

**Universidade Federal do Pará
Instituto de Ciências da Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação
Mestrado Acadêmico em Educação**

Gilson Rocha de Oliveira

**A FORJA DA ALMA:
narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG**

**Belém-PA
2012**

Universidade Federal do Pará
Instituto de Ciências da Educação
Programa de Pós-Graduação em Educação
Mestrado Acadêmico em Educação

Gilson Rocha de Oliveira

**A FORJA DA ALMA:
narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG**

Texto para defesa apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Mestrado Acadêmico em Educação, vinculado à Linha de pesquisa Currículo e Formação de Professores do ICED - Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Pará, como exigência para obtenção do título de Mestre em Educação. Orientadora Profa. Dra. Josenilda Maria Maués da Silva.

Belém-PA
2012

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP) –
Biblioteca Prof^a Elcy Rodrigues Lacerda / Instituto de Ciências da Educação / UFPA, Belém-PA

Oliveira, Gilson Rocha de.

A Forja da alma: narrativas de docentes–mestres de jogos de RPG;
orientadora, Prof.^a Dr.^a Josenilda Maria Maués da Silva. – 2012.

Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Pará,
Instituto de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em
Educação, Belém, 2012.

1. Professores – Formação – Brasil. 2. Foucault, Michel, 1926 – 1984. 3.
Subjetividade. 4. Jogos de fantasia – Brasil. I. Título.

CDD - 22. ed.: 371.110981

Banca Examinadora

Profa. Dra. Josenilda Maria Maués da Silva – UFPA/ICED
Orientadora

Prof. Dr. Paulo Sérgio de Almeida Corrêa – UFPA/ICED
Membro Interno

Profa. Dra. Sílvia Nogueira Chaves – UFPA/IEMCI
Membro Externo

Prof. Dr. Carlos Jorge Paixão – UNAMA
Examinador Externo

Dedicado à minha mestra Vilma, que me ensinou como forjar uma arma na fúria da fornalha.

Agradecimentos

Além de dedicar, também sou muito grato à minha mestra Vilma.

À minha orientadora, minha mestra-narradora Josenilda, a *Jôsi*, que apostou nesta aventura aventureasca cheia de aventuras.

Ao meu pai e à minha mãe, por todo o apoio constante e ininterrupto.

Aos colegas do grupo de pesquisas Difere pelas sugestões e materiais emprestados e/ou indicados, principalmente ao Jadson, pela co-orientação e ao Thiago pela ajuda mútua nas pequenas e grandes batalhas, dúvidas e corridas contra o tempo.

Aos sujeitos da pesquisa, mestres de RPG e docentes. São magos, *jedis*, *siths*, patrulheiros da noite, samurais, vampiros, mutantes e pessoas extremamente acessíveis.

À professora Sílvia e aos professores Paulo e Carlos por comporem minha banca.

Aos professores do curso de mestrado acadêmico em educação pelo apoio dentro e fora de sala, principalmente os professor Salomão, por sanar dúvidas com relação à minha pesquisa e o professor Paulo Sérgio de Almeida Corrêa, por sua disciplina ter sido especificamente relevante para esta pesquisa.

Às funcionárias e funcionários do ICED da UFPA pela ajuda com toda a documentação e burocracia.

À Gizele e Viviane da Escola de Conselhos pelas ajudas logísticas.

Ao amigo *nerd* Prof. Dr. Renato Amorim pela ajuda extra.

Aos *nerds* nos quatro cantos do Brasil que levantam seus sabres de luz para a continuidade do RPG.

Aos colegas que pesquisam o RPG/JDR por ampliarem as possibilidades mais ainda, em especial ao Matheus Vieira, Rafael Carneiro e Wagner Schmit.

À agência de fomento Capes, pelo suporte financeiro imprescindível.

À minha sobrinha Eduarda, que me fez lembrar como é divertido brincar.

Às pessoas que me ora me ajudaram, ora me estressaram. Pelas sugestões, conversas, ideias, revisões.

Badoã, os outros diários; diário de bordo

E naquele ano de sofrimento o metal era a lei e assim forjei minha espada naquela fornalha cheia de fúria.

O campo de batalha exalava sangue e carne e os inimigos vinham de todos os lados. Gritos, suor e fúria enchiam as almas de todos.

E para ser usado como arma, fui deixado atrás da parede de escudos do inimigo. Eles sorriram e eu sorri de volta. Segui o combate implacavelmente e eles começaram a chorar. Minha fúria cega era como a boca do pior dos titãs sobre eles.

E a batalha do amanhã ainda não acabou.

- Gilson



Espada com almas sendo forjada (imagem adquirida na Internet).

Resumo

O trabalho investiga as práticas discursivas de docentes da escola básica e do ensino superior que exercem a prática docente e a prática de mestre de RPG, jogo/atividade de narração de histórias de forma oral e coletiva onde os sujeitos são, ao mesmo tempo, autores e personagens das tramas. A investigação é mobilizada pelas seguintes questões propulsoras: A) Quais práticas discursivas são produzidas por esses sujeitos sobre a docência e ao ensinar RPG? B) Quais as aproximações e refratações entre essas práticas discursivas? De que modos essas práticas participam de processos de subjetivação desses sujeitos, isto é de sua constituição enquanto docentes e mestres de RPG? O estudo desenvolve-se a partir da abordagem pós-estruturalista optando metodologicamente pela análise foucaultiana do discurso das narrativas docentes. O texto apresenta a investigação de produção de narrativas como metodologia, as discussões teóricas sobre subjetivação de Foucault e sobre pós-estruturalismo, as características do jogo e os discursos dos sujeitos acompanhados de análise. Os resultados da investigação apontam para a constituição dos sujeitos e diversas aproximações nas práticas e profundas refratações.

Palavras-chave: RPG. Docência. Constituição de Sujeitos. Narrativa. Análise do Discurso. Foucault.

Résumé

Le travail examine la pratique des différents discours des enseignants de l'école élémentaire et de l'enseignement supérieur engagés dans la pratique des enseignements et celle des maîtres des Jeux de Rôles (JDR), jeu / activité de narration d'histoires collectives où les sujets sont dans le même temps, les auteurs et les personnages des trames. La recherche est conduite par les questions suivantes : A) Quelles sont les pratiques discursives produites par ces sujets sur l'enseignement et la pratique des maîtres des Jeux de Rôles (JDR) ? B) Quelles sont les similitudes et les réflexions entre ces pratiques des différents discours ? De quelles façons ces pratiques participent au processus de subjectivation de ces sujets, c'est leur constitution en tant que professeurs et maîtres des Jeux de Rôles (JDR) ? L'étude est développée à partir de l'approche post-structuraliste, en optant pour l'analyse de Foucault sur le discours méthodologique des récits des enseignants. Le document présente la recherche sur la production de la narration comme une méthodologie, les discussions théoriques sur la subjectivité de Foucault sur le post-structuralisme, les fonctionnalités du jeu et les discours des sujets suivis par l'analyse. Les résultats de la recherche pointent vers la constitution de sujets et diverses approches dans la pratique et les profondes réflexions.

Mots clefs: Jeux de Rôles JDR. Enseignement. Constitution de sujets. Narrative. Analyse du discours. Foucault.

Abstract

Here we investigate the discursive practices of teachers in both, elementary schools and the higher education sector, engaged in teaching practice as well as Role Playing Games (RPG), the later involving collective and oral storytelling in which the subjects are authors and characters at the same time. Our research addresses the following: (i) what are the discursive practices produced by these subjects related to teaching and RPG? (ii) what are the similarities and refractions between these discursive practices? (iii) In what ways these practices participate in the subjectivation of these subjects, is this from their constitution as teachers and RPG masters? This study follows a post-structuralist approach under Foucault methodology of discourse analysis for the teachers' narratives. We present the investigation of the production of narratives as a methodology, the theoretical discussions of subjectivity of Foucault regarding post-modernism, the game characteristics and the subjects' discourses as well as their analysis. The results of this investigation point to the constitution of subjects and different approaches in practice and deep refractions.

Keywords: RPG. Teaching. Subjects constitution. Narrative. Discourse analysis. Foucault.

Lista de Siglas

CAPES: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

HQ: história em quadrinhos

ICED: Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Pará

IEMCI: Instituto de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará

JDR: jogo de representação

PBEM: *play by email*; jogar por email; jogar por correio eletrônico

RPG: *role playing game*; jogo de representação

UFPA: Universidade Federal do Pará

UNAMA: Universidade da Amazônia

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Pesquisas no Nordeste sobre jogos de RPG

Tabela 2 - Pesquisas no Centro-Oeste sobre jogos de RPG

Tabela 3 - Pesquisas no Sul sobre jogos de RPG

Tabela 4 - Pesquisas no Sudeste sobre jogos de RPG

Tabela 5 - Períodos das pesquisas sobre jogos de RPG

Sumário {Inventário da jornada}

| | |
|--|-----|
| Introdução {A forja da espada} | 15 |
| Como cheguei aqui {O chamado da aventura} | 18 |
| A construção do objeto {Muralhas e torres} | 19 |
| | |
| 1 - Embasamentos {Lâminas para muitos fins} | 23 |
| Subjetivação {Muad'Dib} | 29 |
| Relações de poder {"Você não compreende o poder do lado negro da Força"} | 33 |
| RPG {Lugares, vários lugares} | 37 |
| Quem é o mestre? {O senhor do senhor do mundo} | 48 |
| Regras e funcionamento {Tomos de novos mundos} | 51 |
| Pesquisas sobre RPG {A taverna} | 55 |
| Sobre os pesquisadores {A guilda} | 68 |
| | |
| 2 - Metodologia {Rituais selvagens} | 69 |
| Sujeitos e o caminho percorrido {O inverno está chegando} | 71 |
| | |
| 3 - Discursos de docentes-mestres de jogos de RPG {Lá e de volta outra vez} | 73 |
| | |
| Considerações finais {Uma aventura após a outra} | 105 |
| Próxima aula, próxima aventura {Discursos sobre a educabilidade do RPG} | 106 |
| | |
| Bibliografia {Fogo, água, terra e ar} | 109 |

Introdução {A forja da espada¹}

Uma forja gera um fogo furioso capaz de derreter o mais forte metal, o cintilar das marretadas deforma e dá forma a armaduras, lâminas e espadas.

Já uma boa forja é capaz de dar forma à essência da voz do ferreiro, transformando-a, deixando cada vez mais afiado o fio da lâmina de sua linguagem. O calor é como o coração de um dragão e a fúria do fogo é mais ardida que o pior dos vulcões.

Você já está cavalgando há uma dúzia de luas e seu cavalo de batalha está exausto, mesmo você tirando-lhe a armadura e poupando-o na medida do possível. Você também está esgotado e o ferimento feito por aquela flecha brilhante lateja em seu ombro.

É o alvorecer do décimo terceiro dia e os dois sóis gêmeos estão surgindo. Você finalmente conseguiu sair da Floresta Sem Sombra e parece que os orcs² perderam seu rastro. Uma vasta planície se abre diante de seus olhos e mais algumas centenas de metros a frente você avista uma pequena vila. A dor no ombro parece ter aumentado com a sensação de tranquilidade e a flecha cravada parece ter começado a morder mais ainda. O que você vai fazer agora?

{Siga-me nesta jornada, você que está vivendo esta história}

Bem, eu respiro fundo e tomo fôlego com minhas últimas forças para não cair de meu cavalo de batalha. Peço-lhe que corra em direção à vila e traga ajuda, já que ele pode falar e é tão inteligente quanto um sábio. A propósito, o nome dele é Fúria Cega.

As pessoas parecem simples camponeses e minha armadura, armas e escudo causaram terror talvez acreditando que eu seja um saqueador. Caio inconsciente.

¹ As espadas eram/são criadas em forjas a partir de metais brutos e o calor delas era intenso o suficiente para chegar ao ponto do metal ser moldado.

² Criaturas humanoides de aspecto hediondo e de comportamento violento.

Ao longo deste texto você encontrará narrativas em itálico. Trata-se de um exercício de inserção da narrativa do RPG, onde a interação das personagens mostra como são algumas dinâmicas deste tipo de jogo de contar histórias. Este procedimento investe no que se vem denominado escrita artística em educação, experimento que consiste em entrelaçar filosofia, arte, ciência, literatura e educação (CORAZZA; TADEU; ZORDAN, 2004).

Há tanto para lhe contar que não sei por onde começo. O bardo³ com seu bandolim conseguirá muitas moedas até que eu termine esta história. Melhor começar do começo, pelo menos por um dos possíveis começos.

