

RPG: ATIVIDADE LÚDICA E SOCIALIZANTE

Renê Ricardo¹

RESUMO

Este trabalho pretende desmistificar o RPG (role-playing game), desmentindo informações equivocadas sobre o mesmo, revelando as suas reais características tais como a socialização e a sua utilização com fins pedagógicos. Por notar a existência de uma visão negativa em relação ao RPG, capaz de limitar as iniciativas de utilização do jogo no processo de ensino, sinto a necessidade de desmistificá-lo e, para isto, fazendo-se necessário a análise de notícias divulgadas na mídia que sugerem a existência de uma conexão entre o RPG, crimes e rituais de magia; bem como materiais de instituições religiosas em que esta associação também é realizada. O propósito é fazer com que educadores, e a população em geral, vejam o RPG não como jogo, mas como um meio de tornar a transmissão de conhecimento mais dinâmica, trazendo benefícios para os alunos como gosto pela leitura e raciocínio lógico.

PALAVRAS-CHAVE: Role-playing game (RPG), socialização, educação.

ABSTRACT

This paper aims to demystify the RPG (role-playing game), belying misinformation about the same, revealing their real features such as socialization and their use for educational purposes. By noting the existence of a negative outlook over the RPG, able to limit the use of the game initiatives in the teaching process. I feel the need to demystify it and, for this, making it necessary to analyze the news published in the media that suggest the existence of a connection between RPG, crimes and rituals of magic, as well as materials of religious institutions in which this association is also performed. The purpose is to make educators do not see how the RPG game, but as a means of making the transmission of dynamic knowledge, bringing benefits for students such a taste for reading and logical reasoning.

Keywords: Role-playing game (RPG), socialization, education.

¹ João Renê Ricardo Cordeiro. Graduando em Física pela Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA. RPGista desde 2007.

RPG: ATIVIDADE LÚDICA E SOCIALIZANTE

O que é RPG

O *role-playing game* também conhecido como RPG (em português, Jogo de Interpretação de Papéis), é um jogo em que o *jogador* interpreta um *personagem* criado por ele. Este personagem deverá ser criado dentro de um determinado cenário, conhecido como *ambientação*, e o jogo se dar através de um *sistema de regras* onde os jogadores podem improvisar livremente. O sistema serve para organizar a ação dos personagens durante o jogo, determinando os limites do que ele pode ou não pode fazer. Por exemplo: não basta o personagem saber usar um arco para acertar o alvo. Vai depender do alvo e das condições em que o personagem se encontra além do quão bom arqueiro ele seja.

Como em uma *aventura* de RPG sempre existem eventos aleatórios, nem tudo pode ser decidido de forma direta. Para representar a aleatoriedade das partidas da forma mais imparcial possível, no RPG existem regras para definir o sucesso ou fracasso de uma ação. Quando um jogador tenta fazer alguma coisa relativamente complexa, como lutar ou realizar acrobacias, um teste com dados deve ser feito para decidir o sucesso ou fracasso. Os sistemas de regras de RPG usam dados para testar as habilidades dos personagens. Além dos tradicionais dados de 6 lados, também são usados dados de 4 lados, 8 lados, 10 lados, 12 lados, 20 lados e 100 lados.

Geralmente o RPG é jogado em volta de uma mesa, ou mesmo no chão. É preciso o(s) livro(s) do RPG que se pretende jogar, as fichas de personagens onde ficarão registradas as habilidades de cada um e dados que sejam adequados ao sistema. Você não pode jogar um RPG que use no sistema d20 (dados de 20 lados) com d6 (dados de 6 lados). Demais materiais como miniaturas e mapas são opcionais. Um livro de RPG contém, basicamente, a descrição de uma ambientação e um sistema de regras. O decorrer do jogo não possui um enredo pré-determinado. Os personagens agem com total liberdade de ação desencadeando inúmeros acontecimentos imprevisíveis na história em que se encontram. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

O objetivo do jogo não é ganhar, uma diferença vital em relação aos demais jogos, mas completar uma *história*. Para completar a história todos os jogadores agem em conjunto enfrentando todos os obstáculos que surgem no caminho. No RPG o objetivo é a diversão, os

jogadores tem a oportunidade de viverem diferentes personagens, em diferentes mundos. Por não haver ganhadores ou perdedores, o RPG é por muitos, considerado mais um *robby* do que um jogo.

