

ANDRE OLIVEIRA ZAMBALDI

O LÚDICO E O RPG (*ROLE PLAYING GAME*): PRODUÇÕES E HIPÓTESES PARA UMA
ARTICULAÇÃO COM A INTERSUBJETIVIDADE E A ÉTICA

Monografia apresentada ao Curso de História do Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em História.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Virgínia Albuquerque de Castro Buarque

Mariana
Instituto de Ciências Humanas e Sociais/UFOP
2011

Resumo

Esta monografia busca fazer um pequeno balanço teórico acerca do conceito de lúdico e do jogo RPG (*Role Playing Game*) com o intuito de aproximá-lo de discussões relacionadas à intersubjetividade e à ética. Para tanto, analisamos a esfera lúdica no desenvolvimento infantil em Benjamin, Piaget e Vigotski; o lúdico em suas categorias, conceitos e amplitudes históricas através de Huizinga, Caillois e Agamben; o fenômeno do RPG em Fine, Rodrigues e Rocha; a ética em Kant, Nietzsche, Scheller (através de Wojtyła), Tugendhat e Da Mata; além do enredamento em histórias, compensação das artes narrativas na modernidade e múltiplas realidades relativas em Schapp, Marquard e Schutz. Chegou-se à conclusão que o RPG representa uma forma de atividade lúdica para além das categorias e reflexões propostas pelos autores. Sua complexidade abrange campos de percepção que extravasam os conceitos de “realidade” e “ficção”, trilhando, dentro da intersubjetividade que lhe é intrínseca, caminhos de encontro direto às noções sobre ética.

Abstract

This monograph seeks to make a brief assessment about the theoretical concept of ludic and the game RPG (*Role Playing Game*) in order to bring it in discussions related to intersubjectivity and ethics. To this end, we analysed the ludic sphere in playful child development in Benjamin, Piaget and Vigotski; the ludic in their categories, concepts and historical ranges by Huizinga, Caillois e Agamben; the phenomenon of RPG in Fine, Rodrigues e Rocha; ethics in Kant, Nietzsche, Scheller (through Wojtyła), Tugendhat and Da Mata; besides the entanglement in stories, clearing the arts in modern narratives and multiple realities relating Schapp, Marquard and Schutz. We came to the conclusion that the RPG is a form of leisure activity in addition to the categories and ideas proposed by the authors. Its complexity covers the fields of perception that go beyond the concepts of “reality” and “fiction”, walking, inside the intersubjectivity intrinsic to it, ways of direct encounter with the notions of ethics.

LISTA DE TABELAS

Quadro I.....23
Quadro II.....25

SUMÁRIO

1. Introdução.....	06
2. Infância e Formação.....	09
2.2 Benjamin.....	09
2.3 Piaget.....	13
2.4 Vigotski.....	16
3. História e Conceituação.....	18
3.2 Huizinga.....	18
3.3 Caillois.....	22
3.4 Agamben.....	26
4. Role Playing Game.....	31
4.2 Fine.....	31
4.3 Rodrigues.....	35
4.4 Rocha.....	37
5. Intersubjetividade e Ética no Lúdico e no RPG.....	40
6. Conclusão.....	47
7. Referências Bibliográficas.....	51

Introdução

O fenômeno do RPG – *Role Playing Game*, “Jogo de Interpretação de Papéis” – tornou-se objeto de pesquisa em inúmeras áreas de pesquisa, sobretudo no âmbito do ensino/aprendizado dentro da educação. Seu surgimento remonta à época dos jogos de simulação de batalhas na Alemanha do século XIX, onde militares da Prússia utilizavam um jogo de guerra chamado *Kriegspiel* no planejamento e desenvolvimento de táticas e simulações de combate (ROCHA, 2010, 52). Contudo, somente se popularizaria por completo nos anos de 1960 e 1970 nos Estados Unidos, através de jogos com conjuntos de regras mais elaborados e prontos para conquistar, sobretudo, a classe média masculina e jovem americana.

Na década de 60, com o sucesso do livro *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, nos EUA, difundiu-se um cenário imaginário cuja complexidade e vastidão não tinha precedentes. A junção entre os jogos de guerra mais elaborados com o amplo mundo fantástico de Tolkien levou Gary Gygax¹ a elaborar o Chainmail, que se tornaria a base para o Dungeons & Dragons (D&D), considerado o primeiro RPG (ROCHA, 2010, 53). Uniram-se, de um lado, jogos que empregavam dados e estratégias, e, de outro, aqueles baseados em narrativas e histórias. Desde então, até os dias atuais, este jogos expandiram-se a dezenas de cenários e sistemas, com inúmeros livros, romances e suplementos.

Reconhecido e incentivado pelo MEC como ferramenta de ensino², suas abordagens são diversas e abrangem distintas áreas do conhecimento, indo das exatas às humanas. Isto se deve ao fato do jogo estar baseado em uma livre interação com os objetos refletidos e imaginados. No RPG não há propriamente um roteiro a ser seguido: as ações que os jogadores tomam através de seus personagens devem ser imediatas ao andamento e “acontecimentos” da história. O *referee* (o narrador da história, conhecido no Brasil, sobretudo, como “mestre”) descreve o mundo em que os personagens estão inseridos, e dá margem para ação neste mundo. Cabe ressaltar que nas narrativas de RPG, os cenários, atos e relacionamentos são construídos intersubjetivamente. Assim, uma de suas características fundamentais se baseia na construção e compreensão de espaços, tempos e alteregos diferenciados. Como jogo interpretativo, a reflexão lhe é intrínseca e a apreensão das peculiaridades dos personagens e

1 Escritor e *game designer* estadunidense, criador do primeiro RPG.

2 Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/buscaGeral.html?busca=rpg&x=0&y=0>, acessado às 23h23min do dia 24/05/2011.

do contexto em que estão inseridos é fundamental em seu desenrolar. Embora construídas em narrativas fantasiosas, as histórias podem ser embasadas em descrições realistas de cenários e conjunturas históricas (mesmo as fantásticas, como as fábulas, mitos e contos de fadas).

Um primeiro levantamento sobre o que foi produzido acerca do RPG no Brasil revela os seguintes dados: 06 livros, 61 dissertações de mestrado, 10 teses de doutorado e mais de 100 artigos³ (em cerca de vinte anos). Os primeiros trabalhos acadêmicos no Brasil datam de 1997. Neste montante, observou-se que, entre a miríade de abordagens (áreas que vão da literatura à matemática, da física à química, etc.), há poucas relacionadas ao caráter ético em sua intersubjetividade. As discussões gerais – teóricas e metodológicas, sem distinção de área – costumam gravitar em torno de Benjamin, Piaget, Vigotski, Bakhtin e Huizinga⁴. Isso se deve ao fato das teses de Benjamin (1994, 2002) sobre narratividade, experiência, brinquedos e o brincar serem bastante difundidas no Brasil (o RPG aparece ali como um motor de retorno à narração, contra o empobrecimento de experiência do homem moderno, como atividade lúdica e de encenação da liberdade), bem como as teorias da psicopedagogia, nas quais Vigotski (1989, 2005) e Piaget (1975) discorrem acerca do desenvolvimento humano através da fala, das imitações e das atividades lúdicas (o RPG se insere como exemplo de jogo abstrato para além de jogos de exercícios, simbólicos e de regras, bem como atividade de progresso na zona de desenvolvimento proximal devido ao seu caráter intrinsecamente interativo e imaginativo). Bahktin (1975, 2006) é também bastante utilizado devido às suas contribuições às áreas de linguística e teoria literária, pois suas teses embasadas no dialogismo e polifonia da linguagem fundamentam a criação imaginária intersubjetiva do RPG através da constante troca e ponderação de símbolos e significados. Huizinga (2001) talvez seja o mais evocado, uma vez que aborda a presença dos jogos em todas as culturas e os surgimentos destas a partir dos jogos, bem como suas características universais (o jogo como atividade voluntária, determinada por limites de espaço e tempo, segundo regras

3 Foram consultados os seguintes sites, com as palavras de busca “RPG”, “Role Playing Game” e “RPG história”: <http://capesdw.capes.gov.br/capesdw/> (Banco de Dados da CAPES, dissertações e teses entre 1987 a 2010); <http://scholar.google.com.br/> (Google Acadêmico, busca feita até a página 25, somente em português); <http://www.scielo.org/php/index.php> (Scientific Electronic Library Online) e <http://www.periodicos.capes.gov.br/> (Periódicos CAPES). Além destes, consultamos também sites e blogs especializados em RPG, tais como <http://rpgacademico.blogspot.com/>, <http://www.rederpg.com.br/wp/>, <http://euludico.blogspot.com/p/em-off.html>, acessados ao longo de 2011.

4 Não objetivamos minimizar a importância de tais autores, muito menos reduzir as pesquisas sobre RPG às suas abordagens. O que se almeja aqui é ressaltar que, em uma pesquisa bibliográfica feita no Brasil sob o tema de RPG, tais autores são utilizados largamente nas mais diversas áreas.

consentidas e obrigatórias, que possui fim em si mesmo, e que implica em tensão e alegria num plano afastado do mundo da vida). O enfoque também segue, com frequência, a linha de ensino/aprendizagem que aborda o RPG enquanto uma possível ferramenta pedagógica, bem como estudos sobre os MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).

Para o desenvolvimento de uma análise entre a intersubjetividade e a ética dentro do RPG, partimos primeiramente para uma análise do campo lúdico na formação geral (seja ela cognitiva, emocional, sensorial, etc.) do ser humano desde a infância. Assim, encontramos em Benjamin, Piaget e Vigotski nossas bases fundamentais. Em seguida, buscamos autores que estudam a esfera lúdica em relações mais amplas, através da História e da Filosofia, por exemplo, em Huizinga, Caillois e Agamben. Neles pudemos observar como se comportam os jogadores na imersão lúdica, bem como características específicas deste tipo de atividade em sua complexidade. Acreditamos que através destes seis estudiosos principais pudemos formar uma gama conceitual minimamente sólida para nos alicerçarmos quanto ao campo lúdico em sua esfera conceitual e formativa. Assim, abordamos em seguida as peculiaridades do RPG através das pesquisas de Fine, Rodrigues e Rocha, autores que desenvolveram trabalhos bastante relevantes à área de estudo sobre esta modalidade de jogo, para depois concluir sobre uma discussão acerca da intersubjetividade e ética no campo lúdico e, sobretudo, no RPG. Buscamos enriquecer a discussão sobre ética e intersubjetividade com autores “clássicos” como Kant, Nietzsche, Scheller (através de Wojtyła), Tugendhadit e Da Mata, além de Schapp Marquard e Schutz no que tange ao enredamento em histórias, compensação das artes narrativas na modernidade e múltiplas realidades relativas.

Não pretendemos esboçar análises minuciosas. Optamos por uma margem ampla de referenciais teóricos no intuito de levantar, ao menos, hipóteses e possíveis conclusões acerca deste fascinante mundo dos jogos e do RPG. O caráter, nesta monografia, de resumo e síntese teórica de diversos autores está claro para nós, pois objetivamos a possibilidade de, a partir deste trabalho, avançar com a pesquisa de acordo com o que nos for revelado. Compreendemos que, nesta “intenção de salto”, o passo pode ter sido maior do que o alcance da perna, e provavelmente foi. Contudo, estamos convictos que aliar, mesmo que modestamente, discussões complexas como ética e intersubjetividade com os temas da ludicidade, sobretudo no modalidade de jogo RPG, pode ajudar a levantar questões fecundas à compreensão atual de dimensão lúdica e sua implicabilidade para com a vida cotidiana.

Infância e Formação

Benjamin

Walter Benjamin, em seu livro *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação* (2002), traz vários ensaios acerca destes referidos temas, em conformidade com suas teses já consolidadas por ele em *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (1994). De início, colocaremos como Benjamin trata a experiência. Para ele, um dos problemas da modernidade residia no fato de que as experiências pessoais não estavam sendo narradas, uma vez que a miríade de acontecimentos maçantes e a falta de sentido dos elementos que permeiam um cotidiano repetitivo e reprodutivo faziam com que as pessoas se calassem diante da própria vida. Os adultos, devido a todo esse processo empobrecedor de subjetividade, utilizam da experiência como uma “máscara” impenetrável, da qual subtraem sentimentos positivos para com o futuro, uma vez que

(...) cada vez mais, somos tomados pelo sentimento de que a nossa juventude não passa de uma curta noite (vive-a plenamente, com êxtase!); depois vem a grande ‘experiência’, anos de compromisso, pobreza de idéias, lassidão. Assim é a vida, dizem os adultos, eles já experimentaram isso (BENJAMIN, 2002, 22).

Neste exemplo ecoa a tristeza de uma juventude não realizada. Por isso, Benjamin coloca as esperanças de uma nova humanidade na juventude e na possibilidade de sua libertação através do enriquecimento das experiências, tendo como início o campo lúdico.

Na obra de Benjamin, é destaque o papel dado à viagem interior cheia de cores proporcionada pelas aventuras dos livros infantis e seus brinquedos e jogos. Benjamin põe a criança nunca como mera espectadora dos acontecimentos nas tramas lúdicas, mas como protagonista e observadora que interagem diretamente com seu objeto, seja ele puramente imaginário ou não, como brincar de cavalo com um cabo de vassoura ou simplesmente correr por aí se imaginando sobre um corcel alado:

Para a criança, as aventuras do herói ainda são legíveis no torvelinho das letras como figura e mensagem na agitação dos flocos. Sua respiração paira sobre a atmosfera dos acontecimentos e todas as figuras bafejam-na. A criança mistura-se com as personagens de maneira muito mais íntima do que o adulto. É atingida pelo acontecimento e pelas palavras trocadas de maneira indizível, e quando a criança se levanta está inteiramente envolta pela neve que soprava da leitura (BENJAMIN, 2002, 105).

As imagens coloridas dos livros infantis parecem jorrar seus matizes para fora dos livros e avivam a realidade com tonalidades mágicas, fazendo o próprio real se tornar maravilhosamente realista, uma vez que, por si só, a distinção entre ambos não se faz na infância. Esta capacidade imperativa de criação não é um artifício rigoroso, nem tão pouco é cansativo, mas justamente o contrário: caracteriza-se por ser uma vivência da realidade como conto maravilhoso (Idem, 70), no qual as cores são o meio da fantasia e lhe fazem caminhar com prazer por aquilo que cria dentro de fora de si. Nesta fantasia a brincadeira é fator de libertação, por isso os adultos têm prestado mais atenção a este impulso lúdico (Idem, 85).