Conheci os jogos de RPG, *roleplaying game*, jogo de representação, em minha adolescência no início dos anos noventa e desde então mantenho contato com eles, seja adquirindo e lendo títulos, participando ou coordenando eventos, conversando sobre RPG e educação ou apenas jogando. O contato com este tipo de jogo de narrativa oral e coletiva fez com que eu me interessasse em exercitar as práticas de leitura e escrita ainda jovem e isto influenciou sobremaneira toda minha vida desde então.

Aqui, no lugar que chamo *Terras Quentes do Norte*, em Belém, capital do Estado do Pará, inicio minha jornada em busca pelas respostas às perguntas que cintilam em fagulhas da fomalha que forjo nesta pesquisa de mestrado acadêmico sobre possíveis interfaces entre narrativas de jogos e narrativas docentes. Você talvez já tenha ouvido falar deste tipo de jogo, pode até mesmo ser um jogador ou jogadora. RPG é chamado de jogo, mas pode ser conceituado como uma atividade de narrar histórias de forma oral e coletiva onde todos são autores e personagens.

Os jogos de RPG apresentam-se como manuais de regras em forma de livros de 200, 300 ou mais páginas. Alguns têm menor apresentação com volume inferior a 50 páginas e outros utilizam dois, três ou mais volumes. As regras desses manuais precisam ser absorvidas por um jogador chamado *mestre do jogo*. Advirto que RPGs não são jogos eletrônicos, não são jogos de

³ Na idade média, os bardos eram artistas musicais que cantavam as chamadas baladas e às vezes usavam algum instrumento musical. As histórias eram sobre fatos reais, fictícios ou ainda uma mistura de ficção e realidade.

cartas colecionáveis (conhecidos por *card games*) e também não têm relação com a cultura japonesa dos quadrinhos e animações, mangá e anime respectivamente⁴, apesar de existirem RPGs inspirados nestes produtos.

O fato de ser jogador de RPG desde 1992 me adiciona algumas vantagens, como acesso prévio a esta cultura, a explicação do jogo em si e contato com mestres e jogadores. Para jogar é necessário um manual de regras de um mundo imaginário ou real, um pequeno grupo de destemidos jogadores, lápis, poliedros, papel, imaginação e uma história a ser contada coletivamente.

O RPG é um jogo de interpretação grupal que se desenvolve no plano da imaginação. É uma atividade oral que requer fontes diversas para fomentar as criações dos jogadores [...]. Como instrumentos os participantes usam livros, blocos de anotações, lápis e, sobretudo, imaginação. De uma sessão de RPG participam o mestre (também chamado narrador) e os jogadores. (BRAGA, 2000a, p.1)

Neste ponto eu acrescento que o mestre do jogo, ou apenas mestre, tem a função de apresentar ao grupo uma história temática contendo enigmas, situações e conflitos das quais os jogadores, através de suas personagens, participam a medida que tomam decisões para fazer parte da narrativa, construídas de forma interativa a partir da história proposta pelo mestre. Na construção dessas narrativas, o arremesso de poliedros acrescenta o fator sorte, pois interferem no movimento narrativo.

Os jogadores não são meros espectadores, mas participantes ativos do jogo, que como atores representam um papel e, como roteiristas, escolhem caminhos e tomam decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação constante e ininterrupta da aventura. (BRAGA, 2000a, p.1)

O objetivo dos jogos de RPG é construir de forma cooperativa uma narrativa a partir da história temática proposta pelo mestre. Cada jogador vive em sua voz e imaginação a história contada.

Resumidamente, jogar RPG significa interpretar uma personagem e contar uma história de forma coletiva e interativa.

⁴ Esta é uma associação bastante frequente quando me refiro ao RPG em momentos de apresentação de trabalho em eventos acadêmicos ou em conversas informais.

Como cheguei aqui {O chamado da aventura⁵}

Continuo contando ao bardo minha história e a história desta pesquisa, que não é bem uma história, mas sim a trajetória empreendida na construção e enfrentamento das perguntas forjadas no calor daquela fornalha.

Tomei conhecimento do RPG como objeto de pesquisas no ano 2000, durante o Encontro Internacional promovido pela editora Devir, empresa do mercado editorial brasileiro desses jogos, em São Paulo. Na ocasião comprei um livro que resulta de uma dissertação de mestrado cujo título é *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)* da autoria de Andréa Pavão, que atualmente chama-se Andréa Pavão Bayma.

Em 2008, depois de oito anos graduado e trabalhando na área de comunicação surgiu a vontade de voltar a estudar, ser pesquisador e professor, um *pesquisador-professor(-jogador)*. Busquei no mestrado em educação a trilha para unir esses desejos aos jogos de RPG.

Primeiramente pensava em potencializar formas de como usar o jogo para melhoria da leitura e escrita no processo de escolarização, considerando que estas práticas em mim se intensificaram e se aperfeiçoaram a partir de minha vivência com os RPGs. Posteriormente, outras possibilidades de objetos de pesquisa surgiram em minhas reflexões a partir do levantamento bibliográfico feito à época e com leituras sobre as pesquisas concluídas que já investigaram os efeitos do RPG sobre os processos de aprendizado, leitura e escrita ou sobre o ensino específico de uma disciplina (AMARAL, 2008; BRAGA, 2000b; CALDAS, 2003; CAMARGO, 2006; CARDOSO, 2008; CAVALCANTI, 2007; CUPERTINO, 2008; EIRAS, 2004; FAIRCHILD, 2004; FREITAS, 2006; FREITAS, 2007; FUJII, 2010; MARTINS, 2000; MULATINHO, 2005; OLIVEIRA, 2003; PAVÃO, 1999; PEREIRA, 2003; PEREIRA, 2008; PEREIRA, 2003; ROCHA, 2006; SANTOS, 2007; SANTOS, 2003; SCHMIT, 2008; SILVA, 2009; VASQUES, 2008; VIDAL, 2006, ZUCHI, 2000).

⁵ As histórias de RPG muitas vezes têm um tom aventureesco, onde as personagens são tiradas de suas vidas cotidianas e chamadas para uma aventura.

Dois anos depois, em 2010, aprovado no Mestrado Acadêmico em Educação da Universidade Federal do Pará na linha de pesquisa Currículo e Formação de Professores, vasculhei ainda mais as infindáveis torres de incontáveis castelos em busca das pesquisas com jogos de RPG de modo a apropriar-me das formas e abordagens pelas quais o tema vem sendo tratado. Algumas das pesquisas localizadas foram empreendidas em programas de pós-graduação em educação e em programas de licenciaturas, como Física, Química, Letras e Ciência Ambiental. Este panorama será abordado posteriormente com mais detalhes.

Essa revisão bibliográfica teve importância fundamental para a construção de meu objeto de pesquisa, que seguiu tomando forma a partir de minhas jornadas ao campo em contato com jogadores e em conversas com minha orientadora, Josenilda Maués, a *Jôsi*, minha *mestra-narradora*.

Embora tenha encontrado indícios da produção sobre o tema desta investigação em diferentes programas de pós-graduação instalados no país, vale registrar que não foi localizada qualquer investigação produzida na Região Norte abrangendo o RPG, em nenhuma área. Os trabalhos encontrados operam de outras formas, do ponto de vista metodológico, não recorrendo a sujeitos jogadores que sejam docentes ou operando com suas narrativas.

Preparei meu cavalo, sacola de viagem, armadura e espada. Lancei-me ao campo, os espaços e mundos dos jogadores. Senti-me um forasteiro curioso, mas fui bem recebido, pois conheço estes lugares.

Com a trilha da vida atrás e à frente, segui como jogador de RPG e pesquisador em formação, um *jogador-pesquisador*, e com o desejo de em breve tornar-me professor-pesquisador (e também jogador). Prossigo, venha comigo; mostro as sendas construídas.

A construção do objeto {Muralhas e torres⁶}

⁶ Castelos eram construídos com muralhas e torres através de processos eficazes que ainda mantêm muitos deles estruturalmente estáveis.

O ineditismo e tema deste estudo comprometem-se com um movimento marcado pelas palavras do professor Antônio Chizzotti quando em palestra no ICED⁷ da UFPA aponta que “Os pesquisadores precisam elaborar novas pesquisas, favorecer a criatividade, as possibilidades criativas. Toda pesquisa amplia o conhecimento”.

Com o tema e abordagem ainda não experimentados, busco outra perspectiva sobre as vozes docentes, um espaço narrativo a ser atravessado pela perspectiva de uma escrita artística em educação. Um exame de discursos de docentes que também são mestres de jogos de RPG com a intenção de perscrutar os modos como esses sujeitos se constituem docentes-mestres-narradores em movimentos de interpelações mútuas, o processo de subjetivação, e analisar seus discursos sobre suas práticas narrativas, a docência e a mestragem do jogo.

Em oportunidade de conversa informal com o professor Michael Apple⁸, sobre meu objeto de pesquisa, esse renomado pesquisador do campo do currículo, demonstrou conhecer o RPG Dungeons & Dragons e países que fazem pesquisas sobre RPG e educação, ressaltando, ainda, a importância desse tema para o campo e as possibilidades investigativas que apresenta.

Através destas alquimias as experimentações de uma escrita artística no campo da educação, operando com narrativas docentes, fomentam composições teóricas no campo pós-crítico, requerendo o exercício com aparato conceitual próprio. O grupo de pesquisas DIFERE a que me integro investe nesta outra forma de escrita acadêmica que cruza educação, literatura, arte, filosofia e ciência. Outros domínios teóricos são visitados e exercitamos composições investigativas de perspectiva pós-estruturalista, investindo numa linha teórica que agrupa autores pouco experimentados no campo da educação, efervescendo a relevância acadêmica na linha de pesquisa Currículo e Formação de Professores do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Pará.

⁷ Prof. Dr. renomado no Brasil com dezenas de publicações. ICED: Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Pará, dia 10 de junho de 2010.

⁸ Dia 08/11/2011 em encontro informal com os organizadores do evento Xº Seminário Nacional de Políticas Educacionais e Currículo.

Esse tipo de incursão apresenta caminhos que requerem ser trilhados sempre de diferentes modos, uma segunda vez ou mais vezes. Coloca-nos o desafio de burilar outra forma, outro léxico, outro desenho, outra estrutura de texto. Incita-nos a buscar ver com outros olhos, a ousar, saindo dos tranquilos caminhos já sedimentados no campo da investigação educacional, sem qualquer garantia prévia de êxito seguro. Adentrando neste mar de águas selvagens e estranhezas marítimas, esta pesquisa forja a bordo sua relevância social visitando a docência como prática narrativa, trazendo-a para a discussão por meio de sua vinculação a outras linguagens narrativas, neste caso os jogos de RPG. Nesta investigação, a operação se faz por meio das narrativas linguajeiras de sujeitos docentes e mestres do jogo, com suas vidas atravessadas por narrativas destas duas práticas, a docência e o mestrear jogos de RPG, instaurando caminhos peculiares em sua constituição como sujeitos. Ao cabo deste processo coloca-se em jogo a própria constituição desses sujeitos, em complexos processos de subjetivação, considerando que, na perspectiva pós-estruturalista, os sujeitos são constituídos em meio à práticas discursivas.

Na dinâmica da forja desta pesquisa, delimito o tema numa das particularidades dos jogos de RPG que é o exercício narrativo da figura do *mestre do jogo*, também chamado de *narrador* ou apenas de *mestre*.

O mestre é um tipo especial de jogador, responsável por propor a história ao grupo de jogadores, conduzir o fio central da história e interpretar as personagens coadjuvantes e antagonistas às personagens dos jogadores. E foi a partir do reconhecimento da importância discursiva e subjetivadora desse personagem narrativo, o *mestre*, que foi constituído o objeto desta pesquisa: **NARRATIVAS DE DOCENTES-MESTRES DE JOGOS DE RPG**, com a perspectiva de flagrar processos de subjetivação configurados nas narrativas de sujeitos mestres de RPG que também são mestres de sala de aula; *mestres que mestram*⁹, e analisar seus discursos sobre suas práticas narrativas, a docência e a mestragem do jogo.

⁹ O verbo *mestrear* é utilizado pelos jogadores de RPG em referência ao ato de conduzir uma aventura pelo mestre.

Esta pesquisa não se colocou, portanto, a intenção de analisar jogos de RPG. Este tipo de investimento já foi realizado em algumas investigações (COSTA, 2008; MARTINS, 2007; RODRIGUES, 2004; SILVA, 2008; SILVEIRA, 2009). Trata-se, inversamente, de perscrutar as intersecções de natureza discursiva entre a docência e o mestrear RPG.

Também não são analisadas narrativas dos jogos ou realizadas observações sobre sessões de RPG, procedimentos já apresentados em outros trabalhos (BRAGA, 2000b; CAMARGO, 2006; CARDOSO, 2008; CAVALCANTI, 2007; FREITAS, 2006; FREITAS, 2007; GUIMARÃES, 2008; MARTINS, 2000; MESQUITA, 2006; MULATINHO, 2005; OLIVEIRA, 2003; PEREIRA, 2003; PEREIRA, 2008; VIDAL, 2006; PAVÃO, 2000; SANTOS, 2003; SILVA, 2006; SILVA, 2009).