Histórico

O RPG surgiu em 1973, nos Estados Unidos, através do *Dungeons & Dragons (D&D)*. Criado por Gary Gygax e Dave Arneson, é uma ambientação de fantasia medieval livremente inspirado na obra de Tolkien (escritor inglês do gênero fantasia, sendo a trilogia de *O Senhor dos Anéis* a sua obra mais famosa). O jogo se tornou um sucesso em um curto espaço de tempo e não demorou muito para surgirem cópias, tentativas com outras ambientações. Mas só no início dos anos 80 que começaram a surgir outros jogos, pelo menos com alguma importância. Nos EUA, o público em geral conhecia o RPG como sinônimo de D&D. Em 1983 o jogo virou um desenho animado, *Caverna do Dragão*. A partir dos anos 90 o RPG começou a ser reconhecido como um tipo de atividade cultural, conseguindo aos poucos vencer preconceitos do tipo, “é jogo do demônio”.

No Brasil, o RPG chegou em meados dos anos 80, em inglês, quando já havia outros RPGs no mercado além do D&D. Os jogadores tinham de esperar que um amigo ou parente fosse para fora do país para poder conseguir os RPGs, que ainda não se encontravam nas prateleiras brasileiras. Devido à dificuldade que era conseguir um livro de RPG nasceu uma geração que hoje é conhecida como *Geração Xerox*, batizada dessa forma devida a maneira como se conseguia os títulos importados. Somente nos anos 90 passou-se a realmente conhecer RPGs e estes foram editados em português. Juntamente com os primeiros RPGs traduzidos surgiram também os primeiros criados no Brasil, desenvolvidos inteiramente por autores brasileiros. O primeiro foi *Tagmar*, em 1991, o jogo de fantasia medieval também baseado nas obras de Tolkien. Um ano depois surgiu *O Desafio dos Bandeirantes*, com mérito de ser o primeiro RPG com ambientação nacional, inspirado na cultura brasileira. Desde então, outros jogos nacionais foram lançados no mercado. Dentre eles estão: *Tormenta*, *Old Dragon* e *3D&T*.

Atualmente, o RPG é um *robby* praticado por um grande número de jovens e adultos no mundo inteiro. Apesar de ainda haver certo grau de preconceito, o que é natural já que é da natureza humana gerar uma visão negativa de tudo que é diferente ou desconhecido. Este

robby vem ganhando cada vez mais espaço na cultura brasileira, revelando as suas verdadeiras características e benefícios.

Ambientação

A ambientação, também chamada de *cenário*, é o pano de fundo do RPG. Nela estão os eventos e objetos que são usados como critério para classificar um RPG como medieval, futurista, moderno, horror entre muitos outros. A ambientação é o mundo fictício em que os personagens irão existir e seguir (ou desenvolver) uma história. O RPG é formado pela combinação de ambientação e sistema de regras, sendo que uma ambientação pode possuir vários outros sistemas assim como um sistema de regras pode ser usado em outras ambientações. Essa facilidade de permutação gera novos RPGs para que se satisfaça a todos os gostos.

A História

Um encontro de *RPGistas* (termo utilizado para definir jogadores de RPG) que se reúnem a fim de jogar é chamado de *sessão*. Uma sessão de RPG não possui uma duração específica podendo durar de uma até quatro horas, talvez mais. Uma ou mais sessões de RPG, dependendo de sua duração, compõem uma aventura. Em uma aventura os jogadores possuem um determinado objetivo ou missão a ser cumprida. No decorrer da aventura os jogadores enfrentarão vários adversários e outros obstáculos, como dilemas morais e decisões difíceis de serem tomadas. Um conjunto de aventuras cria a história. A história é tudo aquilo que os personagens já passaram e ainda passarão possuindo início, meio, clímax e fim. A história é criada inicialmente pelo *mestre* e desenvolvida através das consequências das ações dos personagens. Um conjunto de duas ou mais histórias envolvendo os mesmos personagens é chamado de *campanha*. Não há limite mínimo ou máximo para a duração das histórias que compõem uma campanha, de forma que não há, também, um limite bem definido para as campanhas podendo durar meses ou anos dependendo da sintonia entre os jogadores.