O ato criador lúdico torna os infantes artistas por excelência, uma vez que de fantasias puramente subjetivas passa-se progressivamente a ficcionalidades mais intencionais, na medida em que as palavras e os atos vão adequando-se paulatinamente ao alargamento de sua capacidade cognitiva/afetiva. Para tanto, as cores de seus atos criativos nunca lhe são alheias, mas lhe tocam e lhe modificam diretamente, gerando experiências das quais serão tirados conceitos e vivências objetivas ligadas à inteligência e à sensibilidade.

Benjamin, em certa passagem, deixa transparecer uma diferenciação conceitual entre jogo e brincar que nos pareceu bastante peculiar:

Pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva. (...) A imitação – assim se poderia formular – é familiar ao jogo, e não ao brinquedo (BENJAMIN, 2002, 93).

O que ele parece querer denotar nesta passagem é o fato de que o brincar é livre de amarras e contornos rígidos, ao passo que, quanto mais o brinquedo se torna verossímil e real, e quanto mais imita os contornos da realidade, mais perde seu caráter de libertação provocado pelas brincadeiras, uma vez que nestas as crianças imergem em fantasias que não almejam ser limitadas por traços de realidade. O brinquedo, neste sentido, limita a criatividade na medida em que tenta imitar objetivamente o real ou as ficções do real. O jogo, ao seu compasso,

contém uma lógica diferente: carrega maior valor imaginativo por estar mais ligado ao ato imitativo livre. Porém, é comum a ele contornos mais sérios e carregados de normatividades justamente para que não se percam os limites da fantasia. Enquanto no brinquedo a fantasia e imitação correm em torno do objeto, no jogo eles são fatores mais expressivos e alargados. Quando se imita algo há uma tentativa de reproduzir da melhor maneira possível as características do objeto imitado, de forma que a imitação se torne mais verdadeira. Deste modo, o ato de imitar carrega consigo um conjunto de regras e esforço de verossimilhança para com o objeto focado. O brinquedo, quanto mais imitativo, mais faz perder a esfera de ludicidade ao seu redor.

Benjamin ressalta a lei da repetição é a alma do jogo para as crianças: “(...) nada a torna mais feliz do que o ‘mais uma vez’ (...). A criança volta a criar para si todo o fato vivido, começa mais uma vez do início” (Idem, 01). Esta lei também se relaciona com o ato de brincar: “A essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência mais comovente em hábito” (Idem, 102). Sintetizando a importância da atividade lúdica, no jogo e na brincadeira, aborda sua relevância quanto à formação dos hábitos:

Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo de versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho da brincadeira. Formas petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis o que são os hábitos (BENJAMIN, 2002, 102).

No ensaio *Programa de um teatro infantil proletário* (2002), Benjamin escreveu um programa para fundamentar teoricamente um projeto de teatro infantil. Destacamos este ensaio devido à sua perspectiva teórica em torno da encenação infantil, atividade pela qual as crianças desenvolveriam, devido ao caráter de improvisado de suas expressões artísticas e lúdicas, o máximo de suas capacidades infantis, sem que lhes fosse tirada a alegria.

De início, fica evidente para que crianças esse projeto foi elaborado: para as proletárias. Frente à educação burguesa, que, segundo Benjamin, é desumanizada e feita em um terreno *para* o qual se educa (ótica utilitarista), a educação das crianças proletárias se faria em um terreno *no* qual se educa (ótica humanista) (Idem, 113). O melhor espaço de tensão para alargar tal projeto se baseia no teatro infantil, pois nele

A improvisação predomina; ela é a constituição da qual emergem os sinais, os gestos sinalizadores. E encenação ou teatro deve, justamente por isso, ser a síntese desses gestos, pois tão-somente a encenação se manifesta de maneira inesperada e única, e o gesto infantil tem nela portanto o seu autêntico espaço (BENJAMIN, 2002, 116).

Benjamin estava pensando em uma metodologia que fizesse com que as crianças realizassem sua infância na melhor amplitude possível, de forma que elas mesmas pudessem mostrar, através de suas atitudes espontâneas, quais os caminhos a serem mais bem elaborados em conjunto com o professor, atento aos gestos e sinais infantis. Estes sinais são gestos sinalizadores e revolucionários do vindouro, um gérmen que brotará de acordo como foi regado em sua fase de maturação. A educação burguesa, preocupada em manter as lutas de classe mascaradas em suas pedagogias, tem como meta a disciplinarização infantil e tolhe, conseqüentemente, estes gestos e sinais, o espaço de improviso pelo qual se desenvolve a autonomia e as capacidades cognitivas/afetivas.

Este “domínio formal” disciplinarizador, peculiaridade atribuída por Benjamin à educação burguesa, deve ser combatido por uma pedagogia que priorize a observação nas atitudes e gestos perpetrados pelas crianças, sem que se esqueça, como é necessário, de encontrar espaços de conteúdo e discussão onde as crianças liberarão suas fantasias. Benjamin lembra que a criança vive em seu mundo como um ditador e cabe ao diretor/educador retirá-la paulatinamente do reino da simples fantasia para levá-la à execução das tarefas (Idem, 116). Esta libertação pelo lúdico e pelo improviso não se faz, deste modo, de maneira completamente solta e desligada dos problemas e compromissos da vida real; ela apenas valoriza a atuação do infante enquanto participante da elaboração e reflexão dos conteúdos em pauta, tendo em vista que “(...) Todo desempenho infantil orienta-se não pela ‘eternidade’ dos produtos, mas sim pelo ‘instante’ do gesto. Enquanto arte efêmera, o teatro é arte infantil” (Idem, 117). Finalizando,

A encenação é a grande pausa criativa no trabalho educacional. Ela representa no reino das crianças aquilo que o carnaval representava nos antigos cultos. O mais alto converte-se no mais baixo de todos, e assim como em Roma, nos dias saturnais, o senhor servia ao escravo, assim também as crianças sobem ao palco durante a encenação e ensinam e educam os atentos educadores. Novas forças, novas inerções vêm à luz, das quais freqüentemente o diretor jamais teve qualquer vislumbre durante o trabalho. Ele vem a conhecê-las somente nessa selvagem libertação da fantasia infantil (BENJAMIN, 2002, 119).

Piaget

A imitação se apresenta, para Piaget, como uma das primeiras maneiras utilizadas pela criança para compreender o poder que ela tem da coordenação motora e, a *posteriori*, dos pensamentos. De início, são exercícios de aprimoramento sensório-motor que partem da ação à representação, e depois passam a ser simbólicos e imaginativos, percorrendo inclusive a trajetória contrária – e aqui entra a esfera do lúdico reflexivo. O jogo e construção imaginativa, na medida em que a criança desenvolve suas capacidades, adquirem significados cada vez mais distantes de seu ponto de partida imitativo, uma vez que seu objetivo transcende em muitos limites a simples idéia de reprodução ou cópia.

Em termos didáticos, colocaremos resumidamente como Piaget elaborou o desenvolvimento dos jogos na infância, de forma a melhor nos situar: 2 aos 7 anos – jogo nos níveis verbais e intuitivos (forte simbolismo); 7 aos 11 – jogos nos níveis da inteligência operatória concreta (fraco simbolismo); além dos 11 – jogos nos níveis abstratos (simbolismo perde espaço para a reflexão). É importante lembrar o lugar deixado a cada uma destas categorias em Piaget. O jogo e imitação são basicamente inseparáveis nas fases de desenvolvimento sensório/motoras. No entanto, enquanto a imitação reside basicamente no domínio sensório/motora, o “jogo evolui, pelo contrário, por relaxamento do esforço adaptativo e por manutenção ou exercício de atividades pelo prazer único de dominá-las e delas extrair como que um sentimento de eficácia ou de poder” (PIAGET, 1975, 118). Neste sentido, dos exercícios lúdicos simbólicos nasce “(...) pela primeira vez, a função ou o sentimento de ‘como se’, característicos do símbolo lúdico, em contraste com os simples jogos motores” (Idem, 127), e é aí que os jogos nos níveis da inteligência têm sua gênese.

Dos dois aos sete anos, o jogo e a imitação coexistem em um nível verbal e intuitivo: a criança interage de modo imaginativo com uma realidade que lhe está em incessante construção. Tudo lhe é lúdico. A construção da noção de espaço-tempo se amplia diretamente devido a esta esfera imaginativa, pois da ação puramente mecânica partem para à imitação, que é o primeiro exercício sensório/motor de desenvolvimento da inteligência. A aquisição de experiência parte deste constante trabalho de jogo mediante a vida. “Em resumo, a imitação adquire-se por uma constante assimilação dos modelos a esquemas suscetíveis de se lhes acomodarem” (Idem, 109).

Dos sete aos onze anos inicia-se a interiorização da imitação: a criança entende pelo diferente e pelo representativo das imagens mentais em desenvolvimento. A inteligência concreta, capaz de trilhar entre a ficção e a realidade, está a pleno vapor. A atividade lúdica aqui não se mostra um desejo de fuga e sim de exploração de um mundo ainda em edificação – por isso criam-se e recriam-se ao bel prazer realidades fantasiosas para que os sentidos, desejos e curiosidades se manifestem. Um reino de cores e agitações, tudo o que permeia o mundo são dados que representam para a criança um universo magnífico. Assim, formam-se as bases para quadros de representação mais complexos:

(...) a transformação da imitação em imagens comporta uma parcela muito maior de autêntica interiorização: é até na divagação imaginativa e no próprio sonho que a imitação das cenas vividas e a cópia, muitas vezes singularmente precisa nos mínimos detalhes, de personagens e coisas vão traduzir-se em quadros figurativos (PIAGET, 1975, 93).

A partir dos onze aos doze anos, o simbolismo atinge o fundo de seu declínio e o jogo alcança o ápice de seu nível abstrato. A elaboração imaginativa adota contornos mais complexos, beirando ficções e tramas bem melhor detalhadas. Piaget não detém demasiada atenção nesta etapa e enfatiza apenas as construções simbólicas cada vez menos deformadoras e mais próximas da realidade. A procura da criança em submeter imitação, símbolo, representação e jogo ao real faz com que estas atividades sejam incorporadas a uma adaptação inteligente e efetivamente reflexiva. Em um sentido sintético, desenvolve-se um equilíbrio entre o lúdico e a realidade, tornando-se a imaginação criadora e artística uma tênue ponte entre o real e o imaginário em representações cognitivas constantes. De “equilíbrio” entre lúdico e realidade, os jogos e sistemas abstratos e imaginativos tendem a se tornarem “equilibradores” da relação, tornando-se cada vez mais atores indispensáveis da mediação entre o vivido, imaginado e das reflexões causadas pela não separação de ambas.

A imitação, representação e jogo tornam-se cada vez mais refletidos. Uma constante assimilação de modelos traz à tona as regras, construídas em função do jogo e da imitação. Com a socialização,

(...) o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma da construção ainda espontâneas mas imitando o real; sob essas duas formas, o símbolo de assimilação individual cede assim o passo, que à regra coletiva, quer ao símbolo representativo ou objetivo, quer aos dois reunidos (PIAGET, 1975, 116).

Piaget destaca o papel da regra: “(...) a regra do jogo não é uma simples regra inspirada na vida moral ou jurídica etc., mas uma regra especialmente construída em função do jogo, embora possa conduzir a valores que o ultrapassem” (Idem, 144). As três sucessivas fases de classificação do jogo são, portanto: exercício, símbolo e, a última mais desenvolvida, a regra.

Assim como o jogo simbólico inclui, freqüentemente, um conjunto de elementos sensório-motores, também o jogo com regras pode ter o mesmo conteúdo dos jogos precedentes: exercício sensório-motor como jogo das bolas de gude ou imaginação simbólica, como nas adivinhações e charadas. Mas representam a mais um elemento novo, a regra, tão diferente do símbolo quanto este pode ser do simples exercício e que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas (PIAGET, 1975, 148).

Os esquemas simbólicos servem como instrumentos de assimilação lúdica que reproduzem esquemas sensório/motores fora de seus contextos e na ausência do objeto, ao passo que nos jogos mais evoluídos, onde os exercícios intelectuais são preeminentes, as regras, ao mesmo tempo em que limitam as fronteiras do jogo, ampliam sua ambientação e poder tanto quanto se podem ampliar e construir os limites para sua realização, que é, no fim das contas, feita de maneira coletiva. A subjetividade perde espaço para a intersubjetividade; a fantasia e símbolo individual sucumbem diante das reflexões lúdicas proporcionadas pelas regras e representações imitativas da realidade cada vez menos deformadoras.

A imersão em um mundo imaginário induz a compreender regras do mundo real e a captar valores que ultrapassam o reino fantástico. Tais representações, tais ilusões voluntárias, tornam-se catarses que ajudam no desdobramento da personalidade. Completam o “eu” em uma participação social cada vez mais ativa independente da idade: o jogo é altamente interessante por si mesmo, já que ajuda na libertação e compreensão de conflitos em vida que, na realidade, se figuram incompreensíveis. É espontâneo e oposto às obrigações de trabalho e adaptação real, expressando o sentimento de liberdade que anuncia a arte (Idem, 194). Antes se submetia a realidade ao “eu”, mas com o tempo nesta fase de desenvolvimento da inteligência abstrata o “eu” se submete progressivamente à realidade devido às regras e à acomodação destas perante o convívio social (Idem, 186). O egocentrismo infantil morre paulatinamente com esta consciência de diferenciação do “eu” e do “outro”: assim, “(...) o jogo é uma assimilação do real ao eu, por oposição ao pensamento ‘sério’, que equilibra o processo assimilador com uma acomodação aos outros e às coisas” (Idem, 190).

Vigotski

Ao começar a tratar a importância do brinquedo, Vigotski destaca, inicialmente, que os jogos esportivos “(...) são, com muita frequência, acompanhados de desprazer” (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 1989, 105). Ao destacar o caráter duplo do jogo, ele nos revela que o prazer não pode ser uma característica fundamental do brinquedo.

Segundo o autor, é inegável que a criança possui necessidades que o brinquedo preenche. Muito pequena, com menos de três anos, possui desejos imediatos que são facilmente satisfeitos. Vigotski argumenta que não é possível encontrar uma criança nesta faixa etária que planeje suas ações para a realização de um desejo no futuro. Todos os desejos são respostas imediatas a uma necessidade da criança.