Nesta forja serão analisadas as narrativas de sujeitos docentes e mestres de RPG, sobre intersecções e refratações entre essas práticas narrativas entendidas como constitutivas de processos de produção subjetiva. Ou seja, a intenção coloca-se no horizonte de capturar processos de produção de docentes que narram histórias. Não se trata, portanto de um estudo sobre o jogo embora este seja uma cultura por mim conhecida e pelos docentes-mestres do jogo, uma prática que atravessa suas narrativas. Foi delimitado, desse modo, um elemento narrativo do jogo, o mestre, que exerce sua função em espaço narrativo próprio e é mestre de outro ofício, a docência.

Após esta apresentação geral, seguirei em detalhes de cada etapa com a composição teórica, as finalidades e problemas da pesquisa, o percurso metodológico, as fontes históricas e o *corpus* empírico e analítico desta pesquisa.

1 - Embasamentos {Lâminas para muitos fins¹⁰}

Preparando a sela de meu cavalo de batalha para a saga que decidi enfrentar, busquei na perspectiva teórica do pós-estruturalismo e no aporte foucaultiano para análise do discurso os elementos de apoio às necessidades que esta jornada requer. Nesse espectro teórico encontro

Uma perspectiva que reconhece o descentramento da consciência e do sujeito, a instabilidade e provisoriedade das múltiplas posições em que são colocados pelos múltiplos e cambiantes discursos em que são constituídos, começa por questionar e interrogar esses discursos, desestabilizando-os em sua inclinação a fixá-la numa posição única que, afinal, se mostrará ilusória. A posição pós-estruturalista, naquilo que se refere à chamada “virada lingüística”, subverte todas as nossas mais queridas noções sobre educação, incluindo aquelas que tínhamos como mais críticas e transgressivas. Nisso reside sua força. Querer mais significará provavelmente voltar a operar precisamente no registro do qual se quer sair. (SILVA, 1994, p.249)

O pós-estruturalismo surge no início dos anos 60 nas “leituras de Nietzsche feitas por Deleuze, Derrida, Foucault, Klossowski e Koffman” (PETERS, 2000, p.29), originando-se do estruturalismo.

O desenvolvimento teórico do estruturalismo francês durante o final dos anos 50 e durante os anos 60 levou à institucionalização de um “megaparadigma” transdisciplinar, contribuindo para integrar as chamadas “humanidades” e as ciências sociais, mas o fez sob uma forma exageradamente otimista e *cientificista*. (PETERS, 2000, p.09, destaques do autor)

Surgindo primeiramente nos estudos lingüísticos, o estruturalismo francês tem sua origem na lingüística estrutural desenvolvida por Ferdinand de Saussure e por Roman Jakobson na virada do século dezenove para o século vinte (PETERS, 2000, p.20). O estruturalismo abraçou outras ciências sociais e, posteriormente, foi revisto pelo acontecimento do pós-estruturalismo.

Devemos interpretar o pós-estruturalismo, pois, como uma resposta especificamente *filosófica* ao *status* pretensamente científico do estruturalismo e à sua pretensão a se transformar em uma espécie de megaparadigma para as ciências sociais. O pós-estruturalismo deve ser visto como um movimento que, sob a inspiração de Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger e outros, buscou descentrar as “estruturas”, a sistematicidade e a

¹⁰ Espadas, machados, adagas e outras ferramentas com lâminas típicas da idade média.

pretensão científica do estruturalismo, criticando a metafísica que lhe estava subjacente e estendendo-o em uma série de diferentes direções, preservando, ao mesmo tempo, os elementos centrais da crítica que o estruturalismo fazia ao sujeito humanista. (PETERS, 2000, p.10, destaques do autor)

Michael Peters segue argumentando que “o pós-estruturalismo pode ser caracterizado como um modo de pensamento, um estilo de filosofar e uma forma de escrita” (2000, p.28).

É melhor referir-se a ele como um movimento de pensamento - uma complexa rede de pensamento - que corporifica diferentes formas de prática crítica. O pós-estruturalismo é, decididamente, interdisciplinar, apresentando-se por meio de muitas e diferentes correntes. (PETERS, 2000, p.29)

E partindo pelas décadas de 60, 70 e 80, o pós-estruturalismo e Michael Foucault, segundo Michael Peters (2000, p.34), começam a abraçar várias áreas de estudos.

Em sua primeira geração, o pós-estruturalismo é exemplificado pelo trabalho de Jacques Derrida, Michael Foucault, Julia Kristeva, Jean-François Lyotard, Gilles Deleuze, Luce Irigaray, Jean Baudrillard, entre muitos outros. Historicamente, sua formação e seu desenvolvimento institucional inicial podem ser ligados à influente revista *Tel Quel*, havendo fortes conexões com figuras literárias tais como Maurice Blanchot e Roland Barthes. Os pensadores pós-estruturalistas desenvolveram formas peculiares e originais de análise (gramatologia, desconstrução, arqueologia, genealogia, semioanálise), com freqüência dirigidas para a crítica de instituições específicas (como a família, o Estado, a prisão, a clínica, a escola, a fábrica, as forças armadas, a universidade e até mesmo a própria filosofia) e para a teorização de uma ampla gama de diferentes meios (a “leitura”, a “escrita”, o ensino, a televisão, as artes visuais, as artes plásticas, o cinema, a comunicação eletrônica). (PETERS, 2000, p.34, destaques do autor)

O modo como o pós-estruturalismo vê, analisa e desconstrói as estruturas das linguagens e das chamadas grandes narrativas em suas operações constitutivas fomenta o embasamento desta investigação. “O pós-estruturalismo usa a mesma ênfase na linguagem como um sistema de significação do estruturalismo” (SILVA 2002, p.119) e segue para além dele.

O pós-estruturalismo, entretanto, também questionou as pretensões científicas e a tendência totalizante do estruturalismo, o qual tinha sido elevado ao *status* de uma teoria universalmente válida para compreender a linguagem, o pensamento, a sociedade, a cultura e a economia e, na

verdade, todos os aspectos da atividade humana. (PETERS, 2000, p. 45, destaques do autor)

Enquanto algumas amarras prendem a fixidez de significado no estruturalismo, o pós-estruturalismo assume o desafio de lidar com a incerteza e a indeterminação, municiado de outra forma de conceber a linguagem na qual

A própria natureza da linguagem é também redefinida. Não mais vista como veículo neutro e transparente de representação da “realidade”, mas como parte integrante e central da sua própria definição e constituição, a linguagem também deixa de ser vista como fixa, estável e centrada na presença de um “significado” que lhe seria externo e ao qual lhe corresponderia de forma unívoca e inequívoca. Em vez disso a linguagem é encarada como um movimento em constante fluxo, sempre indefinida, não conseguindo nunca capturar de forma definitiva qualquer significado que a precederia e ao qual estaria inequivocamente amarrada. (SILVA, 1994, p.249)

No âmbito das formulações sobre os discursos propostas por Michel Foucault, a linguagem não é apresentada como nos aspectos da linguística de cunho estruturalista, onde a atenção principal é com sua estrutura. “O foco está muito mais no conteúdo e no contexto da linguagem” (GORE, 1994, p.9). A busca é pelo dito, quando, de que forma, com quais regularidades e omissões.

Nas tramas da linguagem, os discursos desses sujeitos, que são docentes e mestres de RPG, sobre as duas práticas distintas, a docência e o mestrear RPG, não se encontram somente nos recipientes de seus corpos, suas vozes, antes, os produzem e a suas práticas diversas. Transcrevê-los tornando-os símbolos gráficos de uma operação constitutiva forjará marcas num determinado momento do tempo.

Certamente os discursos são feitos de signos; mas o que fazem é mais que utilizar esses signos para designar coisas. É esse *mais* que os torna irredutíveis à língua e ao ato da fala. É esse “mais” que é preciso fazer aparecer e que é preciso descrever. (FOUCAULT, 1987, p.56, destaques do autor)

Apoiando-me em Foucault como uma lança mortal em uma parede de escudos¹¹, tomo como ferramenta seu processo de subjetivação do sujeito através da arqueologia, que tem o papel de analisar as coisas ditas (FOUCAULT, 1995), direciona a análise do discurso para além do discurso e considera as práticas não discursivas envolvidas nos discursos e as relações entre os próprios discursos.

Nos discursos dos sujeitos podem surgir regularidades, pois “a arqueologia não se confina no próprio discurso” (VEIGA-NETO, 1995, p.22); e orquestrando comparação e oposição umas às outras, essas regularidades se encontram, relacionadas ao que Foucault classificou como práticas não discursivas que fomentam intensamente os discursos.

A arqueologia faz também com que apareçam relações entre as formações discursivas e domínios não-discursivos (instituições, acontecimentos políticos, práticas e processos econômicos). Tais aproximações não têm por finalidade revelar grandes continuidades culturais ou isolar mecanismos de causalidade. Diante de um conjunto de fatos enunciativos, a arqueologia não se questiona o que pôde motivá-lo (esta é a pesquisa dos contextos de formulação); não busca, tampouco, encontrar o que neles se exprime (tarefa de uma hermenêutica); ela tenta determinar como as regras de formação de que depende - e que caracterizam a positividade a que pertence - podem estar ligadas a sistemas não discursivos: procura definir formas específicas de articulação. (FOUCAULT, 1987, p.186)

Foucault estabeleceu a análise do discurso sem que houvesse a intenção de construir outro discurso sobre o discurso analisado. A esta forma ele chama de ‘análise do pensamento’, que rastreia as intenções do sujeito e o que ele disse ou deixou de dizer, consciente e inconscientemente (FOUCAULT, 1987, p.31). Para Foucault,

a análise no campo discursivo é orientada de forma inteiramente diferente; trata-se de compreender o enunciado na estreiteza e singularidade de sua situação; de determinar as condições de sua existência, de fixar seus limites da forma mais justa, de estabelecer suas correlações com os outros enunciados a que pode estar ligado, de mostrar que outras formas de enunciação exclui. Não se busca, sob o que está manifesto, a conversa semi-silenciosa de um outro discurso: deve-se mostrar por que não poderia ser outro, como exclui

¹¹ Formação de batalha usada pelos antigos exércitos gregos onde o lado direito do soldado era protegido pelo soldado da esquerda. As lanças eram usadas para atingir os inimigos.

qualquer outro, como ocupa, não no meio dos outros e relacionado a eles, um lugar que nenhum poderia ocupar. A questão pertinente a uma tal análise poderia ser assim formulada: que singular existência é essa que vem à tona no que se diz e em nenhuma outra parte? (FOUCAULT, 1987, p.31)

Ao longo de *A arqueologia do saber*, Foucault chama atenção para este termo, 'enunciado', que se estabelece como a unidade elementar do discurso (FOUCAULT, 1987, p.91). Segundo o autor, enunciado é

uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles "fazem sentido" ou não, segundo que regra se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (oral ou escrita). (FOUCAULT, 1987, p.99)

E esta unidade denominada 'enunciado' exerce a 'função enunciativa' nos discursos através dos símbolos gráficos, os signos, e a aglomeração uns com os outros. Procurar os grupamentos unitários torna-se inútil e a necessidade de relacionar enunciados emerge (FOUCAULT, 1987, p.100 e p.112).