Personagens e Jogadores

Personagens são seres fictícios criados pelos jogadores para participar da história e interagir com a ambientação. Dependendo da ambientação em que se encontrem, os personagens podem ser de diferentes raças (humano, elfo, gnomo, orc, entre outras). Os personagens são constituídos de diferentes características da personalidade de seu criador. Eles refletem todos os sonhos, desejos e frustrações até mesmo quando o jogador está tentando criar um personagem totalmente diferente dele.

Por conta disso, há uma ligação muito íntima do jogador com seu personagem, e esse elo passa a estreitar-se com o passar do tempo. Personagem e jogador passam por muita coisa juntos, aprendem coisas novas, superam desafios e principalmente, divertem-se. Mas o personagem nunca representará fielmente o jogador, e muito menos o jogador se tornará seu personagem. Jogar RPG não fará de você um guerreiro, um feiticeiro ou um vampiro. A fantasia deve ser exercida de forma saudável e respeitando a linha que a difere da realidade.



Há inúmeros desafios para os personagens na história, e mais cedo ou mais tarde uma fatalidade pode ocorrer. A morte de um personagem. Quando isso ocorre o jogador deve criar um novo personagem para continuar a história. O que parece simples, mas não é. Jogador e personagem já estão ligados intimamente, e os outros jogadores também o consideram um companheiro. Não deixa de ser uma perda significativa. Manter o personagem vivo seria um segundo objetivo no RPG. Alguns jogadores se revoltam com o acontecimento, outros já são mais conformistas, e há aqueles que não dão a mínima importância. Em raros casos, um jogador sequer tem o instinto de preservar seu personagem e ignora a morte deste.

Ao se criar um novo personagem o jogador fará com ele continue de onde o outro parou. Às vezes leva algum tempo para que o grupo se identifique com o novo personagem e suas habilidades. Com o tempo ele ganhará reconhecimento pelo seu trabalho junto ao grupo.

O Mestre

O mestre, ou narrador, é um jogador diferenciado que conta a história. Cabe a ele se dedicar ao RPG mesmo quando o jogo não está acontecendo. Ser mestre é divertido, mais não é fácil. O mestre tem mais trabalhos e responsabilidades do que os outros jogadores. É ele quem ensina o jogo para o restante do grupo. Ele deve ter conhecimento de todas as regras, familiarizar-se com a ambientação, preparar a aventura, descrever o cenário, julgar as ações de todos os personagens do jogo e acima de tudo tornar o jogo divertido. Ele controla o clima, a passagem do tempo e os outros personagens não jogadores chamados NPC (Non Player Character²). O mestre não possui um personagem específico. Ele é tudo e todos, ele é os vilões, os coadjuvantes e animais. Desde as imensas florestas até as pequenas criaturas e outros seres.

A função do mestre não é jogar contra os outros jogadores, nem a favor. Seria absurdo imaginar os outros jogadores tentando vencer o mestre, é uma missão impossível. Ele detém todo o poder, ele é deus, ele controla tudo no jogo (exceto as ações dos personagens). Se ele diz que o King Kong pisa em todos os personagens matando-os, isso acontece. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o mestre de fazer esse tipo de coisa. A não ser o bom senso. Se um mestre faz isso, onde fica a diversão? O mestre deve ser justo.

Há um fato bem interessante sobre o mestre e sua relação com as regras. O mestre trapaceia. Mas sem deixar de ser justo. Parece algo contraditório, mas há uma boa explicação. O mestre joga a favor da história, e para isso deve conhecer bem todas as regras para poder burla-las quando necessário para manter o jogo divertido. Ele pode fazer a rolagem de dados em segredo, coisa que não é permitida aos outros jogadores, assim evita um resultado indesejado. Por exemplo, um NPC realiza um golpe crítico que certamente mataria um personagem. O mestre pode mentir sobre o resultado, infligindo um dano menor e mantendo o personagem vivo. Também pode ocorrer de forma contrária. Um jogador pode ter muita sorte e realizar um ataque que derrotaria rapidamente o vilão final de uma aventura. O mestre deve fazer o combate durar mais, pois o fim da aventura precisa ser dramático. Para isso ele poderia mentir sobre a defesa ou os pontos de vida do inimigo, tornando o resultado maior que o verdadeiro.