Entretanto, no período pré-escolar a criança se envolve com a incapacidade de experimentar o desejo. Ela percebe que os “desejos não realizáveis” (Idem, 106) podem se concretizar em outro mundo. Este novo mundo ilusório e imaginário é fundamental para resolver a tensão criada pela necessidade e é de suma importância para o desenvolvimento da imaginação, que “(...) é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana da atividade de consciência” (Idem, 106).

Quando a criança não consegue realizar um desejo, cria uma situação imaginária para suprir suas necessidades. O comportamento nesta situação está envolvido, de fato, em um conjunto de regras. Por isto o brinquedo e o jogo, sempre envolvidos em uma situação imaginária, são baseados em regras. Ao brincar de família, por exemplo, a criança tenta se aproximar do conceito de irmã e de mãe que possui; para tal realização, tanto na brincadeira de ser mãe, com de ser irmã, a criança precisa respeitar as condutas maternas e de irmandade. Logo, é inserida automaticamente em um conjunto de regras que nortearão suas atitudes. No caso da brincadeira das duas irmãs, elas passam a perceber, quando brincam de serem irmãs, que a relação que elas possuem é diferente da relação com outras pessoas.

O autor afirma que a fala diferencia a criança de um macaco. A fala e o uso dos signos fazem com que a criança tenha controle sobre o seu comportamento. A capacidade da linguagem habilita a criança a providenciar elementos que a auxiliam na resolução de problemas antes de sua execução e controla seu próprio comportamento. Conforme Vigotski,

o sujeito é interativo e, por este motivo, dá tanta importância à fala, estabelecendo em seguida uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Discorre que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares, sobretudo pelas atividades lúdicas. Durante a brincadeira, todos os aspectos importantes da vida da criança tornam-se tema do jogo e são verbalizadas (em tentativas). As maiores aquisições das crianças são conseguidas, assim, no brinquedo e no faz-de-conta, que no futuro se tornarão níveis básicos do real e da moralidade. No brinquedo e no jogo, a criança projeta-se nas atividades adultas e ensaia futuros papéis e valores. Assim, antecipa o desenvolvimento que só pode ser completamente atingido com assistência de seus companheiros da mesma idade e mais velhos, através da chamada *zona de desenvolvimento proximal*: diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, com orientação de pessoas mais capazes, que já tenham adquirido outros conhecimentos. Este aprendizado intersubjetivo acorda vários processos internos de desenvolvimento, que operam quando a criança interage com outras pessoas, em cooperação.

Na fase pré-escolar, por exemplo, inicia-se um controle do impulso imediato da percepção. Distingue-se o ato de percepção do de ação e o brinquedo é que primeiro faz com que a criança adquira essa capacidade de separação das funções:

No brinquedo (...) os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê o objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que ela vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 1989, 110).

Esta capacidade que o jogo tem de separar a percepção do significado é muito importante, uma vez que com ela se inicia o desenvolvimento do pensamento abstrato e a separação do significado do objeto. Contudo, esta separação não é imediata e o processo acontece de forma gradual na medida em que há um contato cada vez maior com atividades em nível abstrato. O objeto perde relevância em relação ao significado – é o caso de um cavalo real ser substituído por um cabo de vassoura. No campo da ação, ela também é subordinada ao significado: a ação ocorre como se estivesse inserida na realidade. Enfim,

A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto

nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade do brinquedo (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 1989, 117).

O aprendizado da criança começa antes do seu ingresso na escola. O papel desta é sistematizar o aprendizado, que inicia no primeiro dia de vida – a aquisição do conhecimento se dá, segundo o autor, através das zonas de desenvolvimento real e proximal. A *Zona de desenvolvimento real* é a do conhecimento já adquirido, o que a pessoa traz consigo. Já a *Zona de desenvolvimento proximal* define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, com orientação de pessoas mais capazes, que já tenham adquirido estes conhecimentos. O aprendizado cria a zona de desenvolvimento proximal e acorda vários processos internos de desenvolvimento, que operam quando a criança interage com outras pessoas, em cooperação.

História e Conceituação

Huizinga

Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2001), busca fazer uma trajetória da história do e através do jogo. No início, denota que o homem não acrescentou característica essencial à idéia de jogo ao longo da História, embora o jogo, segundo ele, seja algo relacionado à cultura, e não à biologia. Ultrapassa o mundo animal e a realidade física e representa, nesse sentido, uma própria expressão da humanidade, visto que não existe nenhuma cultura na qual não há jogos, mesmo nas mais primitivas ou complexas. Em todas as atividades da vida social o jogo está incluído; à medida que a cultura evolui a esfera lúdica imersa nos afazeres cotidianos tende a ser absorvida pela esfera do sagrado, sendo o restante envolvido por outras formas de saber, como a poesia, folclore e filosofia (HUIZINGA, 2007, 54).

Para Huizinga, sem o espírito lúdico, que rapidamente se transformava ao longo da História em jogo sagrado, a civilização é impraticável, uma vez que, de maneira inata,

(...) mesmo numa sociedade completamente desintegrada pelo colapso de todos os vínculos jurídicos o impulso agonístico não se perde, pois é inato. O desejo inato de ser o primeiro continuará levando os grupos de poder a entrar em competição, podendo até conduzi-los a inacreditáveis extremos de cegueira e megalomania desenfreada. (...) No fundo, o problema é sempre ganhar – embora saibamos muito bem que esta forma de ‘ganhar’ não pode dar lucro (HUIZINGA, 2007, 114).

Assim, as formas culturais desenvolvem-se nas freqüentes competições sagradas, através das quais a sociedade se dilata. Não nos deteremos mais tanto na explanação de Huizinga acerca da influência lúdica ao longo da formação das culturas aqui iniciado, uma vez que pretendemos dar ênfase aos aspectos gerais que compõem as peculiaridades do jogo em si. Talvez, para sintetizar o pensamento do autor em um único parágrafo, podemos citar:

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isso dizer que ela nasça *do* jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter (HUIZINGA, 2007, 193).

Após o posicionamento claro de que o jogo é construído do âmbito da cultura e ajuda a formá-la, embora a transcenda, Huizinga tenta traçar a história de sua trajetória, bem como suas funções sociais. De maneira primária, busca uma análise do jogo como os próprios jogadores o fazem, e para tanto foca a atenção metodológica em sua forma significante:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida (HUIZINGA, 2007, 07).

É importante ressaltar que, para o autor, a fala e a linguagem compõem-se como alicerces fundamentais para o jogo, e são por elas mesmas origem da brincadeira, já que a criação da fala e da linguagem se fazem por meio de uma maravilhosa brincadeira com as faculdades de designar: “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda

metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (Idem, 07).

O jogo não pode estar elencado a nenhuma função moral. Embora seja uma atividade ligada a funções abstratas, o jogo se liga essencialmente à estética e à beleza (Idem, 29), compondo-se como síntese voluntária da expressão de liberdade. Esta é a primeira característica do jogo: *ser livre e expressar o livre-arbítrio* daquele que joga, já que é de bom grado que se pula para dentro da órbita lúdica. A partir do momento em que se força alguém a jogar, o jogo não se compreende em si, mas em uma vontade exterior adversa, o que estilhaça a atmosfera de liberdade – onde a imaginação se movimenta com maior mobilidade. Daí o preceito de que jogar deve ser fundamentalmente consensual a todos os que jogam.

A segunda característica, ligada a esta expressão de liberdade e ao fato de que cria, na linguagem que lhe permeia, um mundo poético, é que ele não é somente vida real. Compõe-se de uma *evasão da realidade para outra de orientação única*, onde é capaz de absorver os jogadores inteiramente (Idem, 11). Segundo o autor, embora esta fuga seja intrínseca à idéia lúdica, ela não se desliga jamais do próprio real, uma vez que “Toda criança sabe perfeitamente quando está ‘só fazendo de conta’ ou quando está ‘só brincando’” (Idem, 11). Os infantes se movem com agradável liberdade entre e nas instâncias da realidade e do imaginário, apreendendo vagarosamente conceitos e vivências pertencentes a elas – uma sendo a crítica ininterrupta da outra. Por edificar um ambiente imaginário, este mundo do jogo atravessa e se sobrepõe ao mundo cotidiano.

Por isso mesmo, por estar em uma esfera diferenciada de estética e normatividade, ele distingue-se da vida comum pelo espaço e tempo que cria e ocupa, e por esta peculiaridade, a *limitação e o isolamento* engendrados no âmbito lúdico formam o terceiro alicerce do jogo.

Joga-se, pois existe algo em jogo. Isto denota a quarta característica básica, segundo o autor, para entendê-lo: sua *seriedade*. Sendo uma relação de tensão sobre aquilo que se joga, a atividade lúdica fundamentalmente cria para si um ambiente de atenção, ponderação e julgamento: “A pura avareza não comercia nem joga; nunca arrisca. E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando” (Idem, 59). Segundo Huizinga, o conceito de jogo é de ordem mais elevada que o de seriedade, uma vez que esta busca excluir o jogo, ao passo que este inclui muito bem a seriedade (Idem, 51).

Desta particularidade podemos extrair outra, a quinta: o jogo é determinado por um *espaço e um tempo imaginário* e, portanto, cria ordem mesmo em suas formas mais rudimentares, pois é sério e não contrasta nitidamente com a vida real. *A regra e a ordem* são inerentes à idéia de jogo e muito serve para limitar este mundo imaginário e determinar as ações em meio ao caos de fantasias e brincadeira puramente subjetivas. Seguir uma ordem estabelecida não gera necessariamente desconforto, pois ela serve para sustentar com solidez a atmosfera lúdica. A pessoa que resolve desrespeitar as leis da atmosfera lúdica “quebra o clima” do jogo no sentido mais pleno que se pode extrair deste jargão: estraga o prazer que a liberdade do jogo provoca em sua esfera de vivência própria, com suas regras de outra realidade que se tornam como leis de um país em outro, criando um véu sobre a realidade:

É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase sempre todos à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’ (HUIZINGA, 2007, 13).

Nestes limites enfeitiçados há, neste sentido, certo valor ético, pois na medida em que são postas à prova as qualidades de jogador, as regras e normas – o que por incluir a moral – são desenvolvidas nas atividades lúdicas em sua esfera de orientação.

Para finalizar, discorreremos brevemente sobre o pensamento do autor acerca do jogo na contemporaneidade. Segundo ele, o espírito profissionalizante a que os esportes de forma geral tem se submetido pode estar a trazer problemas quanto à perda do espírito lúdico natural, como a espontaneidade. Os amadores começam a sentir um complexo de inferioridade devido ao montante de manuais e esquemas decorrentes deste excesso de seriedade atribuídos aos jogos, dos quais a ligação ritual ou sagrada cada vez mais é eliminada. A arte, por exemplo, é a mais sujeita a sofrer de toda influência técnica e comercial moderna, o que pode implicar em um risco da perda de sua inocência original (Idem, 225). Além disso, denota algumas características próximas da idéia de jogo que tem se espalhado pela vida social moderna, e vem a chamá-la de *puerilismo*. Nesta mistura de “adolescência e barbárie” (Idem, 228), o *gregarismo* é o seu mais forte costume: sinais de saudação,

emblemas, marchas, hedonismo, sensacionalismo, manifestações em massa, etc. Em uma conclusão incômoda, Huizinga diz que o jogo tal como sempre foi desapareceu da civilização atual e o que lhe resta é um falso jogo, uma vez que se tornou difícil distinguir onde acaba e começa o jogo/não-jogo (Idem, 229).

Numa tentativa de responder a este mal-estar, coloca no âmbito da ética e da moral o fim último de toda ação humana:

Sempre que nos sentimos presos de vertigem, perante a secular interrogação sobre a diferença entre o que é sério e o que é jogo, mais uma vez encontramos no domínio da ética o ponto de apoio que a lógica é incapaz de oferecer-nos. Conforme dissemos desde o início, o jogo está fora desse domínio da moral, não é em si mesmo nem bom nem mau. Mas sempre que tivermos de decidir se qualquer ação a que somos levados por nossa vontade é um dever que nos é exigido ou é lícito como jogo, nossa consciência moral prontamente nos dará a resposta (HUIZINGA, 2007, 236).

Caillois

Roger Caillois, em *Os Jogos e os Homens* (1990), propôs uma revisão crítica da abordagem de Huizinga. Para ele,

Huizinga executou, brilhantemente, esta demonstração, mas se descobre o jogo onde, antes dele, ninguém soube reconhecer a sua presença ou a sua influência, omite deliberadamente a descrição e a classificação dos próprios jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem, de forma indiferente, a mesma atitude psicológica (CAILLOIS, 1990, 23).

Caillois busca fazer isso, e elabora categorias como: *Agôn* (Competição – mérito pessoal, concorrência, regras), *Alea* (Sorte – destino, negação do trabalho, demissão da vontade), *Mimicry* (Simulacro – personagem, disfarce, imitação, liberdade) e *Ilinx* (Vertigem – destruição dos sentidos e da estabilidade, distúrbio), pois, se as culturas surgem *nos* jogos, praticar o jogo é em grande medida um “acto de civilização” (Idem, 17) que merece ter suas diferenciações explanadas para além de uma categoria global tida simplesmente por “jogo” ou “lúdico”. A categoria de jogos de azar também precisa ser levada em conta, uma vez que ela está também presente em toda trajetória cultural humana. O autor chama a atenção para os pólos *ludus* (ordem-regulamentada) e *paidia* (caos-fictícia) como categorias de diferenciação relacionadas às regras. Os jogos, logo, compõem-se de quatro categorias e dois pólos.

No quadro de caracterização dos jogos, Caillois explanou desta forma: 1) livre (jogadores não podem ser obrigados a jogar); 2) delimitada (limites de espaço e tempo rigorosos); 3) incerta (liberdade na invenção e nos resultados); 4) improdutiva (não gera bens, só os movimenta); 5) regulamentada (suspendem as leis “normais” e instauram outras novas); 6) fictícia (consciência de outra realidade, ou da própria irrealidade) (Idem, 30). Observa-se que o autor se apoiou bastante em Huizinga, mas dá uma atenção maior às duas últimas características, que estão ligadas ao *ludus* e à *paidi*. Acrescenta-as às características propostas por Huizinga, buscando expandir o conceito de jogo. Na *paidia*, encontram-se o princípio de diversão irrestrita, turbulência, improviso e despreocupação, uma fantasia que corre solta e sem regras rígidas. Ela está para além da estabilidade, pois a própria manifestação espontânea é a sua marca principal. Já no *ludus*, seu oposto, a exuberância imaginativa é disciplinada por regras e convenções que criam obstáculos para se alcançar os objetivos almejados, fazendo com que se exija sempre mais treino, habilidade e tentativas para tal. Este pólo caracteriza-se por ser uma evolução da *paidia* para forma de jogo mais elaboradas que culmina no advento de culturas mais sofisticadas, ou a própria civilização.