O campo [enunciativo] associado que faz de uma frase ou de uma série de signos um enunciado e que lhes permite ter um contexto determinado, um conteúdo representativo específico, forma uma trama complexa. Ele é constituído, de início, pela série das outras formulações, no interior das quais o enunciado se inscreve e forma um elemento (um jogo de réplicas formando uma conversação, a arquitetura de uma demonstração - limitada, de um lado, por suas premissas, do outro, por sua conclusão -, a seqüência das afirmações que constituem uma narração). É constituído, também, pelo conjunto das formulações a que o enunciado se refere (implicitamente ou não), seja para repeti-las, seja para modificá-las ou adaptá-las, seja para se opor a elas, seja para falar de cada uma delas; não há enunciado que, de uma forma ou de outra, não reatualize outros enunciados (elementos rituais em uma narração; proposições já admitidas em uma demonstração; frases convencionais em uma conversa). É constituído, ainda, pelo conjunto das formulações cuja possibilidade ulterior é propiciada pelo enunciado e que podem vir depois dele como sua conseqüência, sua seqüência natural, ou sua réplica (uma ordem não abre as mesmas possibilidades enunciativas que as proposições de uma axiomática ou o início de uma narração). É constituído, finalmente, pelo conjunto das formulações cujo *status* é compartilhado pelo enunciado em questão, entre as quais toma lugar sem consideração de ordem linear, com as quais se apagará, ou com as quais, ao contrário, será valorizado, conservado, sacralizado e oferecido como

objeto possível, a um discurso futuro (um enunciado não é dissociável do *status* que lhe pode ser atribuído como "literatura", ou como propósito irrelevante, próprio para ser esquecido, ou como verdade científica adquirida para sempre, ou como discurso profético etc.). (FOUCAULT, 1987, p.112, destaques do autor)

Os discursos narrados transcritos dos sujeitos, corporificados em signos e compostos de enunciados formarão o *corpus* desta pesquisa. Os sujeitos docentes e mestres de RPG são assumidos como sujeitos constituídos em diferentes processos de subjetivação. São subjetivados em meio a diferentes práticas produtivas entre as quais aquelas de natureza discursiva que atravessam as narrativas e suas práticas de docência e mestrar RPG, repletas de outras dinâmicas que interferem, somam, causam mutações, influenciam, inventam e reinventam suas linguagens

A busca do papel constitutivo da linguagem e dos discursos flagrados nas narrativas docentes é mobilizada por indagações propulsoras. Perguntas cintilam em fagulhas da fornalha que forja a espada e questionamentos ganham vida: A) *Quais práticas discursivas são produzidas por esses sujeitos sobre a docência e o mestrar RPG?* B) *Quais as aproximações e refratações entre essas práticas discursivas? De que modos essas práticas participam de processos de subjetivação desses sujeitos, isto é de sua constituição enquanto docentes e mestres de RPG?* Estas fagulhas respigam como gotas de fogo a cada martelada e mobilizam meu movimento investigativo.

Arrumo os arreios da sela e em minha sacola de viagem reservo lugares para as teorias, minhas ferramentas, assumindo que as narrativas dos jogos de RPG e as discursividades docentes envolvem-se na constituição destes sujeitos - os mestres do jogo que também são docentes; ou docentes que (ainda)¹² são mestres de jogo - e que se faz necessário flagrar suas práticas discursivas e o que produzem e mobilizam.

¹² O destaque do "ainda" se deve ao fato de ter observado que a maioria dos sujeitos contatados começou a mestrar jogos de RPG na adolescência e, mesmo com as novas demandas em suas vidas – geralmente graduação, pós-graduação, relacionamentos e empregos – continuaram sendo mestres de jogos de RPG em seus tempos reduzidos.

Subjetivação {Muad'Dib¹³}

Os caminhos da vida de cada um dos sujeitos desta pesquisa os levaram à exercer as práticas da docência e mestrar jogos de RPG. São caminhos influenciados pela história de cada um: formação, experiências ao longo da profissão e pelo contato com os RPGs, influências familiares, contextos históricos, relações, dentre muitos outros. Pensar na constituição desses sujeitos, que são mestres de jogos de RPG e docentes, mestres da sala de aula, é pensar na subjetivação.

Eu chamaria de subjetivação o processo pelo qual se obtém a constituição de um sujeito, mais precisamente de uma subjetividade, que evidentemente não passa de uma das possibilidades dadas de organização de uma consciência de si. (FOUCAULT, 2010d, p.262)

Percorrer este caminho - da constituição do sujeito, sua subjetivação - requer diferentes rituais de aprimoramento, seja o aprendizado nas aulas e o estágio docência antes de ser docente. Além destes rituais abrangentes, outros caminhos envolvem e influenciam os sujeitos: instituições, experiências outras, contextos históricos, fatores econômicos, políticos.

[...] o indivíduo acabado não é a solução, mas o problema mais interessante a ser pesquisado e explicado. Um indivíduo que só pode ser contemporâneo da sua individuação e esta contemporânea do princípio da individuação. Ou seja, um indivíduo que não apenas é resultado, mas meio (*milieu*) de individuação; bem como a sua individuação não é o momento primeiro, nem abriga todo o ser: “não há substâncias, mas processos de individuação, não há sujeitos, mas processos de subjetivação” (Lévy, 2003, p.28). (CORAZZA, 2008a, p.92, destaques da autora)

O sujeito também estabelece a sintonia consigo e efetua certas operações para compreender a si mesmo. Foucault aponta este caminho em “técnicas específicas dos quais os homens se utilizam para compreenderem aquilo que são” (FOUCAULT, 2010a, p.2), e apresenta essas técnicas divididas em quatro grandes grupos organizados a saber:

1) as técnicas de produção graças as quais podemos produzir, transformar e manipular objetos; 2) as técnicas de sistemas de signos, que permitem a utilização de signos, de sentidos, de

¹³ Na história da obra de ficção científica Duna, o protagonista passa por transformações social e pessoal adquirindo o título de Muad'Dib.

símbolos ou de significação; 3) as técnicas de poder, que determinam a conduta dos indivíduos, submetendo-os a certos fins ou à dominação, objetivando o sujeito; 4) as técnicas de si, que permitem aos indivíduos efetuarem, sozinhos ou com a ajuda de outros, um certo número de operações sobre seus corpos e suas almas, seus pensamentos, suas condutas, seus modos de ser; de transformarem-se a fim de atender um certo estado de felicidade, de pureza, de sabedoria, de perfeição ou de imortalidade. (FOUCAULT, 2010a, p.2)

Nessa jornada, o sujeito segue sua estrada pessoal observando, ouvindo, cheirando, sentindo, vivendo. “É nesta ‘relação consigo’, na experiência que o sujeito faz de si mesmo, que a subjetividade é constituída. O processo de subjetivação se dá em função das técnicas de si” (GONÇALVES, 2005, p.81). É uma estrada que parte de si e leva a si, provavelmente a outro si.

Para flagrar o processo de constituição subjetiva destes sujeitos, o caminho que optamos é o da análise de suas narrativas sobre a docência e o mestrar - e não análise dos jogos de RPG que estes sujeitos experimentaram e ainda experimentam enquanto mestres do jogo e nem situações de jogo - onde a constituição desta subjetividade também se enseja em processos onde quem é o/a mestre/a do jogo, por que ele/a é o/a mestre/a, o que faz dele/a o/a mestre/a do jogo, se entrecruza com variados elementos da docência. A partir da formulação das técnicas organizadas por Foucault, a aproximação chega ao momento em que

Temos então as técnicas de produção, as técnicas de significação ou de comunicação, e as técnicas de dominação. Fui me dando conta, pouco a pouco, de que existe em todas as sociedades, um outro tipo de técnicas: aquelas que permitem aos indivíduos realizar, por eles mesmos, um certo número de operações em seu corpo, em sua alma, em seus pensamentos, em suas condutas, de modo a produzir neles uma transformação, uma modificação, e a atingir um certo estado de perfeição, de felicidade, de pureza, de poder sobrenatural. Chamemos essas técnicas de técnicas de si. (FOUCAULT, 2010d, p.95)

As experiências e vivências ao longo da vida dos sujeitos os constituem e “a produção da subjetividade a partir de diferentes atravessamentos e distintas experiências éticas permite pensar a constituição do sujeito como histórica” (BRÍCIO, 2010, p.40). A experiência narrativa de mestrar o RPG certamente atravessa a constituição da docência em processos

recíprocos, embora diferentes, e esses entrecruzamentos na trilha histórica do sujeito, direcionam as experiências de si que permeiam sua subjetivação e o moldam.

Não é que na natureza humana estejam implicadas certas formas de experiência de si que se expressam historicamente mediante idéias distintas (cada vez mais verdadeiras ou, em todo caso, pensáveis desde os êxitos e dificuldades da verdade) e se manifestam historicamente em distintas condutas (cada vez mais livres ou possíveis desde o difícil caminho até a liberdade), mas que a própria experiência de si não é senão o resultado de um complexo processo histórico de fabricação no qual se entrecruzam os discursos que definem a verdade do sujeito, as práticas que regulam seu comportamento e as formas de subjetividade nas quais se constitui sua própria interioridade. É a própria experiência de si que se constitui historicamente como aquilo que pode e deve ser pensado. A experiência de si, historicamente constituída, é aquilo a respeito do qual o sujeito se oferece seu próprio ser quando se observa, se decifra, se interpreta, se descreve, se julga, se narra, se domina, quando faz determinadas coisas consigo mesmo, etc. E esse ser próprio sempre se produz com relação a certas problematizações e no interior de certas práticas. (LARROSA, 1994, p.42)

Essa constituição do sujeito enquanto docente, de seu caminho até a docência e durante a docência, está permeada de momentos de vivência da ‘experiência de si’ que

seria algo assim como as condições práticas e históricas de possibilidade da produção do sujeito através das formas de subjetivação que constituem sua própria interioridade na forma de sua experiência de si mesmo. (LARROSA, 1994, p.55)

Além de todas essas travessias consigo, estes sujeitos experimentam, exercem e envolvem-se na produção de relações de poder durante seus processos de subjetivação como docentes e como mestres do jogo de RPG. Essas relações de poder, atravessadas pelas técnicas configuradas nos quatro grandes grupos organizados, estabelecem a governamentalidade, o que Foucault em suas palavras diz que “chamo de ‘governamentalidade’ ao encontro entre as técnicas de dominação exercidas sobre os outros e as técnicas de si” (2010a, p.2).

Vale ressaltar que um espectro bastante particular tange as dinâmicas dos jogos de RPG sobre governamentalidade e relações de poder. Para ser mestre de RPG, muitas vezes não basta dominar as regras do manual

escolhido e ter uma história para contar. Jogar RPG é estabelecer relações entre os participantes de formas específicas, seja entre mestre e jogadores, entre os jogadores, entre as personagens dos jogadores e, por último, entre história contada pelo mestre e as personagens dos jogadores.

O mestre de RPG tem uma voz diferente dos demais jogadores, ele diz o que acontece no mundo onde se passa a história. Ao ter poder absoluto sobre todo o universo onde se passa a história, exceto sobre as ações das personagens dos jogadores, o limite do mestre do jogo para determinar o que acontece é apenas ele mesmo. Mas ao deter este poder e responsabilidade, o mestre do jogo de RPG não coage os jogadores na mesa de jogo, nem suas personagens na história, ele não age como um tirano. Sua voz diferente na dinâmica do jogo apresenta a história e guia as personagens que dela participam. O mestre imprime na história suas vontades e, nesse movimento, os jogadores aceitam e/ou negociam e interagem constantemente.

Ao mesmo tempo em que os jogadores podem questionar as vontades do mestre; dele necessitam para que a história seja contada e, por conseguinte, que o jogo aconteça. Outro jogador pode assumir a ocupação de mestre, destituindo o mestre atual de sua função, mas as dinâmicas dos jogos de RPG apresentam alguns participantes que preferem ser jogadores e outros que preferem ser mestres.

O sujeito que prefere ser mestre do jogo absorve diversas responsabilidades e deve ter ou exercitar determinadas competências. Ele é responsável por conhecer todas as regras do jogo, até para quebrá-las. Precisa saber criar histórias interessantes para os jogadores, saber contar as histórias e narrar as cenas de forma envolvente. Deve ser justo aplicando as regras para todos, inclusive para os antagonistas que ele mesmo interpreta; saber liderar os jogadores na mesa de jogo e as personagens na história. Além destas competências específicas dos jogos de RPG, um mestre dedicado à arte de mestrear deve estar atento às mais diversas fontes para fomentar suas histórias, seja lendo as mais variadas obras, observando o mundo, assistindo telejornais e produções fictícias, participando de partidas de RPG como jogador de outros

mestres e outros exercícios que alimentem sua imaginação e capacidade de criação e narração.

O mestre de RPG constitui-se o tempo todo; subjetiva-se através das diferentes técnicas apresentados por Foucault.

Cada um desses tipos implica em certos modos de educação e de transformação dos indivíduos, na medida em que se trata não somente, evidentemente, de adquirir certas aptidões, mas também de adquirir certas atitudes. (FOUCAULT, 2010a, p.2)

E na medida em que é operado pelas técnicas de si, o mestre do jogo de RPG passa por processos de mudanças procurando ter um repertório cultural mais amplo, outras experiências, conhecimentos diversos, indo além dos manuais de regras, tal como o docente que se constitui constantemente, que exerce a educação continuada.

O mesmo pode ser pensado para a docência. Por meio de diferentes técnicas os sujeitos se constituem enquanto tal. Diversas competências são requeridas para este exercício; diversas operações, alterações, atitudes, posturas, transformações são produzidas ao longo da constituição desse domínio profissional.

Sendo esta uma pesquisa que trata dos jogos de RPG, se faz necessário, em uma espécie de procedimento pedagógico, explicar suas dinâmicas e seus detalhes a seguir, em espaço próprio, além de apresentar características das pesquisas e dos pesquisadores do tema.