² Em português: "Personagem Não Jogador".

Quando faz uma rolagem em segredo, o mestre nunca precisa revelar o resultado e nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Os jogadores não devem suspeitar que o mestre está mudando algo. Por outro lado, a maioria dos mestres mostra abertamente a rolagem dos dados. Isso torna um combate mais emocionante, já que os jogadores sabem que o mestre não irá protegê-los. Muitas vezes, ajudar um jogador pode desagradá-lo, pois o desafio e a superação de limites é o que costuma dar graça ao jogo.

Lembrando que no fundo há apenas uma regra real: O que interessa é a diversão. Deve-se adaptar o jogo de acordo com as necessidades dos jogadores. O papel do mestre é manter a tensão e ajudar os jogadores a contar uma história que satisfaça e não passar o tempo todo procurando coisas em tabelas e fazendo cálculos. No fim, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não podem ser captadas por regras. Na verdade essas regras são mais orientações que propriamente regras. Jogue fora qualquer regra que você não goste, adicione qualquer coisa que lhe agrade. Se em algum momento tiver que optar entre as regras e a diversão, então é melhor que as regras saiam do caminho.

Fantasia e Realidade

O RPG tem como ferramenta fundamental a *fantasia*. Isso faz dele um jogo com possibilidades incomuns. O jogador tem a oportunidade de, em jogo, mostrar um lado seu desconhecido. Ouso dizer, apesar de não ser nenhum especialista, que há dois tipos de mundos para todos nós. O mundo externo, concreto e factual. E o mundo interno, onde quase todas as coisas são distintas para cada ser humano. O mundo interno é o reino da imaginação, é um mundo só seu e que ninguém jamais possuirá outro igual. Neste mundo existem as nossas fantasias, idealizações, desejos secretos e habilidades ocultas que não revelamos, talvez por medo da “condenação”. O meio social às vezes gera algemas para nossas características do mundo interno. É comum que muitos deixem de realizar certas ações com medo do que as outras pessoas irão pensar.

A fantasia é essencial para a saúde de nossa mente, através dela podemos expressar nosso interior impedido-nos de nos sufocarmos. Sufocarmos o nosso mundo interior. Muitas vezes a fantasia toma a forma de fuga de uma realidade que nega e reprime. Há dois erros: a negação da fantasia e a fantasia como substituta da realidade. Não se deve, em hipótese alguma, confundir fantasia com realidade, e se você tem problemas para discerni-las

aconselho a buscar ajuda. Vá a um psiquiatra e permaneça distante de RPG até o fim de seu transtorno. A maturidade do indivíduo está de certa forma, relacionada com a capacidade que ele possui de equilibrar fantasia e realidade.

Quando questionado se o RPG permite com que se fuja dos problemas, a resposta é obviamente um NÃO. Não se pode fugir dos problemas, eles continuam lá e você vai ter de enfrentá-los. Até porque esse é um dos inúmeros ensinamentos que o RPG repassa. Sempre superar as dificuldades. Entretanto ele é um ótimo “amaciador” de problemas, assim como qualquer outro hobby.

Por exemplo, suponhamos que você passou a manhã inteira e parte da tarde realizando uma tarefa extremamente exaustiva (trabalho, estudo, projeto, etc) e tudo o que mais quer agora é sumir. Seu nível de stress está altíssimo e seu corpo parece não mais aguentar. O que você faz? Para tudo. Talvez saia de bicicleta para arejar a cabeça ou vá jogar futebol com os amigos. Depois de um refrescante banho você olha para a tarefa incompleta e a executa com maior facilidade, pois agora você está relaxado, calmo e descansado. RPG funciona da mesma forma que o futebol e o passeio de bicicleta, lhe relaxando, divertindo-o e renovando suas forças para enfrentar os problemas.