Quadro I
DIVISÃO DOS JOGOS

	AGÔN (<i>Competição</i>)	ALEA (<i>Sorte</i>)	MIMICRY (<i>Simulacro</i>)	ILINX (<i>Vertigem</i>)
PAIDIA –	corridas lutas etc.	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	“piruetas” infantis carrocel balouço valsa
algazarra agitação risada	atletismo			
papagaio “solitário” paciências palavras cruzadas	boxe esgrime futebol xadrez	apostas roleta		volador atracações das feiras
LUDUS +	competições desportivas em geral	lotaria simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espetáculo em geral	ski alpinismo acrobacias
N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente				

5

O jogo é o oposto da vida corrente, embora simultâneo a ela. Os impulsos coincidem, não sendo relevante buscar quem precedeu quem, pois entre ambos o intercâmbio é constante. Para além destas características, Caillois nota também a vocação social dos jogos:

Geralmente, os jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância. Mesmo quando os jogadores podem, sem que daí advenha inconveniente, entregar-se às suas práticas afastados uns dos outros, os jogos depressa se tornam pretexto para concursos ou espetáculos (...) (CAILLOIS, 1990, 61).

Neste sentido, as categorias de jogos pressupõem, no fim, a companhia, e não a solidão, que se trata na maioria dos casos de círculos restritos de parceiros, associados ou não. Cada categoria apresentará seus aspectos singulares no que tange à socialização e sua amplitude na vida coletiva, e pode extravasar e “contaminar” o mundo real. Quando isto ocorre, o jogo tenta subordinar a vida tanto quanto possível às suas reivindicações, tornando o que antes era prazer em idéia fixa; evasão transforma-se em obrigação; divertimento em paixão e fonte de angústia (Idem, 66). Este contágio não ocorre com os profissionais dos jogos, que os levam como trabalho, não como simples jogo, e sim com os leigos. O *agôn* se corrompe quando nenhuma arbitragem é reconhecida; a corrupção da *alea* se dá quando a sorte vira superstição; no *mimicry*, a simulação torna-se uma via paralela e não é mais encarado como mera simulação, tornando-se alienação; e a corrupção do *ilinx* acontece com o vício pela vertigem, como as drogas e as bebidas. Assim,

Uma vez que os princípios dos jogos correspondem, com efeito, a poderosos instintos (competição, procura de oportunidade, simulacro, vertigem), compreende-se facilmente que só possam satisfazer-se de uma forma positiva e criadora em condições circunscritas e ideais, exactamente as que as regras do jogo propõem para cada caso. Entregues a si mesmas, frenéticas e ruinosas como todos os instintos, essas pulsões elementares teriam de conduzir, forçosamente, a conseqüências funestas. Os jogos disciplinam os instintos e impõem-lhes uma existência institucional (CAILLOIS, 1990, 76).

As categorias de jogos nem sempre se encontram isoladas. As combinações se dão da seguinte forma: 1) *agôn* – *alea* (fundamental); 2) *agôn* – *mimicry* (contingente); 3) *alea* – *ilinx* (contingente); 4) *mimicry* – *ilinx* (fundamental). As combinações *agôn* – *ilinx* e *alea* – *mimicry* são proibidas. A regra e vertigem são inconciliáveis, uma vez que a destruição da estabilidade e das regras vai diretamente contra qualquer competição, da mesma forma que nenhuma simulação pode enganar o destino.

QUADRO II

	Formas culturais permanecendo à margem do mecanismo do social	Formas institucionais integradas na vida social	Corrupção
<i>Agôn</i> (Competição)	desporto	concorrência comercial exames e concursos	violência desejo de poder manha
<i>Alea</i> (Sorte)	lotarias, casinos hipódromos apostas mútuas	especulação na Bolsa	superstição, astrologia, etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacro)	carnaval teatro cinema culto da vedeta	Uniforme, etiqueta Cerimonial Técnicas de representação	alienação, desdobramento de personalidade
<i>Ilinx</i> (Vertigem)	alpinismo ski – acrobacias embriaguez da velocidade	Profissões cujo exercício implica o controlo da vertigem	Alcoolismo e droga

6

Nas contingentes, *alea* associa-se sem problemas com a *ilinx*, uma vez que este fascina, enlouquece, mas não leva o jogador a violar as regras, apenas modifica e distorce o sentido de realidade do jogador, ainda contando com a sorte. *Agôn* tem uma conjunção com *mimicry* no simples fato de que toda competição leva em si o espetáculo e encenação.

Nas fundamentais, a simetria e complementaridade fazem a força. *Agôn – alea e mimicry – illinx* completam um pólo de equilíbrio perfeito entre igualdades de concorrentes: “*Agôn* e *alea*, a este nível, ocupam o domínio da regra. Sem regra, não há competições nem jogos de azar. Num pólo oposto, *mimicry* e *ilinx* supõem ambos um mundo desordenado onde o jogador está constantemente a improvisar (...)” (Idem, 96). A vontade está presente no *agôn* (onde está a força criadora), mas ausente na *alea*, e ambos aproximam-se das regras; a vontade está presente na *mimicry* (também força criadora), mas ausente na *ilinx*, e ambos distanciam-se das regras. Além disso,

As combinações de *alea* e *agôn* são um jogo franco da vontade a partir da satisfação experimentada ao vencer uma dificuldade arbitrariamente concebida e voluntariamente aceite. A aliança da *mimicry* e do *ilinx* permite uma fúria inexplicável, total, que, nas suas formas mais claras, aparece como o contrário de jogo, ou seja, como uma indescritível metamorfose das condições de vida (CAILLOIS, 1990, 97).

Caillois salienta ainda que o poder e a fascinação provocados pela junção de *mimicry* e *ilinx* são tão grandes que se inserem na esfera do sagrado e fornece um dos principais impulsos neste nível, do qual os homens levaram milhares de anos para se libertar. A

civilização começou a tomar formas mais sofisticadas, portanto, no *agôn* e na *alea*, na conjunção entre mérito e sorte, onde se aumenta o teor da justiça em detrimento do acaso. É possível, segundo o autor, observar e esboçar diagnósticos das sociedades de acordo como elas levam seus jogos e que valores dão para eles, pois os jogos fomentam hábitos e criam reflexos (Idem, 103). Sociedades próximas da *mimicry* e *ilinx* são caracterizadas por “primitivas” ou “tohu-bohu”, já as sociedades próximas do *agôn* e da *alea* são tidas por “ordenadas” ou “sociedades de contabilidade”.

Todas estas características podem levar a uma reflexão no início do livro, interessada em levantar o aspecto de que pode haver uma formação moral dentro da esfera do jogo, já que as culturas e civilizações se formam no jogo e a partir dele:

Alguns atribuem, paradoxalmente talvez, um valor de formação moral a este profundo desassossego deliberadamente aceite. Sentir o prazer do pânico, expor-se-lhe de livre vontade para tentar não ser vitimado por ele, ter diante dos olhos a imagem da perda, sabê-la inevitável e encontrar como única saída a possibilidade de simular indiferença, é, como diz Platão para uma outra aposta, um belo perigo, que vale a pena correr” (CAILLOIS, 1990, 17).

Agamben

Seguindo a linha de raciocínio proposta por Benjamin sobre o empobrecimento da experiência, Giorgio Agamben trata de estendê-la. O homem contemporâneo, expropriado de sua biografia – e incapaz de fazê-la e transmiti-la – não precisa unicamente dos efeitos “desmoralizantes” (no termo usado por Benjamin) das guerras para ser desapropriado das experiências que a compõe, mas somente do extenuante cotidiano, este suficientemente capaz de imergir o vivente em um mar de eventos banais e sem sentido. O homem deste século XX vê-se em um mundo onde as máximas, os provérbios, os contos, as narrativas, esvaem-se pelas frestas do “inexperenciável” da vida, cujo tempo não lhe diz nada que não seja fruto de um *continuum* imediato:

(...) o que caracteriza o tempo presente é que toda autoridade tem o seu fundamento no ‘inexperenciável’, e ninguém admitiria aceitar como válida uma autoridade cujo único título de legitimação fosse uma experiência. (A

recusa das razões da experiência da parte dos movimentos juvenis é prova eloqüente disso) (AGAMBEN, 2005, 23).

A perda de autoridade da experiência frente aos jovens é um fenômeno que Agamben vai buscar nos primórdios dos pais-fundadores da ciência moderna, que remonta em nomes como Francis Bacon e Descartes, Leibniz e Locke. Neles, sobretudo em Descartes, segundo o autor, houve uma transferência da experiência para o mais distante e fora possível do homem. Ela agora se encontra em uma região sediada por instrumentos e números de uma inteligência desvinculada do *mundus imaginabilis* (imaginação) – este sendo o mediador, na cultura antiga e medieval, entre o sentido (*mundus sensibilis*) e o intelecto (*mundus intellegibilis*) –: o *ego cogito* cartesiano. Descartam-se os produtos da imaginação no soerguimento do conhecimento. A realidade plena entre os âmbitos, que segundo os antigos e medievais faz da fantasia condição fundamental para a comunicação entre a forma sensível e o intelecto possível, é agora sujeito de desconfiança para o científico homem moderno:

Na fórmula em que o aristotelismo medieval sintetiza esta função mediadora da imaginação ('nihil potest homo intelligere sine phantasmate'), a homologia entre fantasia e experiência é ainda perfeitamente evidente. Mas, com Descartes e o nascimento da ciência moderna, a função da fantasia é assumida pelo novo sujeito do conhecimento: o ego cogito (é preciso notar que, no vocabulário da filosofia medieval, cogitare significava antes o discurso da fantasia que o ato da inteligência). Entre o novo ego e o mundo corpóreo, entre res cogitans e res extensa, não há necessidade de nenhuma mediação. (...) De sujeito da experiência, o fantasma se torna o sujeito da alienação mental, das visões e dos fenômenos mágicos, ou melhor, de tudo aquilo que fica excluído da experiência autêntica (AGAMBEN, 2005, 34).

Desta maneira, a banimento da fantasia do reino da experiência acaba por preencher de escuridão esta última, no sentido em que a escuridão é o desejo pelas experiências que se tornaram, sem a imaginação, inapropriáveis. Como bem discorre o autor, o *desejo e a fantasia*, segundo concepção já fecunda na psicologia clássica, estão intrinsecamente ligados:

(...) o fantasma, que é verdadeira origem do desejo ('phantasia ea est, quae totum parit desiderium'), é também – como mediador entre o homem e o objeto – a condição da apropriabilidade do objeto do desejo, e logo, em última análise, de sua satisfação. A descoberta medieval do amor por obra dos poetas provençais e estilnovistas é, deste ponto de vista, a descoberta de que o amor tem como objeto não diretamente a coisa sensível, mas o

7 “Nada pode o homem entender sem a imaginação”. Nota minha.

fantasma; é, portanto, simplesmente a descoberta do caráter fantasmagórico do amor (AGAMBEN, 2005, 35).

Portanto, desligar a fantasia é o mesmo que quebrar o elo criado com “a condição de apropriabilidade do objeto de desejo” e com a *satisfação*, fruto esta do poder proporcionado pela livre imaginação. Ama-se algo, mas na verdade se ama o espectro daquilo que se pensa amar. Para tanto, a mediação entre o sensível e a inteligível – a imaginação – compõe o pilar mestre para uma experiência vinculada ao prazer.

Pode-se ponderar, diante deste raciocínio, que o homem moderno (ainda cartesiano, segundo Agamben) corre atrás de respostas através de uma inteligência que julga ser dissociada de qualquer “alienação” produzida pela imaginação, fazendo assim um trabalho racional – diga-se – “correto”, sem interferências. Entretanto, nesta jornada de raciocínio desvinculada de qualquer fantasia, este homem acaba por tropeçar em experiências de que não pode ser dono, já que são feitas em um âmbito fora do homem e usadas e experimentadas de maneira analítica como exame científico. Uma vez que as experiências são efetivadas através da fantasia e atadas indissociavelmente à satisfação, as experiências deste homem moderno sem fantasma não geram contentamento, legando-o a uma existência medíocre, de significados extremamente relativos – fato que o arremessa de encontro ao empobrecimento de experiência gerado pelo *ego cogito* cartesiano – e, no mínimo, feita de insatisfação e tristeza. Não se “experencia” mais nada: experimenta-se, no sentido científico de experimentação, como algo fora do homem.

O problema da experiência deve deparar-se com a linguagem, pois, segundo Agamben, os estudos de Benveniste mostram que é na linguagem e através da linguagem que o homem se constitui como sujeito. O sujeito *eu* designa somente a ação discursiva pessoal e seu locutor, e não pode abranger a complexidade de todos os *eus* que se apresentam a todo o momento nos discursos. Deste modo, o sujeito tem sua realidade no discurso, e o *eu penso* se configura necessariamente na troca transcendental da esfera lingüística.

Como algo psíquico, esta infância e mesmo sujeito antes de qualquer subjetividade, inseridos ou ele mesmos uma própria “experiência muda”, não podem ser sustentadas, uma vez que é na linguagem e através delas que eles se estabelecem nos homens. É neste círculo no qual a linguagem é a origem da infância e vice-versa que se pode procurar a parte da experiência enquanto infância do homem. Esta infância não precede nada; simplesmente coexiste com a linguagem ao mesmo tempo em que produz o sujeito.

Segundo Agamben, em Wittgenstein, aquilo que é inexprimível expressa simplesmente esta infância, que é um sentimento que impele o homem à palavra e destina a linguagem à verdade. Coloca na linguagem a diferença em meio à língua e ao discurso, e somente porque existe esta fratura da infância que existe a história, pois a experiência ou língua pura são anistóricas, simples natureza. Sai-se de Babel, da linguagem pura, e entra-se na História.