Relações de poder {"Você não compreende o poder do lado negro da Força"¹⁴}

Tratar da subjetivação, a constituição do sujeito, é tratar das relações de poder que atravessam a constituição deste sujeito. Com o objetivo de permanecer somente nos discursos, busco a genealogia em Foucault para permanecer nos discursos e dispensar os sujeitos.

¹⁴ Frase da personagem Darth Vader sobre o lado negro da Força, em oposição à sua contraparte, a Força, energia mística que está presente em todos os seres vivos. Filme Star Wars: O Império Contra Ataca, 1980.

É preciso se livrar do sujeito constituinte, livrar-se do próprio sujeito, isto é, chegar a uma análise que possa dar conta da constituição do sujeito na trama histórica. É isto que eu chamaria de genealogia, isto é, uma forma de história que dê conta da constituição dos saberes, dos discursos, dos domínios de objeto, etc., sem ter que se referir a um sujeito, seja ele transcendente com relação ao campo de conhecimentos, seja perseguindo sua identidade vazia ao longo da história. (FOUCAULT, 2012, p.7)

E estes discursos tocam diretamente sobre as relações de poder do docente e do mestre do jogo de RPG, poder este exercido nas relações ora com alunos, ora com os jogadores, “uma rede de relações sempre tensas, sempre em atividade” (FOUCAULT, 1975, p.29) que se encontram em embates que podem ser calorosos ou silenciosos. Forças de resistência que ora aceitam, ora não, de uma forma ou de outra, o que é imposto. É no descampado do pós-estruturalismo que esta análise se situa.

Daí a recusa das análises que se referem ao campo simbólico ou ao campo das estruturas significantes, e o recurso às análises que se fazem em termos de genealogia das relações de força, de desenvolvimentos estratégicos e de táticas. Creio que aquilo que se deve ter como referência não é o grande modelo da língua e dos signos, mas sim da guerra e da batalha. (FOUCAULT, 2012, p.5)

Mantenho atenção ao que Foucault escreveu sobre poder e às relações de poder, já que

se deve compreender o poder, primeiro, como multiplicidade de correlações de força imanentes ao domínio onde se exercem e constitutiva de sua organização; o jogo que através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de força encontram umas nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário as defasagens e contradições que as isolam entre si; enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais (FOUCAULT, 2011, p.102)

O docente e o mestre do jogo de RPG têm voz diferente daqueles que o escutam durante as práticas de docência e mestragem do jogo. E esta voz que fala, narra, conta, ensina algo aos que escutam, e também falam, exerce dominação diferente, incita resistências diferentes e gera saberes diferentes nas duas práticas.

Se o poder só tivesse a função de reprimir, se agisse apenas por meio da censura, da exclusão, do impedimento, do recalçamento, à maneira de um grande super-ego, se apenas exercesse de um modo negativo, ele seria muito frágil. Se ele é forte, é porque produz efeitos positivos a nível do desejo - como se começa acontecer - e também a nível do saber. O poder, longe de impedir o saber, o produz. (FOUCAULT, 2012, p.148)

Ser docente e ser mestre do jogo são ofícios que pressupõem uma tessitura discursiva pelo uso da voz, o uso da palavra falada. E os sujeitos que exercem as duas funções, em momentos distintos, estabelecem relações de poder, seja com alunos ou jogadores. E estas relações produzem algo em todos os envolvidos.

O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. (FOUCAULT, 2012, p.8)

E esta busca por conhecimento, necessidade da docência e da mestragem do jogo, amplia o repertório dos sujeitos para que seus ofícios sejam cada vez melhor conduzidos e o saber poder continuamente legitimado.

Temos que admitir que o poder produz saber (e não simplesmente favorecendo-o porque o serve ou aplicando-o porque é útil); que poder e saber estão diretamente implicados; que não há relação de poder sem a constituição correlata de um campo de saber, nem saber que não suponha e não constitua ao mesmo tempo relações de poder. Essas relações de “poder-saber” não devem ser analisadas a partir de um sujeito de conhecimento que seria ou não livre em relação ao sistema de poder; mas é preciso considerar ao contrário que o sujeito que conhece, os objetos a conhecer e as modalidades de conhecimento são outros tantos efeitos dessas implicações fundamentais do poder-saber e de suas transformações históricas. Resumindo, não é a atividade do conhecimento que produziria um saber, útil ou arredo ao poder, mas o poder-saber, os processos e as lutas que o atravessam e o constituem, que determinam as formas e os campos possíveis do conhecimento. (FOUCAULT, 1975, p.161)

Outras relações de poder atravessam os limites entre docente e discentes e instalam-se em locais que antecedem a sala de aula, enquanto o exercício da prática da mestragem do jogo de RPG parece não sofrer lutas e resistências diretas de algo que a antecede. O sujeito docente é parte moldado pela instituição, manifestando suas próprias resistências, ou não.

As relações de poder existem entre um homem e uma mulher, entre aquele que sabe e aquele que não sabe, entre os pais e as crianças, na família. Na sociedade, há milhares e milhares de relações de poder e, por conseguinte, relações de força de pequenos enfrentamentos, microlutas, de algum modo. [...] Em toda parte se está em luta [...] e, a cada instante, se vai da rebelião à dominação, da dominação à rebelião; e é toda esta agitação perpétua que gostaria de tentar fazer aparecer [...]. Mas há igualmente todo um método, toda uma série de procedimentos pelos quais se exercem o poder do pai sobre os filhos, toda uma série de procedimentos pelos quais, em uma família, vemos se enlaçarem relações de poder, dos pais sobre os filhos, mas também dos filhos sobre os pais, do homem sobre a mulher, e também da mulher sobre o homem, sobre os filhos. Tudo isto tem seus métodos, sua tecnologia próprios. Enfim, é preciso dizer também que não se podem conceber essas relações de poder como uma espécie de dominação brutal sob a forma: 'Você faz isto, ou eu o mato'. Essas não são senão situações extremas de poder. De fato, relações de poder são relações de força, enfrentamentos, portanto, sempre reversíveis. Não relações de poder que sejam completamente triunfantes e cuja dominação seja incontornável. Com frequência se disse - os críticos me dirigiam esta censura - que, para mim, ao colocar o poder em toda parte, excluo qualquer possibilidade de resistência. Mas é o contrário! (FOUCAULT, 2006)

Exercendo estas duas práticas narrativas, estes sujeitos - docentes e mestres do jogo de RPG - são embebidos de um saber poder sobre aqueles que os escutam, alunos e jogadores. As relações de poder nos dois ofícios ora encontram-se, ora afastam-se em semelhanças e refratações.

O jogo de RPG, prática informal de entretenimento vivenciada geralmente entre pessoas que se conhecem em situações de informalidade; a docência, o trabalho em ambiente também disciplinador que regula o docente e os alunos. E estes sujeitos, docentes e mestres do jogo, caminham entre estes dois ambientes moldando relações de poder entre eles e seus discentes e jogadores.

RPG {Lugares, vários lugares¹⁵}

Você ficou inconsciente por três luas e o ciclo de três dos dois sóis gêmeos. Ao acordar percebe que a dor em seu ombro não passa de uma ardência e os curativos feitos parecem muito bons. Sua armadura, espada quebrada e outros pertences estão cuidadosamente acomodados num banco próximo.

Você olha em volta e percebe estar numa casa simples de camponeses, mas a comida ao seu lado é farta como a de um nobre e sua fome é imensa. E então, o que você vai fazer?

{Você, leitora ou leitor, provavelmente sabe o que é estar com muita fome e ter comida servida. Lembre-se desta sensação, imagine e continue contando a história comigo}

Eu como desesperadamente! Depois de uns instantes me dou conta que posso estar em território inimigo ou mesmo a comida pode estar envenenada... Mas se quisessem me matar eu já estaria morto. Que tipo de comida me serviram? E quem são essas pessoas que estão me ajudando e por que estão me ajudando?

Explicar o que é RPG é sempre diferente para quem escuta. É chamado de jogo em sua sigla¹⁶, apesar de não ter uma característica presente na maioria dos jogos: a disputas entre os participantes. Não há vencedores, perdedores, nem competição. É um jogo - prática, atividade, ou passatempo - de contar histórias em conjunto com outros participantes, é fazer de conta que se é outra pessoa por algum tempo.

[...] muitas vezes, ao se tentar definir o RPG, já se pretende, na sua caracterização, um afastamento do conceito de “jogo” e aproximação bastante clara com o conceito de “brincadeira” e, mais ainda, com a idéia de “narrativa”, de “criação de histórias”, o que levaria o RPG a tangenciar os campos da Educação e da Literatura. (FREITAS, 2006, p.53)

¹⁵ As histórias de RPG levam as personagens a muitas jornadas, sejam elas físicas ou interpessoais.

¹⁶ RPG, *roleplaying game*; JDR, jogo de representação.

Neste ritual de contar uma história em conjunto no qual os participantes são autores e personagens da trama que está sendo coletivamente construída, os jogos de RPG caminham para aspectos diferentes comumente encontrados na grande maioria dos jogos. Como não existe competitividade entre os participantes e o objetivo central é a história contada, imaginada e, por assim dizer, vivida, a produção narrativa e a elaboração de histórias e tramas costumam levar os participantes a um refino maior de seus conhecimentos através da leitura, escrita e pesquisa de forma espontânea.

A origem dos jogos de RPG está nos Estados Unidos, onde jogadores que costumavam travar duelos com miniaturas de guerra com a administração de dezenas ou centenas de unidades, se inspiraram na obra *O Senhor dos Aneis* de J.R.R.Tolkien e passaram a administrar apenas uma personagem, um herói. E em 1974 foi lançada a primeira edição do *Dungeons & Dragons* (Masmorras & Dragões, tradução livre), um RPG inspirado na Europa medieval com castelos, armas brancas e também na fantasia de Tolkien com poderes mágicos e espécies humanoides fantásticas como elfos, hobbits e orcs.

Outras empresas seguiram a ideia e lançaram seus RPGs, alguns também de fantasia medieval e outros com temáticas variadas, como ficção científica, super heróis, terror e cenários históricos reais. Desde então os lançamentos não cessaram, mesmo com a concorrência de outras formas de diversão que atendem o público do RPG, como os produtos eletrônicos, jogos de tabuleiros e jogos de cartas colecionáveis.

O RPG chegou ao Brasil em 1991 com a publicação de *Gurps* em nosso idioma. Muitos outros vieram depois, além da publicação de RPGs criados por autores brasileiros.

Os manuais de regras, os jogos de RPG em si, apresentam um cenário imaginário ou real que situa o leitor ao ambiente proposto. A leitura não precisa ser linear, haja vista que na sua postura de manual, as divisões em capítulos, tópicos e sub-tópicos se estendem do começo ao fim. Nesta leitura é apresentado o mundo, também chamado de *cenário do jogo*, contendo aspectos da sociedade, economia, geografia, política, cultura, nível e tipo da

tecnologia, religião(ões), cosmologia, fauna, flora, enfim, tudo que compõe um espaço.

Além do cenário, os manuais trazem regras para que a história e as personagens possam interagir entre si e com o cenário. As regras são necessárias para a definição dos parâmetros das características físicas e intelectuais das personagens, seus bens e seus conhecimentos. As informações da personagem são registradas numa 'ficha de personagem' e esses parâmetros são apresentados na forma de números que, de acordo com o movimento da narração, são confrontados com os rolamentos dos poliedros. As variáveis obtidas desta forma - sucesso, fracasso, sucesso grandioso ou fracasso crítico - movimentam a narração para direções e possibilidades previstas ou não pelo mestre do jogo.

Antes da história do jogo começar a ser contada e construída coletivamente, cada jogador imagina uma personagem e suas características. Por meio das regras para a criação de personagens a ficha da personagem é preenchida com números que determinam estas características. A ficha pode ser fotocopiada do próprio manual.

Podemos dizer que os livros de RPG são em geral bastante volumosos, repletos de regras, descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que poderíamos chamar de virtual [...]. O texto do livro de regras é lido em geral pelo mestre que, nas sessões de RPG então, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura do livro. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o "tempero" da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de *mundo* ou *cenário*. (PAVÃO, 2000, p.18, destaques da autora)

Destaco que o mestre não lê o manual de regras durante as aventuras. As regras foram previamente aprendidas por ele e a aventura planejada com antecedência.

O mestre propõe a cena da história e as personagens dos jogadores interagem com a situação. Os jogadores anunciam as ações de suas personagens ou rolam poliedros para serem confrontados com suas características. A partir dos resultados obtidos - interpretados e narrados ou com os poliedros - a cena acontece a partir deste ponto com as ações das personagens dos jogadores e as personagens do mestre. A história segue o fluxo, cena após cena, com interação do mestre através das personagens coadjuvantes, com o mundo do jogo e com os demais jogadores através das suas personagens.