Difamação

Tudo que é desconhecido é naturalmente temido, principalmente por aqueles mais conservadores. RPG é alvo de preconceito praticamente desde seu surgimento, na década de 70. Era considerada uma atividade “esquisita” que relacionavam ao satanismo e, futuramente, a crimes. Sofreu ataques de religiosos que o associavam a magia, relacionando fantasia com satanismo. Agiam dessa forma por acreditarem que a atividade desvirtuaria os jovens dos verdadeiros valores morais pregados pela igreja. Entretanto, eles não possuíam qualquer embasamento sobre as verdadeiras características do jogo e tomavam atitudes preconceituosas.

Intolerância às vezes parece um vírus de fácil difusão. Nos Estados Unidos, a história em quadrinhos *Dark Dungeons*, publicada na década de 1980, tornou-se popular ao apresentar uma visão negativa do RPG, relacionando-o ao satanismo. A história contém incoerências e distorções sobre o ato de jogar RPG e sobre os jogadores. Além disso, o mestre (narrador) aparece como líder de ações negativas, não só sendo atribuído a ele o papel de persuadir os

demais jogadores, mas também ficando clara a quase obrigatoriedade do uso dessa capacidade para fins nocivos.

Em 1982 o suicídio de Irving Pulling levou sua mãe, Patricia Pulling, a tentar incriminar o diretor da escola pela morte do filho, alegando que uma maldição havia sido colocada sobre o caráter de Irving pouco antes de sua morte durante uma sessão de RPG. Mesmo sem conseguir comprovar sua crença, Pulling cria uma associação para lutar contra o D&D chamada, Bothered About Dungeons & Dragons³ (BADD). Ela começou a publicação de informações circulando sua crença de que D&D incentivava adoração ao diabo e suicídio. BADD descrevia D&D como “um role-playing game de fantasia que usa demonologia, feitiçaria, vodu, assassinato, estupro, blasfêmia, suicídio, insanidade, perversão sexual, homossexualidade, prostituição, rituais satânicos, barbarismo, canibalismo, sadismo, profanação, convocação demoníaca, necromancia, adivinhação e outros ensinamentos”.

BADD conseguiu algum sucesso em ventilar suas opiniões na imprensa, tanto por meio de propriedades de mídia conservadoras cristãs, bem como em lojas tradicionais. A Associação Americana de Suicidologia, os Centros dos EUA para Controle de Doenças e Saúde e Bem-Estar Canadá, acabaram concluindo que não havia nexos de causalidade entre jogos de fantasia e suicídio. BADD efetivamente deixou de existir quando Pulling morreu de câncer de pulmão em 1997.

Esta visão difundida nos Estados Unidos adquire adeptos no Brasil, com o primeiro crime a ser relacionado ao RPG, que ocorreu em Teresópolis (RJ), em 2000, quando duas garotas foram assassinadas. Elas foram estupradas, torturadas e estranguladas com um intervalo de seis dias entre os crimes. A madrasta de uma das vítimas levantou a suspeita de que as atrocidades pudessem estar ligadas ao jogo por pura ignorância e desespero, porque sua filha era jogadora de RPG e andava na companhia de outros garotos que também jogavam. A polícia chegou a prender um RPGista inocente, que passou quatro dias na cadeia por causa deste absurdo. O verdadeiro assassino das garotas confessou o crime seis dias depois da prisão do RPGista. Ele era o jardineiro da casa, analfabeto, e nunca sequer passou perto de um livro de RPG.

Outro caso ocorreu em Ouro Preto (ES), em 2001, onde uma jovem foi assassinada a facadas por um traficante ao qual a jovem estava devendo. De acordo com especialistas em crimes relacionados a drogas, a jovem provavelmente teria se oferecido para ter relações

³ Em português: “Incomodados Com o Dungeons & Dragons”.

sexuais com o traficante para pagar a dívida. Ainda segundo o laudo oficial da perícia técnica, durante a primeira facada que recebeu, o corpo estava na posição acorçada, popularmente conhecida como “de quatro”. De acordo com especialistas em crimes de estupro, o traficante provavelmente teria tentado obriga-la a realizar sexo anal, que possivelmente foi rejeitado pela garota, resultando no primeiro golpe com a faca. O traficante, tendo ferido-a seriamente, não viu alternativa a não ser terminar de matá-la. Quando o corpo foi encontrado, os policiais começaram as investigações pelos locais em que a jovem se hospedou, pois a mesma estava em Espírito Santo para participar de uma festa. Em uma das repúblicas foram encontrados alguns livros de RPG, que o delegado, evangélico confesso, classificou como “material satanista”.

