmes de romance é:: filmes de terror filme de qualquer coisa filme francês, film/ aqueles filmes *trash*, filme de youtube... assist::a é:: aquelas séries *trash* de *youtube* que o cara se veste de/ com com luva de de lavar banheiro, bota uma/ um amarra uma toalha nas costas e diz que é um super herói... assista isso também... porQUE qualquer besteira que você assistir, as vezes aquela besteira vai te dar uma ideia de alguma coisa pra colocar numa história que você tá tentando fazer... que aí vai te dar um elemento cômico (...)

L2: Um elemento... entendi (...)

L1: Na hora certa, entendeu? então qualquer coisa que você, qualquer coisa que você... possa consumir, qualquer tipo cultura que você possa consumir pra enriquecer a tua história mais na frente vale a pena

L2: É tipo uma um::a/ tem que ter uma forma de tirar/ quebrar um pouquinho a seriedade demais do do negócio (...)

[

L1: Eu acho que depende... aí depende do que é que você quer atingir... se você tá mestrando uma mesa de terror você não quer alívio, bom... você quer um momento onde o jogador se sinta menos ameaçado... se você tá mestrando aventura você quer um alívio cômico porque o cara tá lá matando um dragão e tal, mas depois ele vai ver um amigo dele topando o pé... numa pedra, caindo na ribanceira é:: caindo de cara na água e e aí quando ele se levantar sei lá vai acontecer alguma coisa que vai fazer todo mundo da mesa rir... isso pode ser provocado pelo jogador, mas no final das contas fica na mão do mestre... narrar o que é que vai acontecer tem que ter um conhecimento uma inspiração prévia pr::a encaixar alguma coisa lá na hora... pra o caso de vocês que é:: mestrar uma uma parada educativa e tal... eu recomendaria, só uma é uma opinião bem pessoal...

[

L2: Por favor

[

L1: Seja o mais sutil possível... que é o que eu gosto de fazer se você tem que ensinar alguma coisa pra um pra um jogador... seja o mais sutil possível... por exemplo, eu queria ensinar pra um jogador numa mesa passada qu::e você não precisa resolver tudo na espada... e tinha um monstro que tava atacando a cidade pra consegu::ir pra/ matando animais

e etc... mas o meu objetivo era que o jogador chegasse lá e desce/ sei lá depois de matar o monstro... descobrir que ele tinha filhotes e esses filhotes estavam morrendo de fome e agora ele não podia fazer nada pra salvar esses filhotes... era o meu objetivo... eu queria ensinar isso pra os jogadores, mas não que chegasse algum personagem olhe não vá matar o monstro não porque consci/ é:: consciência ambiental e etcetera e tal... eu queria que eles ERRAssem e aí, depois que eles VISSEM a besteira que eles tão fazendo, que eles fizeram... e possivelmente e/ eu ter a esperança de de/deles pensarem “*caramba que droga que a gente fez*”, sei lá... entendeu? É uma co/ (...)

[

L2: Você só aprende quando você tiver pronto pra aprender... mais ou menos assim

[

L1: Exatamente... é no/ nesse caso seria aprender com as besteiras que você fez... você fez uma besteira, que você achou que tava certo... e aí o mestre te dá um tapa na cara... e ficou esperando você interpretar esse tapa na cara, entendeu?

[

L2: Entendi

L1: Pelo menos é assim que eu faço... eu não sei se pode ajudar ou não (...)

[

L2: Legal cara... demais cara demais... é::: porque como vocês jogam isso com frequência e há muito mais tempo do que a gente tá (...)

[

L1: FREquência...

[

L2: Tentan/ qual é a frequência dos jogos... é bom falar...

L1: Eu gostaria de jogar com frequência... mas atualmente eu jogo só uma vez por ano

[

L2: SÉRIO cara? É mesmo?

[

L1: Porque pra manter uma mesa longa não é uma coisa que é fácil fazer... depende muito da de outra pessoa entendeu? Você pode fazer uma mesa, juntar a sua equipe os seus amigos aqui pra/ pra/ pra fazer uma mesa no sábado “*vamo jogar tudo sábado beleza vamo jogar tudo sábado*”... só que aí no próximo sábado... você tem o aniversário da sua tia... aí no próximo sábado ela t::em sei lá ela fica doente... aí no próximo sábado ela tá cansada em casa porque na sexta feira ela passou a a tar/ é a a passou o dia todo/ na quinta feira ela passou o dia todo agoniada com o TCC, aí na sexta feira ela apresentou e no sábado ela tá cansada... e aí você vai fazer como?