Apesar de a história proposta ter começo, meio e fim elaborados pelo mestre, as ações das personagens dos jogadores transformam constantemente o movimento narrativo e o mestre não tem domínio sobre estas ações. Isto resulta em situações inesperadas a serem experimentadas pelo mestre num processo de reinvenção constante da história.

Em *O Resgate de Retirantes*, RPG desenvolvido para o Museu Casa de Portinari que aborda a vida do artista Cândido Portinari, a apresentação deste manual diz que

É um jogo de faz-de-conta no qual cada participante interpreta o papel de um dos personagens principais de uma história. O jogador decide o que seu personagem faz ou como reage diante de uma situação descrita por quem conta a história: o narrador ou, como se costuma dizer quando se trata de RPG, o Mestre do Jogo.

RPG é, de certa forma, o resgate da tradição de contar histórias em roda, de reunir os amigos para contar histórias fantásticas ou de mistério, ou para simples narração de episódios históricos.

[...] não são necessários tabuleiro, miniaturas ou cartas: você precisa apenas de imaginação, fotocópias das fichas que descrevem os personagens, papel e caneta. (LOURENÇO, 2003, p.4)

Mais adiante o autor complementa explicando as funções do mestre e dos jogadores:

Como os outros jogadores participam da brincadeira?
Os jogadores representam os personagens principais da história. Cada jogador decide que atitude seu personagem tomará diante de cada situação proposta pelo mestre ao longo da narrativa.

Representar? Como assim? Como os autores no teatro ou numa novela?

Não. Na verdade, Mestre e jogadores sentam-se ao redor de uma mesa e passam a contar a história em conjunto. Ninguém sai por aí falando e fazendo coisas estranhas. **O Mestre descreve uma cena e pergunta a cada jogador o que seu personagem vai fazer. Então, os jogadores declaram as ações que serão tomadas por seus respectivos personagens.** O Mestre decide se as ações são possíveis ou não, bem sucedidas ou não, e também o resultado de cada ação na história. Essas decisões são determinadas pelas regras do jogo e pelo bom senso do mestre. Finalmente, o mestre narra para os jogadores o desfecho da cena. (LOURENÇO, 2003, p.5, destaques meus)

Trago também a explicação encontrada na pesquisa de Luiz Ricon de Freitas, autor e co-autor de diversos títulos brasileiros de jogos de RPG:

Role Playing Game, RPG ou Jogo de Interpretação, é uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente, e que coloca os participantes em contato com um ambiente ficcional, dentro do qual eles criam e interpretam personagens, descrevendo verbalmente as ações e reações dos seus personagens, utilizando regras e dados numéricos para determinar as chances dos personagens realizarem ou não uma determinada ação. Um dos jogadores é o Mestre do Jogo, e atua como **narrador**, descrevendo as situações nas quais os personagens se envolvem, interpretando todos os demais personagens da história que não são controlados pelos demais jogadores e também exercendo o papel de **juiz** da partida, determinando, esclarecendo e julgando a aplicação das regras. (FREITAS, 2006, p.13, destaques do autor)

A apresentação na edição mais recente do *Dungeons & Dragons*, o primeiro RPG publicado no mundo, inspirado pela obra *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien¹⁷ indica que:

Este Roleplaying Game é uma atividade fundamentalmente cooperativa. O Mestre do Jogo (o “Mestre”) desempenha o papel dos antagonistas na aventura, mas não estará contra os personagens dos jogadores (PdJs). Embora seja o Mestre quem representa todos os obstáculos e adversários – monstros, personagens do Mestre (PdMs), armadilhas e assim por diante – assim como os próprios jogadores, ele não deseja que os personagens fracassem. Todos os jogadores devem cooperar para atingir o sucesso com seus personagens. A meta do Mestre é tornar o sabor desse sucesso mais doce,

¹⁷ *Dungeons & Dragons* também fomentou a criação de um desenho animado homônimo que no Brasil foi nomeado como ‘Caverna do Dragão’.

apresentando desafios que sejam difíceis o bastante para os jogadores terem que trabalhar juntos para superá-los, mas não tão difíceis a ponto de seus personagens acabarem mortos.

Na mesa de jogo, se divertir é o objetivo principal – até mais importante que o sucesso dos personagens. É vital que os jogadores na mesa cooperem para tornar a partida mais divertida para todos, assim como é fundamental que os PdJs ajudem uns aos outros dentro da aventura. (WYATT, 2008, p.4)

Também trago a apresentação de dois RPGs que em suas apresentações entrelaçam a explicação do jogo com a ambientação e relacionam ao cenário de cada um. Como eles não estão traduzidos, fiz uma tradução livre como Severino (2008) recomenda em seus estudos sobre normas de trabalhos científicos.

O que é RPG?¹⁸ Em um *jogo de representação*, você e outros jogadores interpretam personagens em uma história de aventura. Um dos jogadores, chamado *Narrador*, tem a função de iniciar a história e dizer em quais situações os personagens estão. Os jogadores decidem o que seus personagens fazem e as regras do jogo determinam o quanto eles foram bem sucedidos. O Narrador então caminha com a história enquanto descreve o que acontece em seguida e assim sucessivamente. Com o desenrolar do jogo, você detalha toda uma história envolvendo suas personagens, como os capítulos de uma novela ou os episódios de uma série televisiva.

Jogos de representação são únicos a respeito de nenhum jogador “ganhar” o jogo, pois o objetivo de todos é se divertir criando a história. Um jogo de representação também não tem um fim pré-determinado; o jogo continua enquanto os jogadores desejarem e sua história pode se estender por muitas sessões diferentes de jogo, como uma novela faz ao

¹⁸ Texto original: What is roleplaying? In a *roleplaying game*, you and other players take the roles of characters in an adventure story. One of the players, called the *Narrator*, takes on the job of starting the story and telling you about the situations your characters find themselves in. The players decide what their characters do, and the game rules determine how successful they are. The Narrator then moves the story along by describing what happens next, and so forth. As the game unfolds, you detail an entire story involving your characters, like the chapters of a novel or the episodes of a television series.

Roleplaying games are unique in that no one player “wins” the game, since the goal is for everybody to have fun creating the story. A roleplaying game also has no predetermined ending; play can continue for as long as you and the other players wish, and your story can stretch over many different play sessions, just as a novel does over many chapters, and even many books in an ongoing series.

What Is A Song of Ice and Fire Roleplaying? *A Song of Ice and Fire Roleplaying* (or SIFRP for short) is a game based on the best-selling fantasy series by George R. R. Martin, a sweeping epic of war and the struggle for political power and survival set in the Seven Kingdoms of Westeros. The series encompasses the novels *A Game of Thrones*, *A Clash of Kings*, *A Storm of Swords*, *A Feast for Crows*, and the forthcoming *A Dance With Dragons*. In this world, seasons last for years, not months, and family generations can be traced back for thousands of years to the Age of Heroes. Ancestral weapons may be worth more than a lordling’s only daughter, and castles may have flown a score of banners in their storied histories.

longo de muitos capítulos e também muitos livros em suas séries.

O que é o jogo de representação *Um Canção de Gelo e Fogo*? É um jogo baseado na série de sucesso de livros de George R.R. Martin, um arrebatador épico de guerra e a luta por poder político e sobrevivência ambientado nos Sete Reinos de Westeros. A série abrange as novelas *A Guerra dos Tronos*, *A Fúria dos Reis*, *A Tormenta de Espadas*, *O Festim dos Corvos* e, ainda por vir, *Uma dança com Dragões*.¹⁹

Neste mundo, as estações climáticas duram por anos, não meses, e gerações de famílias podem ser catalogadas desde milhares de anos até a Era dos Heróis. Armas ancestrais podem valer mais do que a filha única de um nobre e castelos podem ter suas histórias contadas em estandartes esvoaçantes. (KENSON; SCHWALB, 2008, p.1, destaques dos autores)

Em outro jogo de representação²⁰, sobre seu sistema de regras e sua ambientação, diz que

Logo será sua vez de explorar estas terras selvagens e enfrentar seus mistérios. Este ponto constitui o núcleo da segunda parte do livro, dedicada ao sistema do jogo, que explica como resolver as ações principais, define o funcionamento das artes *demorthèn*, a *magiciência*, os milagres do Templo e a saúde mental. Ele permite que você crie e gerencie os alter egos, as personagens dos jogadores. As Sombras de Esteren é um jogo de ambientação onde as interações entre os jogadores e a imersão são desejadas antes de qualquer consideração simulacionista. É por isso que o sistema de jogo foi projetado para ser intuitivo e rapidamente aprendido. (NELYHANN et al., 2010, p.08, destaques meus para termos específicos do cenário)

Uma aventura de RPG é incompleta até que as personagens dos demais jogadores interfiram a partir da história iniciada pelo mestre. Assim, “ao contrário da narrativa tradicional, a aventura de RPG é um esqueleto, um esquema sobre o qual o mestre e jogadores desenvolvem sua própria história”. (HIGUCHI, 2004, p.177).

¹⁹ Estão nos planejamentos do autor ainda dois volumes, conforme conversa com outro autor em www.bernardcornwellbr.net/entrevistas/georgemartin.htm Acessado em 10/01/2012.

²⁰ Texto original: *Bientôt, vous serez à votre tour amenés à arpenter ces terres sauvages et à vous confronter à ses mystères. Cet enjeu forme le coeur de la second partie de l'ouvrage, consacrée au système de jeu qui explique notamment la manière de résoudre les actions principales, définit le fonctionnement des arts demorthèn, de la magie, des miracles du Temple ainsi que de la santé mentale. Il permet donc de créer et gérer vos alter-ego, les Personnages-Joueurs. Les Ombres d'Esteren est un jeu d'ambiance où les interactions entre les joueurs et l'immersion sont privilégiées avant toute considération simulationiste. C'est pourquoi le système de jeu a été pensé pour être intuitif et rapidement pris en main.*

A aventura pode ter um objetivo fixo - salvar a princesa, encontrar o tesouro, deter uma invasão - **ou pode não ter um final planejado**, levando sempre os personagens de uma desventura para a próxima. Uma campanha de RPG pode ter um final aberto e durar anos durante os quais personagens (e jogadores) vêm e vão. (JACKSON, PULVER e PUNCH, 2010, p.7, destaques meus)

A narrativa segue metamorfoseando-se constantemente alterando a história e recontando a trama ininterruptamente.

Algumas indústrias, como a dos jogos eletrônicos, e até mesmo jogadores, alegam que existem vários tipos de RPG, mas isto não é de todo correto. RPG é essencialmente interpretar, de forma amadora ou shakespeariana, uma personagem e, diferentemente de um filme, peça de teatro ou novela, as ações são apenas faladas e imaginadas e não efetivamente realizadas. Quando um jogador de RPG diz, interpretando sua personagem, “estou correndo” ou ainda “minha personagem está correndo”, a ação ocorre apenas na imaginação dos jogadores e do mestre do jogo. Se fosse um jogo eletrônico, botões seriam apertados e nada mais seria necessário, além de inexistir a necessidade de interpretar uma personagem de jogo eletrônico.

Apresento a seguir dois exemplos de fichas de personagens preenchidas:

DRAGON AGE

NOME *Tranter (m) ou Tayte (f)*

HISTÓRICO *Homem Livre Fereldêniano*

IDADE _____ SEXO _____

APARÊNCIA _____

ALTURA _____

PESO _____

TRAÇOS
MARCANTES

VELOCIDADE DEFESA ARMADURA SAÚDE

11 14 4⁻² 36

TIPO *Couro pesado* ARMADURA

ASTÚCIA

FOCOS 1

COMUNICAÇÃO

FOCOS 1

CONSTITUIÇÃO

FOCOS 2

DESTREZA

Cavalgar FOCOS 2

FORÇA

FOCOS 4

MAGIA

FOCOS 0

PERCEPÇÃO

FOCOS 3

VONTADE

Coragem FOCOS 1

CLASSE

Guerreiro

NÍVEL
1

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

0

ARMA

ATAQUE

DANO

Manopla +4 1d3+5

Espada de duas mãos +4 3d6+4

Espada curta +2 1d6+6

Arco longo +2 1d6+6

(alcance curto 26m, alcance longo 52m, recarregar menor)

Arcos, briga, lâminas leves, lâminas pesadas

PODERES DE CLASSE & FEITIÇOS

Talentos iniciais

MAGIA

TALENTOS & IDOMAS

Estilo de Arma de Duas Mãos (Novato), Estilo de Arma e Escudo (Novato), Treinamento em Armadura (Novato); ler e escrever língua do comércio

EQUIPAMENTO & DINHEIRO

Mochila, roupas de viajante, odre, armadura de couro pesado, manoplas, espada de duas mãos, espada curta, arco longo, 20 flechas, escudo médio, lanterna, óleo, 2 semanas de ração de viagem

CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES

Antes de morrer, seu avô ensinou-o que ser um fereldêniano é ser livre. Alguns anos depois, quando você cresceu em força (se não em sabedoria...), você descobriu que seu pai havia lhe prometido para o bann local como um soldado, para guardar sua fortaleza e ir para a guerra com sua hoste. Você não é covarde, mas tampouco é servo de outro homem. Você partiu de casa no dia seguinte, para fazer seu caminho e sua fortuna em Ferelden.