Durante alguns anos, RPGistas tiveram que aturar programas sensacionalistas, sites gospel e pessoas desinformadas acusando-os de serem satanistas, por conta das notícias de crimes de assassinato que apontavam jogadores de RPG como culpados. A imprensa, sensacionalista como sempre, foi muito rápida em divulgar versões fantasiosas sobre o “jogo da morte”, mas a publicação da resolução dos casos com os nomes dos verdadeiros culpados foram apenas algumas notas. Atitude nada surpreendente, já que jornais sensacionalistas não querem saber de justiça, apenas querem vender notícias. Não importando se pessoas inocentes serão usadas para isso.

Medo da Imaginação

Como já dito, tudo que é desconhecido ou diferente gera medo. Ainda mais quando muitos o apontam, indevidamente, como fonte de atitudes nocivas. Não se foi provada a real influência do RPG em crimes, mas a semente já havia sido plantada nas mentes das pessoas leigas e o fato do RPG ter a fantasia como elemento fundamental era mais uma razão para ele ser considerado perigoso. A fantasia não é perigosa, repito que ela é fundamental para a saúde de nossa mente. O que você faz com ela é que é importante. Pessoas que são facilmente influenciadas ou que possuam algum transtorno mental, essas sim, devem ter cuidado ao lidarem com a fantasia. Elas precisam ser maduras o suficiente para diferenciar realidade e fantasia, caso contrario seria bom buscar ajuda de um especialista. Ninguém vive sem fantasiar um pouco. Pessoas com algum transtorno mental merecem uma atenção especial. Para estas, há uma dificuldade ainda maior em discernir fantasia e realidade, o que pode acarretar em situações lamentáveis. Para exemplificar, é valido citar o caso de um jovem que

matou os pais e duas pessoas da família no início de agosto deste ano (2013), em São Paulo, que ficou conhecido como caso Pesseghini.

Marcelo Eduardo Bovo Pesseghini, de 13 anos, matou os pais, a avó e a irmã da avó enquanto todos dormiam. Na manhã do dia seguinte foi à escola normalmente e ao voltar para casa cometeu suicídio. Durante as investigações encontraram na casa da família uma versão do jogo *Assassin's Creed*, um jogo que envolve violência e assassinato, além de descobrirem que Marcelo fazia parte de um grupo chamado *Os Mercenários*, criado por ele e alguns amigos de escola que se baseava no jogo. Um dos colegas de Marcelo disse que na manhã antes do suicídio, Marcelo disse que havia matado a avó. Entretanto o colega não levou em consideração, achando que se tratava de uma brincadeira mediante acontecimentos anteriores, como quando Marcelo haveria ficado de castigo por ter atirado uma flecha contra a avó. A mídia, obviamente, começou a alegar que a ligação entre jogos violentos e o assassinato era indiscutível.

O psiquiatra forense Guido Palomba, concluiu em seu laudo sobre Marcelo Pesseghini, que o jovem sofria de uma doença adquirida aos dois anos de idade e que ele se matou não por arrependimento pela chacina, mas sim pelo fracasso de seu clube de assassinos, o qual pretendia formar com amigos da escola. O psiquiatra explicou que Marcelo sofria de uma doença chamada encefalopatia encapsulada ou sistematizada, a qual se desenvolve por falta de oxigenação do cérebro. Com o adolescente, isso ocorreu aos dois anos, durante uma internação hospitalar.

“Esse distúrbio é relativamente comum, que se encontra com uma certa facilidade e desde já quer dizer que não são as pessoas portadoras desse tipo de distúrbios que vão ficar matando seus pais amanhã. Isso acabou dando um território pré-disposto para que depois ele tivesse desenvolvido esse delírio encapsulado ou sistematizado que levou ele a cometer esse delito, mas é uma conjuntura, uma série de fatores nos quais há circunstâncias nas quais ele vivia, nas quais ele estava inserido e foram elas que contribuíram”⁴.