Collodi, autor de Pinóquio, escreve sobre um país dos brinquedos, onde somente há crianças e jogos, uma realidade de pura algazarra e bagunça descontrolada. Agamben, a partir deste autor, salienta que “Esta invasão da vida pelo jogo tem como imediata conseqüência uma mudança e uma aceleração do tempo” (Idem, 82), pois há ao mesmo tempo paralisação e destruição do calendário. Se o jogo é paralisação e destruição do calendário, o rito se mostra como sua antítese: é a estruturação e fixação do mesmo. Enquanto o rito transforma eventos em estruturas, pois tem por função “acomodar a contradição entre passado mítico e presente, anulando o intervalo que os separa e reabsorvendo todos os eventos na estrutura sincrônica” (Idem, 90), o jogo transforma estruturas em eventos, “ele tende a romper a conexão entre passado e presente e a resolver e fragmentar toda a estrutura em eventos” (Idem, 90) Assim,

O país dos brinquedos é um país em que os habitantes se dedicam a celebrar ritos e a manipular objetos e palavras sagradas, das quais, porém, esqueceram o sentido e o escopo. E não devemos nos surpreender se, através deste olvido, através do desmembramento e da inversão de que fala Benveniste, eles emancipam até mesmo o sagrado de sua conexão com o calendário e com o ritmo cíclico do tempo que ele sanciona, e entram assim em uma outra dimensão do tempo, na qual as horas correm num ‘lampejo’, e os dias não se alternam. Brincando, o homem desprende-se do tempo sagrado e o ‘esquece’ no tempo humano (AGAMBEN, 2005, 85).

Como Agamben salienta, o rito é uma máquina de transformar diacronia e sincronia, e o jogo é uma máquina que percorre o sentido oposto. Contudo, ambos são uma única máquina que não funciona com o isolamento das categorias, sendo ambas correlacionadas no funcionamento do sistema do tempo humano, na produção de história.

A dimensão temporal do brinquedo só pode ser captada em um “lampejo” de tempo fora do calendário, embora seja algo eminentemente histórico. Caracteriza-se por uma conjunção entre o tempo sincrônico do calendário e diacrônico do país dos brinquedos. O *aion* grego (tempo em seu caráter primário e eterno, conforme Heráclito, diferente do *chrónos*, que indica uma quantidade mensurável do tempo, objetiva e contínua) é uma criança que lança os dados e indica a força vital na medida em que é “*essência temporalizante do vivente*” (Idem, 89).

Agamben aponta que o jogo, seu lampejo, é esta essência, sua historicidade primária. Todo evento histórico representa um resíduo de diferença entre a diacronia e a sincronia produzidas incessantemente entre o rito e o jogo. Agamben alicerça-se nas teorias de Levi-Strauss, onde se poderia pensar que nas sociedades frias o rito se expande sobre o jogo (em sua expressão máxima seria o país das larvas ou a morada dos deuses), e nas sociedades quentes o jogo alarga-se sobre o rito (seria o país dos brinquedos ou o reino do Hades). Ambas parecem buscar o fim da história, mas sempre são refreadas pelo seu oposto, que a invade sempre:

Rito e jogo apresentam-se então – e nem mesmo se vê como poderia ser de outro modo – como operações que agem sobre os significantes da diacronia e da sincronia, transformando os significantes diacrônicos em significantes sincrônicos e vice-versa. Tudo ocorre, porém como se o sistema social contivesse um dispositivo de segurança cuja finalidade seria a de garantir a estrutura binária: quando todos os significantes diacrônicos se transformaram em significantes sincrônicos, estes se tornam por sua vez significantes da diacronia e asseguram assim a continuidade do sistema. O mesmo ocorre no caso inverso (AGAMBEN, 2005, 98).

Para finalizar, o autor observa que nas cerimônias fúnebres rito e o jogo se aproximam se maneira peculiar, como se confundissem e invertessem suas posições. A morte faz com que o morto passe para o mundo dos mortos ou das larvas, onde há somente sincronia. A larva ou o morto, quando se dirige em direção ao mundo dos mortos ou ao “além”, passa a ser um “significante da sincronia que se apresenta ameaçadoramente no mundo dos vivos como significante instável por excelência, que pode assumir o significado diacrônico de um eterno vagar (...) e de uma impossibilidade de fixar-se em um estado definido” (Idem, 101). Deste modo, as cerimônias, máscaras e rituais fúnebres servem e objetivam a fixação da imagem do defunto em significantes estáveis, diferentes dos jogos e ritos normais, que deixam sobreviver significantes instáveis. Assim como a morte, a oposição entre o mundo dos vivos e dos mortos é rompida também com o nascimento, pois neste os significantes instáveis por excelência – o bebê, a criança – precisam ser transformados em significantes estáveis, de forma a neutralizar a ameaça e o dano incalculável que elas podem vir eventualmente causar: “(...) assim como à função das larvas corresponde a das crianças, igualmente os ritos fúnebres correspondem aos ritos de iniciação, destinados a transformar estes significantes instáveis em significantes estáveis” (Idem, 103).

O que é necessário que se faça é deixar que os significantes de descontinuidade passem para outros significantes, passando o bastão da função de significante à frente:

A verdadeira continuidade histórica não é aquela que crê poder desvencilhar-se dos significantes da descontinuidade relegando-os a um país dos brinquedos ou a um museu das larvas (que freqüentemente coincidem hoje em um único lugar: a instituição universitária), mas aquela que aceita, ‘jogando’ com eles, assumi-los para restituir ao passado e transmitir ao futuro (AGAMBEN, 2005, 106).

Role Playing Game

Fine

O sociólogo norte-americano Gary Alan Fine, em um trabalho pioneiro sobre RPG, *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds*, observou que “(...) *fantasy is constrained by social structure. (...) Close friends may also be reflected in the optional decisions that players make concerning their characters*” (FINE, 1983, 177). Isso denota que, dentro da fantasia intersubjetivamente criada por meio deste jogo, o palco improvisado da vida cotidiana pode levar e, seguramente, trazer símbolos entre as camadas de realidade e imaginação, o que as torna não-separadas. Mesmo nas viagens mais distantes produzidas pela imaginação, podemos encontrar a realidade social do “mundo real” (Idem, 180). Fine investiu, em seu estudo do fenômeno do RPG, em três objetivos principais: analisar esta subcultura de lazer contemporânea e urbana; compreender os componentes de sistemas microculturais e explorar os relacionamentos de seus membros; e entender o processo de como as pessoas geram significados e identidades nos mundos sociais. A importância da formação de amizades no jogo e através dele é amplamente reconhecida. Uma das suas conclusões principais é de que esses jogos de fantasia têm implicações diretas para uma fenomenologia do cotidiano, pois ambas as camadas – fantasia e realidade – são compartilhadas e experimentadas sem distinção no campo da experiência dos jogadores:

During fantasy gaming movement among frames occurs rapidly, with participants able to operate on several levels nearly simultaneously. (...) Gaming provides a notably complex example of the clash of meaning

systems, but the issues raised by this game can be generalized to mundane experience (FINE, 1983, 240).

Fine conclui abrindo perspectivas para estudo: *“Fantasy gaming, then, has a potencial to open the door to a universe of meanings, if only we would enter”* (Idem, 242).

A criação neste jogo somente é limitada pela própria imaginação de seus criadores, que buscam por uma fantasia satisfatória, contra, contudo, o egocentrismo e altismo em Freud e Piaget acerca da fantasia: *“Fantasy gamers are not psychotic – their fantasies are systematic, logical, and realistic to assumptions they make. Further, unlike participants in delusional systems, gamers have little difficulty switching from fantasy to reality”* (Idem, 12). O RPG se torna, assim, um balanço entre jogo e fantasia no qual o objetivo principal, acima de qualquer outro, é a diversão. O distanciamento do mundo “sério” é o fator que produz o divertimento, ao mesmo tempo em que este distanciamento não se separa completamente do campo de experiência do mundo “real”: *“Whether the effects are real, the rhetoric of gamers in claiming serious effects for their leisure activities is real”* (Idem, 53). Fine observou benefícios do RPG para com o cotidiano de seus jogadores que passam por melhoras nas habilidades comportamentais, síntese de informações, tomada de decisões, incentivo a liderança e incremento na empatia e capacidade de interpretação. Afinal, *“Even in player`s wildest flights of imagination we find the obdurate social reality of the ‘real’ world”* (Idem, 180).

O mundo para o jogo é experimentado coletivamente, o que o torna uma fantasia intersubjetivamente compartilhada. Os mestres e jogadores transformam as histórias e a própria História para produzir seus mundos fantásticos, e muitos deles são criações de muita sofisticação. Objetiva-se criar motivações dentro do cenário para que o jogo se torne interessante em sua interconstrução. Mestres experientes aconselham, inclusive, que se deixe o jogo aberto ao maior número possível de possibilidades, que serão preenchidas naturalmente ao longo das demandas (Idem, 80). O segredo, contudo, está no equilíbrio: nem muito controle do cenário, nem rédeas completamente soltas.

O realismo na mente dos participantes precisa ser o mais lógico e verossímil possível: *“The crucial issue is to create a world that players can accept as a world, and which they can become engrossed in”* (Idem, 81). O envolvimento e as emoções são reais e necessitam de coerência nesta ilusão realista, onde as leis são para todos em um mundo consistente. O cenário, desta forma, é esculpido de acordo com os interesses de todos, que buscam um envolvimento coletivo interpretativo.

A sorte também é um elemento muito presente. Os dados muitas vezes são acusados da derrota ou vitória dos jogadores, e muitos carregam superstições em torno de dados “viciados”. Tais dados estão imbuídos de significações simbólicas para os jogadores, como magia ou intervenção divina. Trapacear é extremamente comum, sobretudo quando se trapaceia em prol do grupo, mas esta não é uma regra amplamente aceita. Mudança de números nos dados ou novas tentativas acontecem muitas vezes com a permissão do próprio mestre, para quem manter um cenário agradável é mais importante do que a pura sorte ou azar em uma sessão de jogo. Um bom mestre, atento, observa as expectativas dos jogadores e cria suas próprias regras, chamadas de *metarules* (metaregras), de forma a ter mais controle sobre situações de sorte e azar ou mesmo jogadores indisciplinados e bagunceiros.

O conceito chave, diferenciando-o de outros tipos de jogos, está na absorção (*engrossment*) proporcionada pelo jogo: “*For the game to work as an aesthetic experience players must be willing to ‘bracket’ their natural ‘selves’ and enact a fantasy self. (...) This engrossment is not total or continuous, but it is what provides for the ‘fun’ within the game*” (Idem, 04). Esta absorção, este afastar-se momentaneamente do mundo da vida “real”, assim como o envolvimento em histórias, são partes fundamentais do RPG. Tal absorção faz com que os jogadores muitas vezes criem uma forte identificação com seus personagens, fazendo com que, algumas vezes, esses fiquem tão absorvidos no jogo de modo que modifiquem sua personalidade “natural” e adotem temporariamente a identidade de seu personagem (Idem, 11). Este escapismo do comportamento convencional pode levar a catarses que permitam superar limitações temporais relacionadas à vida do dia-a-dia, e redefinem eventos dos jogos através dos eventos da realidade e eventos da realidade através dos eventos dos jogos: “*The looseness of the game structure permits this breaking of frame*” (Idem, 143). Por causa da longevidade de certos personagens, seus jogadores acabam se identificando com eles profundamente. Quebrar parcialmente ou mesmo completamente o envolvimento, em prol da diversão, é válido, pois o divertimento ainda é o objetivo final de se jogar.

Simulações educacionais diferem do RPG, segundo Fine, em três maneiras: 1) simulações educacionais são explicitamente didáticas, diferente da fantasia solta do RPG; 2) as interpretações individuais em simulações educacionais geralmente estão ancoradas em posições em estruturas sociais, e não em personagens e seus atributos; 3) as decisões em simulações educacionais são limitadas, ao contrário do RPG que dá uma margem quase ilimitada de ação. A maioria dos jogadores é jovem e os mais velhos e experientes no jogo

tendem a ser o mestre das aventuras. Os interesses variam em torno de: 1) história militar, jogos de guerra; 2) conhecimento em literatura fantástica; 3) conhecimento em mitologia; 4) conhecimento em História, ciências sociais e físicas; 5) conhecimento em misticismo.

Dentro dos variados sistemas de RPG, Fine discutiu um ponto interessante a este trabalho: a moralidade. Controlar a própria agressividade, sexualidade, libertar hostilidades e até gerar uma matança desordenada dentro do jogo são fatores comuns nesta fantasia. Há altos níveis de agressividade que muitos jogadores somente expressam através do canal imaginativo do RPG, coisa que fora do jogo não é possível. Além disso, Fine observou que a maioria dos jogadores não é agressiva. Mestres aconselham os jogadores a fazerem personagens com tendências morais próximas, de forma a facilitar a convivência no jogo, contudo a rivalidade entre jogadores e personagens algumas vezes ultrapassa o âmbito real e fantástico, embora isso não seja comum. No entanto, cerca de 80% dos jogadores (Idem, 210) escolhe alinhamentos morais em torno de “bom” e “leal”. A identificação com o personagem é inevitável, sobretudo para os principiantes.

A construção de alinhamentos varia de cenário para cenário, gravitando em torno de noções de autoridade (ordem e caos), moralidade (bom e mal), neutralidade e arquétipos junguianos (homem sábio, jovem herói, etc.). Como há reflexos da fantasia nos relacionamentos reais e vice-versa, os jogadores e mestres tentam sempre observar as diferenças implícitas nestes mundos de interpretações que, embora não totalmente separados, carregam leis próprias. Fine trabalha através de Schutz (teoria das múltiplas realidades e mundos finitos de sentido), James (várias ordens de realidade no mundo de realidades praticáveis) e Goffman (*frames of experience*) para refletir sobre estes universos de discurso, onde várias formas de “si”, de “outros” e de outros mundos e realidades são possíveis e reconhecidas. Neste sentido, este teatro improvisado alicerça-se em um consenso dinâmico de interpretações, que também envolve a ética e a moral: “*As its best, role-play offers a challenge to our wits and our wiles, while extending the potencial for insight into ourselves [Kanterman 1979:11]*” (59). Frases como “meu personagem fez, não eu”, ajudam a entender a compreensão de distanciamento na esfera do jogo, apesar da não-separação na esfera da experiência entre estes mundos de construções imbuídas de significados compartilhados. Assim:

Although fantasy gamers are not precisely like everyday life, they share the fact that both are experienced (...). All action is generated from knowledge

contours, awareness, frames of meaning, and identification. In this sense research with gamers speaks to those in all walks of life (FINE, 1983, 242).