(Crie seus objetivos e ligações para personalizar seu personagem!)

92 48 PO

O exemplo da ficha de personagem de RPG na página anterior, do jogo Dragon Age²¹, representa um guerreiro ou guerreira de um mundo medieval imaginário, e abaixo uma ficha com a mesma personagem para o sistema de regras do RPG Zip²².

| |
|--|
| Personagem: Tranter Especialidade: Guerreiro Ponto Forte: Força Equipamento: espada longa e armadura de couro pesado. |
|--|

Essas duas fichas de personagens de RPG trazem as informações de uma mesma personagem, o guerreiro Tranter ou guerreira Toyte, na ficha do Dragon Age, sob a escolha do gênero.

Na ficha de personagem do sistema Dragon Age há diversas informações descritivas e outras em forma de números. Ao realizar uma ação, o jogador que interpreta esta personagem pode ser solicitado pelo mestre do jogo para rolar três poliedros comuns de seis lados²³ e somar o resultado a uma característica descrita na ficha relevante para a ação. Se, por exemplo, a situação da narrativa exige que a personagem tente convencer um taverneiro a lhe dar uma refeição sem pagar nada, o mestre do jogo estipula um número mínimo a ser alcançado nos poliedros. O valor somado à rolagem dos poliedros do jogador seria a característica Comunicação da ficha e +1 adicionado ao total rolado. De posse do valor total final, mestre do jogo e jogador saberão se a ação foi bem sucedida ou não e assim a narrativa segue de acordo com o resultado obtido, conseguindo ou não êxito na ação. Se a ação exigisse força física, como derrubar uma porta, o valor a ser somado aos poliedros seria o da Força (+4).

Nas mesmas situações, o sistema Zip, que utiliza apenas uma moeda qualquer, o jogador teria que lançá-la duas vezes e conseguir sucesso nas

²¹ Disponível no sítio digital da editora em www.jamboeditora.com.br, acessado em 29 de junho, 2011.

²² Disponível em www.rpgsimples.blogspot.com, acessado em 29 de junho, 2011.

²³ Além dos poliedros de 6 lados, existem outros que são usados em alguns RPG que têm 4, 8, 10, 12, 20, 30 e 100 lados.

duas situações para comer sem pagar. Na segunda situação, para utilização de força física, a moeda seria arremessada duas vezes também, bastando ter sucesso em apenas uma das vezes já que a característica força é marcante na personagem.

Retomando o equívoco com os tipos de RPG, existe um modo de jogar que é 'RPG ao vivo' da sigla em inglês LARP (*living acting role playing*). Os participantes além de interpretar suas personagens, se vestem como elas e interagem fisicamente de forma moderada²⁴. Os grupos que realizam este tipo de RPG têm maiores restrições por precisarem de lugares adequados longe de leigos que não sabem o que acontece, roupas específicas ou fantasias, acessórios e ambientes reais que correspondam minimamente ao cenário vivenciado.

Outro modo de jogar é o 'jogar por email', da sigla também em inglês PBEM (*play by email*). Neste tipo de RPG, os jogadores não se encontram ao redor de uma mesa e nem falam suas ações. Como o próprio nome sugere, mestre e jogadores enviam as ações de suas personagens através de correio eletrônico (*email; eletronic mail*) e a partir delas, o mestre direciona a narrativa. Em 2010, tive a oportunidade de ser palestrante convidado de Daniel Coimbra para o evento Dia D RPG em Macapá, Estado do Amapá. Depois de minha apresentação sobre RPG e educação, ouvi de dois jogadores, um de catorze e outro de dez anos que jogavam PBEM, que eles e os demais jogadores tiveram que melhorar sua prática de escrita para serem compreendidos, pois alguns equívocos ocorriam por falta de melhor clareza dos textos.

Ratifico que o propósito desta pesquisa não é analisar algum jogo de RPG e nem as dinâmicas narrativas de sessões de jogo, e sim a constituição do sujeito mestre do jogo que também exerce o ofício da docência, dimensão já delimitada. Considero necessário trazer estes esclarecimentos sobre o universo dos jogos de RPG, tanto para os que não jogam quanto para os seus praticantes.

²⁴ Durante um combate no modo LARP, não são usadas armas reais e não é permitido nenhum tipo de contato físico entre os participantes em nenhum momento.

Quem é o mestre? {O senhor do senhor do mundo²⁵}

O mestre, o narrador, o senhor do mundo e do universo do jogo. Um dos jogadores assume o cargo de mestre do jogo, também chamado *narrador* ou apenas *mestre*. É este participante que levará aos demais jogadores uma história a ser contada em grupo, uma aventura emocionante, um enigma a ser desvendado, um desafio a ser enfrentado. Pode ser uma história policial nos dias de hoje ou em Londres dos anos de 1930, uma busca numa idade média fantástica ambientada por magia e seres místicos, a fuga de escravos cativos no Brasil colonial, ou absolutamente qualquer outra coisa, até mesmo envolvendo qualquer quantidade de referências, como soldados nazistas mortos-vivos na segunda guerra mundial que cavalgam dinossauros falantes.

Os outros jogadores vivenciarão as personagens da história proposta pelo mestre.

Ao mestre cabe narrar um enredo aventureiro; os demais escutam-no e “interpretam” algumas *personagens* que participam da história, narrando suas ações diante dos desafios e escolhas lançados por ele. [...] o mestre é responsável por elaborar, previamente cada partida, o enredo de uma aventura e seus desfechos possíveis, além de uma série de impasses (enigmas, charadas, quebra-cabeças ou antagonistas) que precisarão ser superados pelos jogadores. (FAIRCHILD, 2007, p.100)

O mestre tem o poder da palavra na mesa do jogo, é ele quem oferece a história a ser narrada. Sua voz tem o poder de um deus presente na história do jogo, mas ele dosa este poder para conduzir a história ou seus jogadores o destituirão da função e procurarão outro mestre, podendo ainda um dos jogadores assumir o cargo. O mestre do jogo tem o poder da palavra e precisa saber administrar isto.

A palavra que se toma não é uma palavra que se possa ter ou da qual alguém possa se apropriar, mas é, melhor dizendo, uma palavra que vem ou que advém quando alguém se abandona à palavra, quando alguém se coloca em disposição de escutar a palavra que vem. A palavra que se toma é imprevista e imprevisível, escapa a qualquer vontade e a qualquer domínio, é sempre surpreendente, sempre nos surpreende. Por isso, a liberdade de tomar a palavra não deve

²⁵ O mestre do jogo de RPG tem poder total e absoluto sobre o mundo onde ocorrem as histórias, mas não sobre as personagens dos jogadores.

ser entendida como poder ou como propriedade, mas como uma abertura para o novo e para o desconhecido. (LARROSA, 2010, p.145)

O mestre inicia e conduz as narrativas, e oferece a cada um a voz da palavra na história; os demais devolvem para a história suas palavras da forma que puderem e desejarem. Este poder do mestre é, ao mesmo tempo, absoluto e sem limites, e frágil.

Ser mestre não parece ser uma imposição possível por parte de um jogador; o grupo precisa gostar de jogar com determinado mestre e vice-versa. Um mestre de RPG me disse que “O mestre é alguém semi-eleito. Ninguém diz assim: eu vou ser o mestre. Você pode querer ser o mestre, mas não adianta, eu não vou jogar com você...”. Segundo este mesmo entrevistado, algumas vezes, o mestre é eleito contra sua própria vontade, porque se ele mestra, não joga, e às vezes ele preferiria jogar. [...] Um dos entrevistados disse que “o mestre tem que ser meio professor, no sentido que ele tem que ter essa atenção em todo mundo, tem que ter essa capacidade de cativar os outros, e tem que ser meio repentista, mas repentista no sentido de que ele não inventa tudo, ele tem um repertório diverso, que ele vai criando ao longo da vida e guarda com ele. Ele usa o que ele inventa na hora, mas ele tem que ter uma bagagem também, e essa bagagem não é só criada durante o jogo, ela é criada como todo bom artista: ele observa”. (PAVÃO, 2000, p.31)

Retomo aqui a explicação do manual de regras no RPG sobre a vida de Cândido Portinari, agora sobre o mestre do jogo:

O Mestre é o narrador da história. Ele cria uma aventura, ou seja, o enredo da história na qual os personagens principais são representados pelos outros participantes. O Mestre deve agir como os “sentidos” dos jogadores, descrevendo em detalhes tudo aquilo que os personagens vêem, ouvem e sentem numa determinada situação. O Mestre também conhece todas as regras e cabe a ele aplicá-las quando forem necessárias. Por último, o Mestre representa todos os personagens da história que não estão sob o controle dos jogadores, ou seja, os vilões, os figurantes, o sinal de trânsito e o cachorro fazendo xixi no poste. (LOURENÇO, 2003, p.4)

Para corporificar num exemplo, imagine que o mestre oferece a proposta de narrar uma história ambientada durante a Revolta da Cabanagem, ocorrida no Estado do Pará. Ele diz aos jogadores que suas personagens serão pessoas do povo. Qualquer que fosse a proposta, a história elaborada pelo mestre determinaria os tipos das personagens dos jogadores.

Seguindo o exemplo que criei, o mestre narra o seguinte para os jogadores:

– Mestre: *o ano é 1835, vocês moram na Província do Grão Pará, suas personagens são negros, índios ou mestiços e estão indignados com o governo há anos, por causa das péssimas condições de vida que são submetidos. Há algum tempo vocês têm ouvido sobre um ataque ao quartel e o palácio do governo de Belém, capital da Província. O que vocês estão fazendo exatamente agora?*

– Jogador 1: *eu estou carregando umas frutas e acompanho a turba enfurecida!* (o jogador fala pela sua personagem, inclusive tentando criar uma voz diferente e buscando ou inventando formas de falar da época, como uma interpretação improvisada).

– Jogador 2: *eu já estava na turba enfurecida e seguro uma enxada como arma. Que horas do dia são agora?*

– Mestre: *são dez da manhã, mais ou menos. O dia está claro e o sol ilumina intensamente. A multidão furiosa segue para um prédio público onde está o governo.* - O mestre vira-se para o jogador 1 e continua a narrativa aproveitando o que o jogador falou sobre o que ele faz, carregar frutas - *Na caminhada, uma mulher percebe você e fala: vai levar essas frutas pra onde já?!*

– Jogador 1: (criando uma voz de nervosismo). *É... Bem, eu "tô" indo com todo mundo acabar com esses malditos!*

– Mestre: (falando pela mulher). *Ah, meu filho, então pega um facão que eu trouxe quatro!* - E segue narrando: *A mulher abre um saco grande, sujo e de cor marrom e pega um facão e estende a você. É melhor você aceitar, pois ela parece estar bastante impaciente.* (O jogador 1 faz um gesto de estender a mão em direção ao mestre, que interpreta a mulher agora). - O mestre continua - *Neste momento, um homem começa a gritar enfurecidamente ao seu lado, é ele* (indicando que esta personagem é o jogador 2 e que as personagens dos participantes do jogo iniciarão o elo necessário para o curso da história).

– Jogador 2: (ele segue aproveitando a narração do mestre e do jogador 1) *Morram, malditos! Vocês terão o que merecem, não é carregador de frutas!? E mais que diabos tu levás essas frutas, homem!? Vamos para a morte ou vitória, usa apenas este facão!*

A partir deste ponto, os jogadores iniciam a interação do grupo de suas personagens. As ações das personagens em nome de seus jogadores são apenas faladas, já que geralmente o jogo acontece em volta de uma mesa. Alguns gestos auxiliam e divertem a interpretação amadora e improvisada, como estender a mão, virar o rosto, *simular* uma agressão, cortejar uma dama e outras ações simples. Nenhum outro recurso como fantasias, sonorização ou cenários se faz necessário. Os únicos acessórios indispensáveis aos envolvidos para uma partida de RPG são um manual de regras de um mundo imaginário ou real, lápis, borracha, poliedros, cópias das fichas de personagens para as personagens dos jogadores e uma história.