O distúrbio gerava em Marcelo uma dificuldade de diferenciar o real da ficção. Apesar dos familiares saberem das necessidades do jovem, e dos colegas saberem dos devaneios de

⁴ Guido Arturo Palomba, em entrevista cedida ao portal R7 divulgada em 23/9/2013. Disponível em: <http://noticias.r7.com/sao-paulo/caso-pesseghini-marcelo-se-matou-por-fracasso-e-nao-por-arrependimento-diz-psiiquiatra-23092013>

Marcelo, não tomaram os devidos cuidados com sua saúde mental e, como disse o psiquiatra, Marcelo estava inserido em uma série de fatores e foram eles que contribuíram a cometer esse delito, e não uma influência de jogos violentos, como dito pela mídia.

RPG e Socialização

É indubitável que o RPG auxilia na socialização do indivíduo. A capacidade de integração do RPG começa na própria estrutura do jogo: é jogado em grupo, sendo que não é voltado para a competição, mas sim para a cooperação entre seus participantes. Um grupo de RPG é formado, na maioria das vezes, por amigos ou conhecidos que possuem algo em comum como gosto musical, gênero de filmes preferido entre outras coisas. Isso deixa o andamento do jogo fluir facilmente. Mas, e quando entra um “estranho” no grupo? Os jogadores não sabem muito sobre o novato. Seus gostos, jeito de agir e pensar são incógnitos. Como resolver essa situação? Simples. A situação se resolverá por si mesma.

Naturalmente o novo jogador se manterá um pouco fechado durante as primeiras aventuras. Mas a partir do momento em que ele percebe que todos ali agem com total espontaneidade e que está em um lugar no qual ninguém critica as reais características dos outros ou impõe um modelo de comportamento, o novo jogador vê uma oportunidade de expor um pouco de seu mundo interno. Aos poucos começa a mostrar um lado de si que, em alguns casos, era desconhecido para aqueles que já o conhecem há anos. Até a mais tímida das pessoas se solta, digamos assim, quando joga RPG.

E se todos (ou quase todos) os jogadores forem desconhecidos? Caso um grupo de quatro ou cinco pessoas se encontrem e durante uma conversa descubra-se que todos já jogaram RPG, o que aconteceria ao se formar um grupo de RPG com essas pessoas? Em um caso como este o mestre iria trabalhar um pouco mais. Caberia a ele incentivar a colaboração entre os jogadores. O que talvez seja a mais difícil dentre as tarefas do mestre, tendo em vista que o individualismo se tornou tão frequente hoje em dia. Para ajustar a situação, uma maneira seria o mestre penalizar os jogadores ao criarem atrito entre si ou quando agirem de forma egoísta e, apresentá-los quando agirem em conjunto ou tomarem atitudes altruístas. Em resumo, lembrá-los constantemente de forma indireta que o RPG é cooperativo. A consequência disto é o entrosamento dos jogadores durante e depois da sessão.

O único jogo autorizado pela NASA para fazer parte da sonda tripulada à Marte é o RPG. Até o clássico e respeitável xadrez foi rejeitado, pois já provocou problemas em outras

missões tripuladas, como forte antagonismo e comportamento obsessivo. Há uma contradição social, pois o meio estimula o individualismo enquanto a melhor maneira de viver nele é a cooperação.

O RPG pode ainda contribuir para a ampliação da capacidade de se expressar, de falar em público. O indivíduo torna-se mais confiante, seguro de si e perde progressivamente o medo de falar diante de um grande número de pessoas. Entretanto há exceções, pois pessoas diferentes agem de maneiras diferentes apesar de se encontrarem em uma mesma situação. O RPG é de fato um encontro social. Os jogadores conversam entre si, trocam ideias e juntos elaboram uma história. Eles também aprendem que seus atos trazem consequências, pois a história muda de acordo com as ações dos personagens.