Rodrigues

Sônia Rodrigues produz a primeira tese relacionada ao RPG no Brasil, em 1997. Essa tese veio reeditada no livro *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil* (2004), onde um público maior poderia ter acesso às reflexões da autora (embora a abordagem acadêmica tenha se mantido). Observou que o RPG não se resume apenas aos livros especializados no assunto, mas seu fenômeno vai muito além do campo lúdico, englobando o contexto de cultura de massa e os modos e matrizes de produção narrativas ficcionais:

Mistura do ‘faz-de-conta’ com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas, meses (RODRIGUES, 2004, 18).

Ao estudar o que considera os três sistemas principais de RPG, Rodrigues chegou à seguinte constatação: no sistema D&D (Dungeons & Dragons), é enorme a presença do bélico, as descrições de armas, figuras monstruosas e técnicas de combate, o que ainda o prende muito ao caráter de *wargame* de tabuleiro; no sistema GURPS (*Generic Universal Role Playing System*), o grande número de informações e regras leva este sistema a um perfeccionismo normativo, embora tenha contribuído para melhorar a estrutura narrativa com descrições aperfeiçoadas e atributos não bélicos dos personagens; e o sistema “Vampiro”, cujo amadurecimento das estruturas narrativas, segundo a autora, chegou ao ápice, pois este sistema tem um número menor de regras, mais simplificadas, e favorece o ato de contar e viver as histórias dos personagens. A valorização das narrativas, para Rodrigues, parece ser o elemento que melhor denota a evolução dos RPGs.

Dentro destas matrizes narrativas do RPG, Rodrigues foi levada a se indagar sobre a realidade e a ilusão nestes jogos de criar histórias. No monólogo interior das narrativas da vida, inventado-a e reinventado-a, o ser humano vive na ilusão do real, matéria da ficção, uma vez que esta realidade “nua e crua”, por assim dizer, não existe. Embora existam os fatos e a

matéria, existirão sempre construções ilusórias acerca da realidade, tornando o discurso ficcional como o real da ilusão (Idem, 33). Como observado, “A ficção busca dar vida às ações que poderiam ter acontecido, ações, portanto, verossímeis” (Idem, 37). As personagens também obedecem a esta regra da verossimilhança, e quanto maiores forem os elementos de combinação com a realidade, mais eficientes e convincentes serão, pois a partir de um repertório de realidade as características se constroem de forma a deixar os personagens ter muitas vezes até mais histórias e combinações de peculiaridades do que pessoas da vida real. Nestas representações, os discursos ficcionais podem ter a utilidade de “auto-ajuda” por, enquanto arte, catalisarem emoções e eventos humanos de maneira até mais forte, mais uma vez, que a vida (Idem, 41).

No RPG, Rodrigues observa uma grande semelhança com a narrativa do conto maravilhoso, ligado ao mito que dá origem ao conto mágico. Os elementos que mais aparecem nestes enredos “(...) são as ações das personagens, as ligações entre as personagens, as motivações das personagens” (Idem, 49). Tais fatores são fundamentos-chaves em torno do RPG e do conto maravilhoso. A “pilhagem narrativa” (Idem, 55) é uma constante neste jogo, pois se inspira em enredos dos mais variados, sejam eles do cinema, da literatura, dos quadrinhos, etc. A autora utiliza, inspirando-se em Aristóteles, o termo “fábula de ação complexa” (Idem, 64) para definir um modelo para o tipo de enredo que se encaixa o RPG, pois as ações dos jogadores e personagens mantêm nexos entre si compostos por muitos e variados determinantes que farão com que o jogo mantenha-se unido por semanas, meses e até anos. Assim, “Considero que o RPG, em especial a forma como ele se apresenta no Brasil, é uma evolução necessária e muito criativa de formas antigas de se imaginar” (Idem, 153). A proximidade com o mito e o maravilhoso tornou-o um dos motivos principais da demanda por este tipo de ficção.

Quanto ao mestre, Rodrigues ressalta que

Um bom mestre, reconhecido por seus pares, é aquele que sabe propor e costurar uma boa aventura. O RPG se constitui, assim, uma resposta a um contexto social que nega cada vez mais os ritos de passagem, a fantasia e a participação. O jogo constitui, por isso mesmo, uma iniciação, com nova roupagem, à contação de histórias e ao faz-de-conta. O “fazer-se mestre” obedece a um ritual de iniciação. O mestre tem de ler livros, aprender os segredos das regras e da ambientação, convidar jogadores e demonstrar que atingiu um patamar de eficiência no jogo. O interessante aqui é que não são os representantes da sociedade adulta que reconhecem que o jovem está pronto. São os outros jovens (RODRIGUES, 2004, 154).

O “fazer-se mestre” de RPG parece, neste sentido, como o “fazer-se” na atividade docente, em que é necessária uma formação de longos estudos e trabalhos. Neste contexto formativo, Rodrigues ressalta a falta que faz no Brasil de um projeto pedagógico voltado para a imaginação (um de seus inspiradores é Monteiro Lobato, cuja obra colocou, diante das crianças e do Brasil, toda uma vasta teia folclórica e cultural nacional – de forma lúdica e fazendo com que os infantes se sentissem parte atuante do cenário). Os mesmos grupos de RPG não escapam a este contexto:

Os jogadores, numa certa medida, representam até um nicho privilegiado, porque, atendidos na necessidade de imaginar pela indústria cultural, praticam, pelo menos a ficção em grupo. Falta, no entanto, literatura na formação desses jogadores. Não literatura para se contrapor ao jogo, e sim literatura para embasar o lúdico e a vida (RODRIGUES, 2004, 184).

O importante é o acesso a modelos ou exemplos de histórias e inspirações de desejo de contar histórias, pois

Criar histórias, contar histórias, escrever histórias é um exercício de prazer e cidadania. É mais do que ser leitor, porque é a competência de comunicar pensamentos, sentimentos, derrotas, conquistas. Leituras. Ser autor – aprendiz ou profissional – é dominar a palavra, em qualquer nível, de acordo com o desejo e as possibilidades (RODRIGUES, 2004, 193).

Rocha

Rocha aponta uma característica diferenciada no RPG. Além de imitar a vida, colocando uma série de situações imprevistas cheias de interação, a regra de ouro destes jogos, sobretudo os mais modernos, consiste em deixar as regras mais rígidas de lado se elas estiverem atrapalhando o andamento da narração (ROCHA, 2010, 73). Outro diferencial:

Uma sessão típica costuma durar entre duas e quatro horas, enquanto uma crônica completa pode se estender por meses ou até mesmos anos. Diferentemente do que ocorre em jogos tradicionais, no RPG os participantes são encorajados ao trabalho em equipe. Com raras exceções,

não há objetivo de vencerem uns aos outros. Pelo contrário, as metas são alcançadas somente com a cooperação de todo o grupo (ROCHA, 2010, 11).

Em relação com o conhecimento, Rocha se pergunta se é possível o aprendizado por meio do RPG, mesmo que não haja um propósito educacional. De início, percebeu que, embora não tenha se preocupado nitidamente em “aprender” durante o jogo, ele mesmo adquiriu conhecimentos que o tornou uma pessoa mais esclarecida (Idem, 13), uma vez que o RPG imita a vida em toda sua série de imprevistos. Como qualquer jogo, “(...) encerra valores próprios e contribui na construção da personalidade” (Idem, 38). Já como espaço social, o RPG está intimamente ligado à cultura (seguindo a linha de Huizinga e Caillois) e significações atribuídas pelos vários jogadores.

Deste modo, o jogo RPG pode tomar parte do desenvolvimento e compreensão de conhecimentos, afetos e valores em um longo processo. Em dezesseis entrevistas com jogadores de todo país, Rocha notou uma série de características que tornam o RPG um atrativo, passatempo e didático, mostrando como ele pode ser uma ferramenta importante no desenvolvimento cognitivo/afetivo de seus participantes. Elas são: 1) atenção e raciocínio; 2) autoconfiança, autoconhecimento, autocontrole e responsabilidade; 3) sociabilidade e trabalho em equipe; 4) criatividade, pesquisa e construção do conhecimento; 5) experimentar o real pela fantasia; 6) expressão, imaginação, leitura e escrita; 7) paciência e tolerância.

Em “atenção e raciocínio, Rocha observou que fica claro o fato de a concentração e capacidade de observação serem importantes no desempenho do jogo e do raciocínio (Idem, 113). Tal concentração varia de acordo com o grau de imersão dos jogadores e dos tipos de grupos e tramas envolvidas no processo de interpretação. Em “autoconfiança, autoconhecimento, autocontrole e responsabilidade”, notou a melhoria das tomadas de decisão, pois um ambiente seguro contribui para o desenvolvimento desta autoconfiança e pró-atividade (Idem, 115). Além disso o fato de os jogadores terem que lidar com as conseqüências de seus atos em uma constante interação ajuda a confiar no próprio autoconhecimento que levou às tomadas de atitudes, fato também intimamente ligado ao autocontrole e à responsabilidade. Em “sociabilidade e trabalho em equipe”, o “jogo de cintura” necessário para lidar com as diferentes situações exige argumentação e crítica (Idem, 128), o que valoriza a interação social mais do que usar os poderes do personagem.

Em “criatividade, pesquisa e construção do conhecimento”, percebe que o processo de criação e tomada de soluções rápidas torna-se algo natural para os jogadores à medida que

eles se familiarizam com o jogo (Idem, 131). Em relação a cenários, personagens e aventuras, a pesquisa para desenvolvê-las leva a novos conhecimentos, principalmente relacionados à História, por ela mesma nos dar um vasto aparato de cenários, geografias e personagens para jogo. Em “experimentalizar o real pela fantasia”, as situações de jogo podem servir de treinamento para as situações reais, pois na simulação aprende-se melhor a lidar com as limitações e com a busca de vencê-las (Idem, 143). Em “expressão, imaginação, leitura e escrita”, notou-se a melhora da fluência e desinibição oral (Idem, 149) dentro desta experiência imaginativa que, por ser coletiva, está em constante construção interacional. O fato de o RPG necessitar sempre de aventuras criativas fortalece o vínculo com a leitura e a escrita, bem com os romances, pois fontes de inspiração são sempre incentivadas neste meio. Finalmente, em “paciência e tolerância”, a desconstrução de conceitos e os diversos pontos de vista colocados dentro do jogo de personagens aprimoram reflexões mais pacientes e tolerantes neste “exercício de subjetivação” (Idem, 165).

Neste sentido, percebe-se uma valorização geral no que tange ao desenvolvimento de seus participantes, uma vez que jogadores e mestre sentem-se parte integrante e participante da construção narrativa, bem como peças importantes no enredo. Embora as regras cheguem às vezes a atrapalhar, elas são norteadoras do jogo, *mas não suas tiranas*.

Nas dezesseis entrevistas, ficou claro que o primeiro contato com o jogo foi através de outros jogadores. “O maior esforço para a popularização do RPG parte dos próprios jogadores, e não daqueles que lucram com o passatempo, editoras e autores” (Idem, 105). A liberdade de ação proporcionada por esta atividade lúdica fascina seus adeptos. A dinâmica do jogo, o convívio com várias pessoas e amigos e a diversidade a que o RPG pode levar também contribui em muito para considerá-lo como um entretenimento bastante atrativo. Além de tudo, Rocha ancora-se em Rodrigues e reafirma a asserção de que o RPG resgata as tradições de contar histórias oralmente.

Quanto à aplicação didática, sobretudo nas escolas, Rocha observou que o RPG aplicado nas escolas não atende a todas essas características e anseios que o RPG jogado fora no ambiente escolar tem e proporciona, necessitando de outra definição, própria à praticada nas escolas. A mera observação ou aplicação do jogo não é a melhor maneira de se compreender tal atividade lúdica, pois “O objetivo do jogador de RPG, como pude constatar durante o processo de construção da pesquisa, é alcançado durante o jogo e não depois dele”

(Idem, 173). Sem se conhecer as motivações e expectativas dos alunos, a simples utilização pedagógica do RPG ou algo genérico a ele não solucionará os problemas em sala de aula.

Intersubjetividade e Ética no Lúdico e no RPG

Discutiremos agora acerca da ética em alguns autores, principalmente Kant, Nietzsche, Scheller (através de Wojtyła), Tugendhadit e Da Mata, e o enredamento em história, compensação das artes narrativas e múltiplas realidades, respectivamente, em Schapp, Marquard e Schutz, para assim buscarmos uma relação com as discussões referentes à formação ética e intersubjetiva referente ao campo lúdico e no RPG.

Kant, em *Fundamentos da Metafísica dos costumes*, tenta constituir as bases de uma moral universal. Segundo suas proposições, os fundamentos axiológicos não devem ser observados nas ações visíveis: é a razão, ancorada em motivos *a priori*, que deve determinar a vontade. A experiência é, neste sentido, um fator de desconfiança quando usada para embasar conceitos morais e valores éticos, pois

(...) é absolutamente impossível encontrar na experiência com perfeita clareza um único caso em que a máxima de uma acção, de resto conforme ao dever, se tenha baseado puramente em motivos morais e na representação do dever. Acontece por vezes na verdade que, apesar do mais agudo exame de consciência, não possamos encontrar nada, fora do motivo moral do dever, que pudesse ser suficientemente forte para nos impelir a tal ou tal boa acção ou a tal grande sacrifício (KANT, 2007, 40).

Kant denota certo “pessimismo moral” ao dizer que é impossível encontrar um único caso de moral puramente embasada na experiência, e desta forma relega à metafísica as soluções éticas humanas. Da razão pura devemos extrair os *imperativos categóricos*, cujas máximas ordenam o agir humano ético em conformidade com uma moral que se pretenda lei universal: “*Age apenas segundo uma máxima tal que possas ao mesmo tempo querer que ela se torne lei universal*” (KANT, 2007, 59).

Em contraste a esta metafísica ética, podemos colocar Nietzsche e Scheller (aqui discutido através de Wojtyła) como seus suportes. O primeiro autor desenvolve em *Genealogia da Moral – Uma polêmica* (2003), teses sobre as origens do bem e do mal,

buscando-as não por detrás do mundo, como fez Kant, mas “sob que condições o homem inventou para si os juízos de valor ‘bom’ e ‘mau’? e que valor têm eles?” (NIETZSCHE, 2003, 09). Buscou os *valores* da moral não como valores em si, divinizados ou num plano supra-humano, mas numa *história* da moral, de forma a compreender sob que aspectos os juízos de valores foram construídos, por quem e sob que pretextos foram elaborados, chegando a esta conclusão: “O *pathos* da nobreza e da distância, como já disse, o duradouro, dominante sentimento global de uma elevada estirpe senhorial, em sua relação com uma estirpe baixa, com um ‘sob’ – eis a origem da oposição ‘bom’ e ‘ruim’” (Idem, 19).