[

L2: Não faz... não faz

[

L1: Não faz... não tem condição

[

L2: E também não é uma coisa que eu posso fazer por exemplo com::o uma *lampari* que eu só achei um pessoal certo e faço... tem que ter uma continuidadezinha...

[

L1: Depende... se você/ você pode fazer como eu mestrei na/ um bom tempo... uma mesa/ uma aventura que funciona mais ou menos como um *live action*... você/ não acontece nada antes e não acontece nada depois... é só aquele recorte... mas (...)

[

L2: Entendi... e aquilo satisfaz como um propósito?

L1: Isso... cê faz a/ faz a aventura naquele local, os jogadores tem aquelas emoções que eu plan/ entre as/ entre muitas aspas, eu planejei... e aí no final da aventura eu pergunto pô tu gostou da aventura tu se divertiu e tal... cês gos/ cês tem certeza que gostaram? O que é que vocês não gostaram? Eu exagerei aqui? Então tem esse determinado *feedback* (...)

[

L2: Pois é como é o feedback é espontâneo ou (...)

[

L1: Depende... o mestre po/ se a sua se o seu objetivo foi fazer com que o person/ com que o jogador te chame de *maldiçoadado* então... se aquilo aconteceu, o cara te xingou, então você diz...

[

L3: Você vai pra casa feliz...

((risos))

L1: É... Já teve mesa que eu queria matar tipo... noventa por cento da mesa e esse era o meu objetivo... o meu objetivo era matar o personagem... foi uma mesa de *The Walking Dead*... mestrou eu e um outro rapaz... dois mestres mestrando é: um grupo aqui, um grupo aqui e aí algumas coisas que esse grupo fazia interferia no que acontecia no outro grupo... e vice versa... meio que competiam dentro da cidade e aí no final da aventura esses dois grupos eles se encontravam aí a gente juntava as mesas e tinha a a:: resolução da história... só que aí no final d::o no final da mesa quando chegou tipo dois sobreviventes na n::a parte final um cara aparecia um cara com um fuzil e disse tem alguém tem alguém mordido... aí um dos jogadores olhou pro outro e falou "*ele!*"... pronto matou o cara...

((risos))

L2: Então nesse caso teve um só que ganhou

[

L1: É... ele sobreviveu

L2: Sobreviveu... mas tem que ganhar né normalmente o::u...

[

L1: A gente não/ a gente não joga com ganhador... porque o o/ como como eu disse antes, a responsabilidade do do mestre... não é fazer o jogador ganhar ou perder... é tornar a história interessante... ent::ão você como jogador você tem seus objetivos entendeu? E você

vai tentar trabalhar... pra alcançar esses objetivos e eu como mestre eu eu só tenho que não entregar esses objetivos de mão dada, mão beijada... se eu ver... se na minha concepção eu ver que você tá fazendo besteira... eu vou cortar suas pernas eu não vou deixar você... você atingir esse objetivo mas ao mesmo tempo você vai aprendER que você fez besteira e que a culpa foi sua e não do mestre e que você tem que penSAR melhor o que você vai fazer no futuro entendeu? Então o mestre TE ensinou mais ou menos como é que ele joga como é que o mestre joga... você por exemplo você tá jogando comigo aí... não, o meu objetivo é chegar no final da sala... aí eu digo “NÃO” porque eu quero... que você não chegue no final da sala... porque eu quero que a minha dificuldade, o meu nível de dificuldade como mestre entendeu? E aí você simplesmente morreu no caminho... aí você pô saiu chateado e tal, mas na próxima mesa que você for jogar comigo você já vai tá ligado “*não, esse bicho tá de sacanagem com a minha cara e eu tenho que prestar atenção no que eu tô fazendo*”... você não vai de peito aberto entendeu?

[

L2: Entendi... então assim a satisfação de ter conseguido é:: passar por isso e ter aproveitado a história seria o m/ meu/ a minha recompensa

[

L1: Seria a sua recompensa... exatamente

[

L2: Legal

[

L1: A gente costuma dizer que no RPG não tem vencedores nem perdedores... mas, no final das contas, não se trata de vencer ou ganhar, se trata da recompensa que você recebe... pode ser uma recompensa boa, uma recompensa ruim, mas no final você sempre recebe alguma coisa

[

L2: Perfeito cara... eu tô satisfeito... demais...

L3: Estamos... muito!

[

L1: Espero ter respondido bem...

L2: Que é isso. Obrigado, de verdade.

L3: Obrigado.