RPG e Educação

A escola é vista por uma considerável parcela dos jovens como algo antagônico, distante de sua realidade. Uma obrigação, um obstáculo para a sua realização pessoal, e não um meio para atingi-la. Os jovens não aprendem não por incapacidade ou alienação, embora a alienação tenha tomado níveis agravantes com o avanço dos novos meios de comunicação como as redes sociais, mas por falta de estímulo e interesse. É comum se ouvir um jovem dizer que só vai para a escola porque os pais o obrigam. Alunos que se encontram nesta situação veem a escola como um simples ponto de encontro, aonde vão se encontrar com os colegas.

Um professor possui um trabalho hercúleo, que é atrair a atenção do aluno. Há professores que sabem estimular a imaginação dos alunos e aproveitar a curiosidade contida neles para apresentar o conteúdo de sua disciplina. Alguns métodos utilizados são filmes, músicas e aulas de campo. O RPG tem características que o tornam uma excelente ferramenta educacional, pois com ele, a exposição de qualquer assunto pode se tornar divertida, fazendo com que o aluno aprenda de uma forma lúdica e compreenda a importância e aplicação de determinados conteúdos didáticos na vida real. Através de uma ambientação histórica, é possível passar inúmeros conceitos de determinada cultura, ou mesmo conceitos geográficos. Através de uma ambientação de ficção científica, é possível passar conceitos de física, química e biologia.

A aplicação de RPG na sala de aula pode ser abordada da mesma forma que outros recursos, tais como os filmes e as músicas que ativam a imaginação e despertam curiosidade. O RPG tem seu uso amplamente incentivado pelo Ministério da Educação (MEC) como método de ensino. É usado para aguçar a cooperação mútua e o raciocínio lógico dos estudantes além de desenvolver a prática da leitura. Dentre os vários aspectos positivos do RPG usado de forma pedagógica, podemos destacar os seguintes: gosto pela leitura, socialização, raciocínio lógico, cooperação, criatividade e interatividade.

Porém, jogos só são bem vistos pelos educadores quando aplicados a alunos de ensino infantil. Muitos Creem ser incoerente usar esse método com alunos do secundário por acreditarem que eles devem possuir outras prioridades, e que jogos não são uma delas. Agindo assim estão privando, de certa forma, os alunos de todos os benefícios que o RPG trás. É preciso que os educadores vejam o RPG não como um jogo, mas, como uma maneira de tornar a transmissão de conhecimento mais dinâmica, mais interessante. A forma mais adequada de realizar esta tarefa seria fazer do RPG uma atividade extraclasse. Se for trazido para dentro da sala de aula como uma matéria, ou como atividade obrigatória, ele será rejeitado de imediato pelos alunos.

Há inúmeros RPGs educativos no mercado, dentre eles estão: *O Desafio dos Bandeirantes*, *Mini-GURPS O descobrimento do Brasil*, *Mini-GURPS Entradas e Bandeiras* e *Mini-GURPS Quilombo dos palmares*. Eles surgiram principalmente como uma resposta a acusações de que o RPG teria um efeito negativo nos seus jogadores, podendo até levar a crimes. Pensando em difundir a prática de RPG como forma pedagógica surgiu o *Simpósio RPG e Educação* que tem como objetivo apresentar o RPG aos interessados, além de desmistificar sua prática e oferecer aos educadores que já tiveram contato com o RPG a oportunidade de aprimoramento das técnicas de criação e condução de histerias interativas com fins pedagógicos.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, F. **Caminhos para o uso do RPG na Educação**. Disponível em: <http://www.uff.br/aleph/textos_em_pdf/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf>.

Acesso em: 06. Set. 2013.

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

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

CASSARO, M. **Manual 3D&T Alpha**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2008.

CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M. **Tormenta Módulo Básico**. São Paulo: Editora Daemon, 2009.

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

NETO, A. S.; NEME, F. **Old Dragon - Módulo Básico**. São Paulo: Redbox Editora, 2010.

RICON, L. E. **Mini-GURPS O descobrimento do Brasil**. São Paulo: Devir, 1999.

_____. **Mini-GURPS O quilombo dos Palmares**. São Paulo: Devir, 1999.

_____. **Mini-GURPS Entradas e bandeiras**. São Paulo: Devir, 1999.

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