Wojtyla, através do aparato teórico de Max Scheler, também trás para o âmbito material o palco no qual a ética deve ser discutida com maior rigor. De início, já diz: “Todo conhecimento científico e toda ciência baseiam-se na experiência. Portanto, também a ética deve basear-se na experiência” (WOJTYLA, 1993, 17). Esta proposição está entre as mais antikantianas possíveis, certamente. Em Scheler, a ética *a priori* é simples construção mental (Idem, 18), devendo a ética ter como objetos os fatos materiais, que são demandas de toda experiência. A separação entre o *a priori* e o material não deve ser levada a cabo, já que as experiências emocionais e os valores embutidos nelas não são instâncias separadas. Tais fundamentos receberam o título de *primado das emoções* (“amor” no lugar de “bem e “ódio” no lugar de “mal”), edifício em que a razão “(...) não descobre o valor nem traduz sua essência peculiar” (Idem, 23), uma vez que a ética está vinculada à axiologia, e não à ontologia. Assim, o *puro dever* dos imperativos categóricos kantianos, para Scheler, exclui esse *querer* do primado das emoções, pois a obrigação exclui o poder criativo e positivo que o valor confere à vida moral (Idem, 31).

Tugendhat, em seu livro *Lições sobre ética* (2003), vê que a experiência não pode julgar juízos morais tidos como universais, uma vez que os fundamentos empíricos de tais juízos pertencem aos círculos culturais e sociais a que estão inseridos (como mostrou Nietzsche). “Jamais podemos questionar normativamente um juízo moral através da mera constatação de suas condições sócio-econômicas. Um juízo moral pode ser colocado em questão apenas normativamente (isto é, moralmente)” (TUGENDHAT, 2003, 17). A moral ou as morais, contudo, são indispensáveis no convívio humano por estarem ligadas a afetos, pois sem estes nos relacionaríamos apenas instrumentalmente (aqui se aproxima de Scheler).

O problema da atualidade está, diante da miríade de morais e costumes contemporâneos, em fundamentar a moral diante de outras tantas morais. Contudo, acima disto, deve-se tentar

responder à pergunta fundamental colocada por Tugendhat: “(...) temos bons motivos para querer pertencer à comunidade moral, determinada por *esta* concepção de conteúdo e, segundo, temos bons motivos para agir moralmente em conformidade com este conceito?” (Idem, 32). Para tanto, o autor pensa em colocar em questão a validade de desenvolver uma moral não mais embasada de modo transcendental, tal como propôs Kant. A concepção kantiana “*Age apenas segundo uma máxima tal que possas ao mesmo tempo querer que ela se torne lei universal*” seria arrancada de sua metafísica transcendente para ser pensada como “Age diante de todos de tal modo como tu irias querer, a partir da perspectiva de qualquer pessoa, que os outros agissem” (Idem, 90). Esta proposição aumenta a relevância de pontos de vista dentro de um âmbito comunitário intersubjetivo, onde a arbitrariedade de conceitos absolutos perde espaço para caminhos mais argumentativos. Isto quer dizer que se devem construir consensos coletivamente mais plausíveis e menos finais, levando em conta os desejos e diferentes escolhas tomadas pelos indivíduos. A base da autonomia e da axiologia em Tugendhat está, portanto, fixada não em conceitos que pairam no ar ou naqueles somente explicados no âmbito cultural, mas no *eu quero* autônomo ligado ao *eu tenho de*, livre de qualquer ser absoluto que subtraia a própria vontade de querer.

Em todas estas reflexões, foram feitas tentativas para se identificar as origens sobre conceitos relacionados à ética e à moral e, sobretudo, o que *deve* ser feito com todo este montante de conhecimento axiológico. Pareceu-nos evidente, após uma análise mais atenta, que este verbo *dever* foi empregado de maneira assídua pelos autores e que independente do recinto onde foi hospedada a ética, seja no primado da razão ou das emoções, é no plano terreno em que se encerram os seus fins. Embora a reflexão seja de extrema importância para o desenvolvimento da autonomia, Gehlen observou em sua *Moral e Hipermoral* (1984) uma intelectualidade de “vagas idéias”, cujas características inserem-se, no montante de suas expressões artísticas e eruditas, em uma falta de responsabilidade relativa com as coisas da prática (GEHLEN, 1984, 154). Queremos dizer com esta explanação que, embora seja fundamental a discussão acerca da moral e da ética, o pano de fundo unívoco que une estes autores é o plano da práxis enquanto realizadora desta moral em uma *responsabilidade ativa*.

Assim, a pergunta sobre o nascimento da ética, se é ou deve estar no homem ou além dele, parece-nos desapropriada, uma vez que os homens são seres de natureza que produzem história, não pertencendo unicamente a nenhuma das duas, mas a ambas. O âmbito do agir humano, em todos os autores, nos chamou atenção, pois nas reflexões analisadas observamos

que a ação pesou como o intuito de um eterno recomeço do progresso ou regresso moral tanto individual quanto coletivo. O cerne para este agir intersubjetivo, em consonância com o pensamento de Tugendhat, vincula-se ao *querer* que precede o *agir* e é ele quem vai determinar o que faremos das nossas vidas, e para isso é necessário que sejamos autônomos e responsáveis pelo que queremos e iremos fazer deste querer.

Da Mata aponta para uma imbricação entre o agir moral e o conhecimento histórico – “núcleos duros da realidade” (2011, 04) – que parecem resistir às relativizações, e este núcleo gira em torno do rito, cujas modalidades ressuscitam os fantasmas do passado para quem deseja revisitá-los. Levantando uma discussão da moralização da história para além da historiografia, o mesmo autor levanta uma das tantas formas sociais de comunicação moral na contemporaneidade que tem adquirido uma dimensão pública considerável: o pedido de perdão público perpetrado por um chefe de Estado. “O que este rito demonstra: um esforço de recuperar, de assumir, de se confrontar com o próprio passado. Onde quer que haja um desejo sincero de reparar grandes injustiças históricas, não pode haver silêncio” (Idem, 11). Isto nos leva a relembrar os argumentos de Agamben acerca do rito e do jogo, onde o rito é a máquina de sincronia em meio à desordem diacrônica. O rito, neste contexto, é o trabalhador da ordem sincrônica que carrega estes núcleos e busca levá-los à diacronia em gestos e atos difíceis de serem permeados. Contudo, simplesmente para tocá-los, segundo as premissas de Agamben, nós automaticamente precisamos dos jogos (ou do país dos brinquedos) que são os agentes da diacronia que quebram esta eternidade sincrônica, pois senão não haveria história (e vive-e-versa). Observamos estes “núcleos duros” pelo fato de estarmos inseridos no jogo da História (vide Huizinga e Caillois). Assim, o equilíbrio entre rito e jogo parece necessário a ser mantido para além da busca ou do próprio rito ou do próprio jogo, pesquisa estéril em si.

O que se pode notar é o fato de que, independente das cogitações intelectuais e dos incessantes jogos sociais inerentes no dia-a-dia, a ética e a moral parecem sempre norteadores em meio a esta “*morality in an age of contingency*” (JOAS, 2004). Nesta linha de raciocínio, é possível falar que, na falta de alicerces éticos, a sorte ou fortuna tem tomado um valor alto no cotidiano contemporâneo. Debaxo de suas sombras, a moralidade busca proteger-se da obliteração alastrando-se em “moralidades-para-o-uso” (DA MATA, 2011, 06).

Observa-se o fator social e histórico fortemente inserido como o palco último para onde as ações necessariamente retornam. No rito há certo esforço por fazer levantar as vozes do passado que, mudas, talvez guardem informações relevantes ao presente-futuro e na arte de

narrar, vê-se uma trama de *continuum* histórico em que passado, presente e futuro se entrelaçam num só tecido que é o tecido da vivência humana em suas múltiplas histórias, e talvez a ela esteja relacionado o jogo em seus “lampejos” de outras dimensões e tempos (AGAMBEN, 2005, 85). Acima deles, a grande roda da fortuna histórica gira em torno da práxis das experiências cotidianas, individuais e intersubjetivas, quem sabe clamando por ter seus signos decodificados (como diria o anjo da História, em Benjamin).

Quanto ao ato de narrar e colocar a subjetividade em prática, tais reflexões nos levam às ponderações de Schapp acerca da história, ou melhor, das histórias. Para o autor,

Enquanto existirem histórias, existe o presente. A história individual está sempre presente enquanto totalidade, pois estamos envolvidos e podemos sempre somente estar envolvidos na história enquanto totalidade. A história individual está, por sua vez, conectada a todas as histórias através da pré-história e da pós-história no horizonte (...) (SCHAPP, 2007, 158).

As histórias transpassam as fronteiras puramente artísticas e podem mostrar os traços da própria vida de seu criador e vidas de outras pessoas, uma vez que “(...) a história não está situada no nada, (...) ela não emerge do nada, mas que, por mil raízes, ela está arraigada no mundo, em um mundo histórico que é imediatamente dado com a própria história” (Idem, 104). Arraigados que estamos em nossas próprias histórias, nós nos constituímos no ato de vivê-las e narrá-las, bem como no ato de viver, ouvir e narrar as histórias de outros, sejam fictícios ou históricos. Schapp procura ultrapassar o conceito de História enquanto singular coletivo e busca superar o corte entre fantasia e realidade, uma vez que, segundo ele, o único fenômeno que deve reter a atenção numa descrição fenomenológica é o surgimento das histórias, pois os “fatos” se dissolvem em histórias:

O que os fenomenólogos investigam sob o título de fatos se transforma para nós em história, a história que sempre contém um envolvido. O lugar de origem em que as histórias surgem é o surgimento no estar envolvido. Aqui, surgimento e estar envolvido coincidem. Cada envolvimento individual já contém um envolvimento coletivo. O Eu e o Nós não podem ser separados. Para o terceiro, para o espectador, para o ouvinte, também surge uma história somente através do envolvimento coletivo (SCHAPP, 2007, 192).

Odo Marquard corrobora a tese sobre o envolvimento em histórias de Schapp. Para ele, “*quien renuncia a la narración, renuncia a sus historias, y quien renuncia a sus historias, renuncia a sí mismo*” (MARQUARD, 2001, 64). Contra a tese da suposta neutralização das

histórias do mundo da vida no mundo contemporâneo (BENJAMIM, 1994), Marquard (2001, 66) identifica três formas de compensação: a formação do sentido histórico; o triunfo das artes narrativas e narrações ficcionais; e o aparecimento das ciências narrativas. Além do fato de que as histórias precisam ser narradas, elas “*solo se convierten en historias cuando sucede algo imprevisto. Mientras no sucede nada imprevisto son predecibles, y narrarlas careceria de interes (...)*” (Idem, 64).

Daqui por diante, buscaremos mostrar, no lúdico e no RPG, estas discussões se entrelaçam. O RPG é um jogo em que vários jogadores se unem em torno de uma mesa para participar de uma atividade lúdica embasada puramente na imaginação. Para tanto, necessitam de livros de regras de forma a criar ordem em torno da realidade intersubjetiva construída, bem como de um conjunto de dados para serem usados nos momentos em que a sorte, a competição e a tensão são relevantes. Ambos estes dois fatores físicos – os livros e os dados – variam conforme o sistema e as regras utilizadas. Contudo, como em Rocha, as regras tendem a ser fator secundário, pois a relevância de uma boa história é maior (2010). Isso pode nos levar à indagação da importância que este jogo dá às histórias e às participações nelas, levando em consideração o envolvimento em histórias proposto por Schapp como sendo o prazer fundamental desta categoria de jogo. As histórias, mesmo as fictícias e lúdicas, grudam e transformam o campo da experiência, pois a partir do momento em que há imersão, ou uma simples participação lúdica, como no caso do RPG, estas histórias passam a fazer parte da vida. Pela encenação, como tratou Benjamin, “Novas forças, novas inervações vêm à luz, (...) Ele vem a conhecê-las somente nessa selvagem libertação da fantasia infantil” (2002, 119).

Contudo, o RPG tende a ser muito mais complexo que esta “selvagem libertação”: aproxima-se do que tem de mais rebuscado em termos de jogos em níveis abstratos, como propôs Piaget. O RPG, pela teoria de Marquard, parece ser uma destas vias de compensação no mundo moderno, exatamente como este autor propôs, pois dentro da construção eminentemente intersubjetiva deste jogo os jogadores participam de uma esfera de significados próprios que transcende em muito o âmbito apenas lúdico, indo de encontro direto às percepções que os jogadores têm de si e da própria vida, como mostraram Fine, Rodrigues e Rocha. A esfera formativa das atividades lúdicas ficou bastante evidenciada em Benjamin, Vigotski e Piaget, de forma a mostrar a relevância de seus aspectos no desenvolvimento humano. Em Huizinga, Caillois e Agamben, observamos a presença do campo lúdico nas culturas humanas de forma que não é possível dissociar cultura e jogo, pois

ambas nascem ao mesmo momento. O que fica difícil, por agora, é a definição do RPG enquanto jogo, pois ele abarca, utilizando as categorias propostas por Caillois, todas as quatro: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). Tal conclusão vai de encontro àquilo que o fenomenólogo austríaco Alfred Schutz denomina de “âmbito finito de sentidos”, observação que nos levou a considerar sua teoria sobre as realidades múltiplas como adequadas para esclarecer e revelar sistemas de significações nos jogos, como apontou Fine. Ao falar sobre os diversos mundos das fantasias, como os sonhos, jogos, ficção, contos de fada, mitos e chistes, Schutz, como Fine, também aponta para a possibilidade de desbravar universos de significados ainda pouco estudados:

Hasta ahora la filosofía no ha elaborado el problema de la constitución específica de cada uno de esos innumerables ámbitos de nuestra vida imaginativa. Cada uno de ellos se origina en una modificación específica experimentada por la realidad eminente de nuestra vida cotidiana, porque nuestra mente, apartándose en tensiones decrecientes de conciencia del mundo del ejecutar y sus tareas, retira de algunas de sus capas el acento de realidad para reemplazarlo por un contexto de fantasias presuntamente cuasi-reales. Para el problema que nos ocupa, debe bastar con un rápido examen de lo que todos estos mundos tienen en común (SCHUTZ, 2008, 219).

O outro fator para o andamento desta atividade lúdica carrega o princípio fundamental para o seu desenvolvimento: o esforço dos participantes para manter constante uma realidade imaginária. Para que isso seja feito, cada jogador interpretará um personagem e tentará agir e pensar conforme este personagem, carregando responsabilidades para manter a imersão no jogo e as responsabilidades que os personagens interpretados terão dentro do jogo. Um dos jogadores será o mestre, ou o narrador, e sua função é a mais importante e a que carrega a maior carga. O mestre trata de narrar as histórias em que os personagens se situam, fazendo descrições detalhadas de locais, pessoas e mesmo sentimentos e percepções que os personagens dos jogadores possam ter. Toda a construção colocada diante das personagens, bem como um maior conhecimento das regras, habilidade abstrata e raciocínio rápido são funções destinadas ao mestre ou narrador de RPG que, como salientou Rodrigues (2004), chegou a esta posição por esforço próprio e reconhecimento de seus pares rpgistas. Como a maioria é composta por jovens, o “torna-se mestre” se arranja como um ritual de iniciação sem a presença de adultos, o que ajuda nos desdobramentos do caráter e da responsabilidade.

A prática dentro do RPG encaixa-se perfeitamente com o que Tugendhat enfatizou sobre o âmbito da ética, o *querer agir*: pensar autonomamente e diferente daquilo que se normalmente propõe a pensar e mesmo sentir, tendo em consideração uma comunidade abrangente, e não unicamente seu próprio ponto de vista. Na fantasia intersubjetiva do RPG, simula-se outro espaço, tempo e personalidade, contudo, como salientou Fine, “*Even in player’s wildest flights of imagination we find the obdurate social reality of the ‘real’ world*” (1983, 180). O RPG, enquanto jogo, parece ter a capacidade de potencializar (através de uma fusão impressionante entre as categorias propostas por Caillois) em sua esfera de jogo diacrônica essa “*essência temporalizante do vivente*” (AGAMBEN, 2005, 89), ponto e quebra historicizante que, por ser uma construção intersubjetiva de ordem lúdica, livre, que parte do ponto de vista de outrem, dos personagens (embora sejam os jogadores a emprestarem suas concepções), possibilita a observância de uma “*comunidade moral*” (TUGENDHAT, 2003, 32), ou, melhor dizendo, de *comunidades morais*, nas quais o jogador de RPG irá transitar em uma vivência lúdica para, acima de encontrar, procurar e desenvolver respostas.

Conclusão

Após a explanação do pensamento de Benjamin, Vigotski e Piaget acerca das características ligadas ao lúdico, é possível perceber que este desenvolve-se para padrões de seriedade e abstração necessários à vida coletiva. Para além de se desenvolver, é uma atividade que *cria e possibilita* um bom desenvolvimento de variadas características. Possui regras das quais os infantes não se sentem incomodados de participarem, uma vez que o fazem por livre iniciativa (ou mesmo por impulsos naturais), de modo a percorrer com prazer estradas de conhecimento e autoconhecimento. Benjamin esforça-se por demonstrar como a ludicidade e a encenação são importantes para uma evolução saudável das crianças, fato que pela linguagem, narratividade e interatividade pode enriquecer o campo de experiências. Vigotski, para além de Piaget, vai além das categorias de imitação/símbolo/regra e reforça o papel da interação e dos jogos na formação infantil, sobretudo pelo viés lúdico e da linguagem. Os três autores atentam para os desdobramentos morais no âmbito lúdico, tanto mais complexo quanto coletivo e intersubjetivo for sua abrangência. No rompimento com a

ludicidade, a absorção de componentes imaginativos e “reais” pode se tornar fria, como se fatos do meio social não fizessem parte da teia de vivência, uma vez que o que se perde é o encanto que leva os infantes a entrarem em contato com os outros, pois é o lúdico que impulsiona estes juízos.

Huizinga argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o [raciocínio](#) (*Homo sapiens*) e a fabricação de [objetos](#) (*Homo faber*). A denominação *Homo ludens* quer dizer que o elemento lúdico está na [base](#) do surgimento e desenvolvimento das civilizações. Caillois segue este mesmo rumo, mas expande a teoria de Huizinga quando mostra as diferentes categorias em que o jogo se divide (*ludus – agôn, alea, mimicry, ilinx – paidia*). Ambos os autores chegam à conclusão que a regra e a normatividade são, dentre as várias características dos jogos, as que mais acrescentaram requinte e progresso às culturas humanas, e ambos tocam na esfera da moralidade como sendo um desdobramento quase inevitável da atividade lúdica, e reforçam o caráter interativo que os jogos tendem a tomar à medida que se desenvolvem. Agamben salienta que a fantasia e a imaginação são condições indispensáveis para se ter prazer na vida, já que possibilitam a apropriação de um objeto de desejo. Salienta que o jogo é uma peça elementar na balança entre sincronia e diacronia da história, sendo mesmo o início da História, seu lampejo como “*essência temporalizante do vivente*” (Idem, 89) que quebra a sincronia, ao contrário do rito. Todos tocam na importância da linguagem na formação individuais e culturais humanas, e o quanto o jogo é importante no processo de sua constituição.

Fine observou que o conceito de *engrossment* (absorção, envolvimento) é fundamento chave para se observar o RPG, uma vez que a imersão dentro de uma esfera lúdica de caráter intersubjetivo é o fator que traz diversão aos jogadores. Nesta imersão, há uma constante troca de significados entre o âmbito lúdico e o campo de experiência real dos jogadores, que não saem intocados das sessões de jogos, muito pelo contrário; modificam e buscam modificar até mesmo intencionalmente suas personalidades e conceitos, tal é o efeito do jogo. Rodrigues salienta que o RPG aproxima-se de uma “*pilhagem narrativa*” (Idem, 55) e “*fábula de ação complexa*” (Idem, 64), no sentido em que, na busca por ficções e envoltimentos mais sofisticados ou simplesmente divertidos, os jogadores ultrapassam nitidamente o campo lúdico no que tange aos efeitos para com a ficção e a vida, um “*fazer-se mestre*”. Assim como esta autora, Rocha também enfatiza a ressalva de o RPG ser uma retomada da tradição de contar histórias oralmente, além de deixar ainda mais claro o motor de modificação e,

especialmente, progresso de atributos cotidianos promovidos através da participação nas sessões de RPG. A regra, em todos estes autores, não parece ser a grande reguladora, posto que passou para simples vontade de contar e participar de histórias com outras pessoas, bem como evadir-se do mundo “real” para uma esfera lúdica e fantasiosa ainda assim bastante real e verossímil, acima de tudo intersubjetiva, capaz de proporcionar experiências únicas e desafiadoras (como jogador e personagem, intelectualmente e moralmente).

Falar em moral, para Da Mata, é falar em “programas para a ação” (2011, 04) para além de demandas imediatistas de cunho individual. No RPG, por se tratar de um jogo e atividade, portanto, segundo Agamben, diacrônica por natureza (2005), pôde-se notar o resgate, conflito e valorização de atividades relacionadas a ritos, narrativas orais e compreensão das memórias individuais e coletivas, ao mesmo tempo em que, enquanto jogo, opõe-se a este mesmo rito para estabelecer o equilíbrio necessário à história. Embora não se apresente como um “programa para ação” no sentido mais formal do termo, o RPG parece se constituir como um programa de ação de outra espécie que, não obstante seu caráter fictício e lúdico, é eminentemente reflexivo e moral. Em uma atividade lúdica intersubjetiva tão complexa, a ética nas ficções e realidades é vista com maior rigor e clareza. As histórias de vida são enriquecidas, bem como a construção e desenvolvimento cognitivo/afetivo. O professor/mestre quebra o manto de autoridade e passa, juntamente com os alunos/jogadores, a terem papel de protagonistas no incessante jogo de vivência cotidiana.

Fazendo um paralelo analógico com a *História Sem fim*, de Michael Ende (1997), pode-se ponderar que na modernidade muitos se perdem ou se perderam na *Cidade dos Antigos Imperadores*, onde ficam aqueles que tentaram em vão dominar ou destruir *Fantasia*⁸. Nesta cidade, os imperadores perderam a fala, a memória e o caminho de volta para o mundo real, pois não tem mais desejos que os liguem a ele, pois gastaram no reino fantástico todas suas recordações e anseios. Em certa parte da história, o menino Bastian, o protagonista, que entra em *Fantasia* e começa a se perder em desejos de dominação, saca a espada *Sikanda* à força,

8 Reino feito de pura imaginação, local onde as crianças e jovens viajam para relaxar e aprender lições, para depois trazê-las de volta, agora revigoradas, à realidade. Entende-se por fantasia uma construção subjetiva (podendo ser intersubjetiva em suas expressões e interpretações coletivas) que alarga a experiência e compreensão pessoal, incorporando nestas as possibilidades e potencialidades dificilmente trabalhadas na vida social. A fantasia (como criadora inconsciente) difere, neste sentido, da ficção (criadora consciente), porque ela não formula realidades operantes apenas no plano literário ou mediativo, mas emprega simbologias a todo o momento para questionar e re-significar a vida social e a auto-imagem do sujeito que a promove.

arma que somente deve ser usada com justiça e bondade. Neste momento, suas roupas se tornam negras e ele começa a trilhar o caminho direto à *Cidade dos Antigos Imperadores*, para lá residir para sempre na loucura de sua vida impossibilitada de experiências, memórias e narrativas, uma vez que não deseja mais voltar à realidade.

Na *História Sem Fim*, o servo da realidade “sem interferências” ansiosa por destruir a mediação ou transformá-la em um instrumento de manipulação é um lobisomem cinzento que tem por objetivo assassinar a criança que pode dar vida a *Fantasia*. Mata-se a matriz da imaginação que sustenta o reino, ou seja, a criança, para se poder dominar o mundo real, pois não haverá quem restitua a energia vital trazida de *Fantasia* para a realidade. Desta forma, é possível pensar que todos um dia se tornariam lobisomens, e tal como eles não fariam parte totalmente nem do mundo dos lobos nem do mundo dos homens, perambulando tristemente entre ambos como monstruosidades amaldiçoadas pela contingência da servidão, que os leva a aniquilar qualquer pingo de imaginação contrária às forças que os regem. Sem experiências ou histórias significativas que pudesse contar, tais servos saberiam apenas *experimentar*, no sentido científico de *experimentação*, aquilo que viessem a fazer parte.

É possível perceber no livro que é necessário ir a *Fantasia* para dialogar com suas fábulas, desfrutar de sua magia e se renovar, sempre no intuito de retornar à realidade, de modo a não se perder em delírios de dominação e destruição característicos daqueles que querem fazer de *Fantasia* algo além daquilo que é o seu propósito: revigoração do mundo real. Para que este revigoração seja feito, torna-se imperativo que histórias estejam sempre sendo contadas, não aquelas onde ouvintes e narradores não tomem parte do enredo, mas histórias que toquem e façam seus participantes se sentirem parte dela.

Quanto ao protagonista Bastian, para querer se recuperar das loucuras da pretensão de se tornar imperador de *Fantasia*, precisa passar inevitavelmente pela *Mina das Imagens*, onde poderá encontrar imagens de sua memória, e depois beber das *Águas da Vida*, a fim de restabelecer sua ligação com o mundo real. Feito isso, a sanidade e a felicidade voltarão e o portal para a realidade se abrirá. “Mas essa é uma outra história e terá de ser contada em outra ocasião” (ENDE, 1997, 392).

Referência Bibliográfica

- AGAMBEN, Giorgio. *Infância e História – Destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. *Questões de Literatura e de Estética – A Teoria do Romance*. São Paulo: Hucitec, 1975.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. *Reflexões Sobre a Criança, O Brinquedo, e a Educação*. Coleção Espírito Crítico. São Paulo: Duas Cidades/Editora 34, 2002.
- CALLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARR, David. *La narrativa y el mundo real: un argumento en favor de la continuidad*. Historias, México, n. 14, p. 15-27, 1986.
- DA MATA, Sérgio. Historiografia, normatividade, orientação: sobre o substrato moral do conhecimento histórico. In.: *Aprender com a história?* Rio de Janeiro: FGV, 2011.
- ENDE, Michael. *A História Sem Fim*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FINE, Gary Alan. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago; London: The University of Chicago Press, 1983.
- GEHLEN, Arnold. *Moral e Hipermoral*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva AS, 2001.
- JOAS, Hans. Morality in the an age of contingency. *Acta Sociologica*, v. 47, n. 4, p. 392-399, 2004.
- KANT, Immanuel. *Fundamentação da metafísica dos costumes*. Lisboa: Edições 70, 2007.
- MARQUARD, Odo. *Filosofia de la compensación – estudios sobre antropologia filosófica*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da moral*. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

- NÓVOA, A. Os professores e o “novo” espaço público da educação. In.: TARDIFF, Maurice; LESSARD, Claude (orgs). *O Ofício do Professor: história, perspectivas e desafios internacionais*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. 2a edição. São Paulo: Devir, 2000.
- PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- ROCHA, Mateus Souza. *Desvendando o Role Playing Game: História, definição e prática*. Teresópolis: Novas Idéias, 2010.
- RODRIGUES, Selma Calasans. *O Fantástico*. São Paulo: Ática, 1988.
- RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SCHAPP, Wilhelm. *Envolvido em histórias: sobre o ser do homem e o da coisa*. Porto Alegre: Sergio Antonio Fabris, 2007.
- SCHUTZ, Alfred. *El problema de la realidad social – Escritos I*. Buenos Aires: Amorrortu, 2008.
- SEGRE, C. Ficção. In: *ENCICLOPÉDIA Einaudi – Literatura-texto*. Porto: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1989. v. 17.
- SEGAL, Julia. *Conceitos da Psicanálise – Fantasia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: Ediouro; São Paulo: Segmento-Duetto, 2005.
- STIERLE, Karlheinz. *A Ficção*. Rio de Janeiro: Caetés, 2006.
- TUGENDHAT, Ernst. *Lições sobre ética*. Petrópolis: Vozes, 2003.
- VIGOTSKI, L. S. *Pensamento e Linguagem*. Martins Fontes. São Paulo, SP. 2005.
- VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A.R. e LEONTIEV, A.N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, Editora Universidade de São Paulo, 1989.
- WOJTYLA, Karol. *Max Scheler e a ética cristã*. Curitiba: Champagnat, 1993.
- ZANINI, Maria do Carmo (org). *Anais do I Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2004.