Regras e funcionamento {Tomos de novos mundos²⁶}

O manual de regras de um jogo de RPG contém informações relacionadas ao mundo daquele universo que será jogado, se é fantasia medieval, cenários históricos antigos ou contemporâneos, ficção científica, terror, super heróis, dentre outras possibilidades.

Quando um jogador cria sua personagem para viver a aventura proposta pelo mestre, esta personagem é organizada por normas de cada manual em formas de números. O jogador decide quais áreas serão priorizadas. Esta personagem pode ser forte, ou inteligente, ou com poderes místicos, caso isto seja aceito pelo mundo da história e pelo mestre. Mas o jogador pode, também, elaborar uma personagem que seja razoável em diversas habilidades, deixando-a mais equilibrada para as possíveis situações a serem vivenciadas nas histórias narradas.

A aleatoriedade faz parte da emoção de uma partida de RPG e isto é representado, comumente²⁷, por lançamentos de poliedros que são

²⁶ Muitos RPGs apresentam mundos fantásticos verossímeis.

confrontados com os valores numéricos das personagens. Isso acontece em situações em que apenas a narração dos eventos não basta e o fator sorte torna-se presente.

Por que são necessárias regras em um RPG? Quando uma aventura é proposta, é necessário que as leis fundamentais do universo ficcional a ser vivenciado estejam definidas; é importante também introduzir elementos em certo grau, pois na vida real dependemos de sorte. De forma resumida, as regras de um RPG são necessárias para que a aventura possa se desenvolver de forma estimulante. (JACKSON, 1994, p.IV)

Nos momentos em que a narrativa e/ou o mestre exigem testes, as rolagens dos poliedros são feitas para as personagens dos jogadores e também para as personagens do mestre e, nestes momentos, os valores definidos para as personagens fazem a diferença. Uma personagem mais forte terá bônus no resultado dos dados ao tentar derrubar uma porta; uma personagem com benefícios de sensualidade e carisma poderá seduzir outra personagem para seus objetivos, e assim por diante.

Outra informação bastante interessante sobre a personagem do jogador é um breve histórico de sua vida, algo que conte como ela chegou até o momento em que se inicia a história, se há relação com as outras personagens, qual sua fonte de renda, como é sua família, seus gostos, sua história e outros aspectos que o jogador e o mestre julgarem relevantes e/ou interessantes.

Gurps, um RPG bastante detalhista que procura uma aproximação pormenorizada com a realidade, assim se refere às regras do jogo:

As regras nada mais são do que os critérios que o mestre deverá utilizar para decidir se as ações pretendidas pelos personagens são possíveis ou não, fáceis ou não, bem sucedidas ou não. Os Sistemas de Regras procuram simular a realidade com o maior grau possível de verossimilhança. (LOURENÇO, 2003, p.6)

Mais adiante o autor se posiciona em relação ao sistema que adotou em sua própria publicação:

²⁷Alguns RPGs utilizam baralhos comuns de cartas ou baralhos desenvolvidos especificamente para o título, mas a grande maioria utiliza poliedros.

Gurps foi criado para simular a realidade com uma precisão impressionante. O sistema prevê regras para praticamente todas as situações do dia-a-dia de um herói em quase qualquer cenário de aventura. (Ibid, p.6).

Ao contrário de Gurps, alguns RPGs são mais interpretativos e subjetivos com relação ao que as regras determinam ou não enquanto outros situam-se em algum ponto entre esses dois extremos. Nestes RPGs o bom senso do mestre é mais relevante que as regras. Em *Rastro de Chtulhu*, RPG inspirado nas obras de terror sobrenatural do escritor H.P. Lovecraft, os jogadores representam personagens investigativas em casos bizarros.

Coletar Pistas é simples. Tudo o que você precisa fazer é: 1. Estar com seu Investigador em uma cena onde uma informação relevante pode ser obtida, 2. Ter a habilidade certa para descobrir aquela pista, e 3. Dizer ao Guardião [o mestre] que você a está usando. Enquanto você fizer essas três coisas, nunca falhará em obter um fragmento de informação necessário. *Isso nunca dependerá de uma jogada de dados.* Se você pedir isso, ganhará. (HITE, 2010, p.52, destaques do autor)

Apesar de existirem, as regras dos jogos de RPG não são absolutas nas narrativas e até são modificadas, adaptadas, eliminadas, criadas e recriadas pelo mestre, que tem o poder de alterá-las negociando ou não com os demais jogadores. Muitos manuais trazem o que se passou a chamar no Brasil de 'regra de ouro' e isto pode ser visto em um RPG sobre super-heróis inspirado nas HQs deste gênero (histórias em quadrinhos):

REGRA NÚMERO UM: [...] nenhuma mecânica pode cobrir todas as situações que um grupo de jogadores imaginativos pode encontrar. De vez em quando, as regras podem gerar resultados estranhos ou inadequados. Ignore-as! Modifique o resultado de rolagens de dados e outros eventos no jogo como você achar melhor para que todos se divirtam. É o seu jogo, então jogue do jeito que você quiser. (KENSON, 2008, p.7)

Há também uma passagem em outro manual, num capítulo que tem como nome 'A arte de mestrar':

Intervenção do mestre: Ocasionalmente, uma rolagem de dados pode resultar em um evento chato ou, francamente, idiota. Nesse caso, sinta-se livre para mudar as coisas e tornar o resultado mais interessante. Isto se chama "intervenção do mestre", já que o julgamento do mestre é superior às próprias regras.

Mas isso não é trapaça? Bem, sim, de certo modo. Mas é “trapaça” que serve para deixar o jogo mais interessante e divertido para todos. Desde que você não altere o resultado das jogadas de modo injusto ou maldoso, e faça isso para garantir a diversão e o desafio, não deve ter problema algum. (PRAMAS, 2010, volume *Guia do Mestre*, p.2)

As demais regras dos manuais de RPG informam como funcionam as coisas no mundo da história como as intrigas sociais, os combates, as áreas do conhecimento, o uso de veículos do cenário, os ferimentos, as habilidades extraordinárias, caso existam, e tudo que seja relevante para cada cenário de jogo.

O mestre tem uma grande responsabilidade com o jogo. É ele quem cria a história a ser vivenciada, que pode orientar a criação das personagens dos jogadores, que precisa conhecer todas as regras, inclusive para quebrá-las, que cria e interpreta todas as demais personagens que as personagens dos jogadores poderão interagir, que precisa saber coordenar pessoas e que precisa ser ágil no processo de improvisação e adaptabilidade na própria história elaborada, já que esta é completada e modificada constantemente pelas ações das personagens dos jogadores.

O mestre coordena o mundo do manual de regras, o mundo criado ou um mundo adaptado por ele, seja de um livro, de algo da televisão, do cinema, das HQs e/ou até de sua própria experiência de vida. É ele que rege o tempo, o clima, a(s) divindade(s), a economia, a sociedade, os perigos, os desafios, a política e todo o universo, literalmente. Tudo o que o mestre diz acontece no mundo do jogo, absolutamente qualquer coisa. Mas o mestre não joga contra as personagens dos jogadores, se não essas não teriam chance alguma de viver a história que está sendo narrada de forma coletiva.

O mestre de RPG precisa ser justo como um árbitro ou a narrativa torna-se desequilibrada e desinteressante para os demais participantes. Sua função é coordenar e ajudar a contar a história que propôs. Um *bom mestre* tem *bom senso* e sabe contar uma história interessante. É desejável que os outros jogadores também experimentem a ocupação de mestre, pelo menos uma vez e vivenciem este lado da narrativa exercendo a experiência de mestrear.

Pesquisas sobre RPG {A taverna²⁸}

Vasculho tomos e locais repletos de magia selvagem, organizando uma revisão bibliográfica - adentrando no estado do conhecimento - procurando conhecer as dissertações de mestrado e teses de doutorado sobre os jogos de RPG já produzidas no Brasil, bem como a publicação concernente ao tema. Por ser um tema tão específico e com produções recentes, se comparado a outros temas, a quantidade de pesquisas é reduzida e são localizadas a partir de 1997.

A partir de suas características, sejam sociais, linguísticas, psicológicas, com referências a realidades reais ou fictícias e tantas outras, os jogos de RPG vêm sendo abordados por diversas áreas. Segundo os resumos fornecidos pela CAPES²⁹, as áreas do conhecimento das pesquisas com RPG são: ciências humanas, literatura brasileira, língua portuguesa, psicologia experimental, letras, psicologia do desenvolvimento humano, educação, teoria da comunicação, tópicos específicos da educação, linguística, teoria literária, psicologia do ensino e da aprendizagem, desenho industrial, psicologia cognitiva, engenharia de produção, interdisciplinar, planejamento integrado dos recursos hídricos, políticas públicas, filosofia da educação e sociologia. Esta ampla diversidade demonstra como a abordagem do jogo transita em várias áreas de conhecimento.

Para situar a revisão bibliográfica, executei primeiramente uma busca³⁰ na CAPES, rastreando o período de 1997 até 2009, sendo que a busca no referido local foi feita desde o primeiro ano disponível, que é 1987. Uma parte do ano 2010 foi excluída devido às particularidades deste sistema, que usa uma ferramenta de busca pouco eficaz e com atualização deficiente dos resumos, com resultados imprecisos onde identifiquei, inclusive, trabalhos que foram inseridos posteriormente e surgiram nos resultados de outras buscas.

²⁸ A taverna é um local típico de aventuras medievais ou de fantasia medieval onde as personagens param para comer, beber, descansar e aceitar propostas de aventuras.

²⁹ Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, disponível no sítio digital www.capes.gov.br

³⁰ No sítio digital <http://capesdw.capes.gov.br/capesdw>, acessado entre maio de 2009 e julho de 2010.

Apesar do grande avanço no acesso público às informações, o Banco de Teses do portal CAPES ainda apresenta fragilidades que precisam ser consideradas. Uma delas é que o Portal constitui uma base instável, pois, de modo permanente, incorpora arquivos de trabalhos novos ou mesmo de anos anteriores, impossibilitando levantamentos precisos sobre o universo pesquisado. Além de instável, o Banco também não é exaustivo, pois encontramos trabalhos junto aos orientadores que não constavam no Portal, nem mesmo no acervo da biblioteca depositária da instituição responsável pela titulação. As ferramentas de busca no Portal são muito limitadas, pois não permitem pesquisar um único programa de pós-graduação, uma área do conhecimento ou por orientador. Além disso, é impossível fazer buscas a partir de um único campo (palavra-chave, título ou resumo). (SPOSITO, 2009, nos volumes 1 e 2, ambos na página 12)

Como o sistema da CAPES apresenta apenas os resumos, segui para uma segunda etapa, que foi a busca dos trabalhos completos, percorrendo sítios digitais de universidades, sítios digitais pessoais de RPG dedicados às pesquisas acadêmicas (*blogs*) e realizando contatos pessoais e/ou eletrônicos com autores das pesquisas.

Do total de teses levantadas no período, seis foram identificadas e, dentre estas, quatro localizadas por completo. Uma delas (MOTA, 1997) apresenta-se em formato de livro, inclusive com outro sobrenome utilizado (RODRIGUES, 2004). As teses identificadas, mas não localizadas são Seberna (2006) e Vidal (2006) e as localizadas são Fairchild (2007), Godinho (2008), Pereira (2008) e Rodrigues (2004).

As dissertações levantadas no período não localizadas (apenas identificadas através de seus resumos fornecidos pela Capes), no total de dezesseis, são: Almeida (2008), Caldas (2003), Cardoso (2008), Cavalcanti (2007), Eiras (2004), Fairchild (2004), Falcão (1998), Meneses (2004), Mulatinho (2005), Oliveira (2003), Pereira (2003), Raffa (1997), Samagaia (2003), Santos (2007), Silva (2006) e Zuchi (2000).

As dissertações localizadas na delimitação deste levantamento³¹ compõem um total de vinte e cinco investigações produzidas no período de 1999 a 2010 pelos seguintes autores: Amaral (2008), Bayma (1999), Braga

³¹ Inseridas no sistema da CAPES no período de maio/2009 a julho/2010.

(2000b), Camargo (2006), Costa (2008), Cupertino (2008), Freitas (2006), Freitas (2007), Frias (2009), Fujii (2010), Godinho (2002), Guimarães (2008), Martins (2007), Martins (2000), Mattos (2007), Mesquita (2006), Miranda (2005), Pereira (2007), Rocha (2006), Santos (2003), Schmit (2008), Silva (2008), Silva (2009), Silveira (2009) e Vasques (2008).

Uma persistência nas pesquisas localizadas é o objeto da educabilidade dos jogos de RPG, com foco maior na educação básica, mas contemplando também o ensino superior. Este é o objeto da pesquisa de Luiz Ricon de Freitas em sua dissertação de mestrado: a aplicabilidade do RPG em ambiente escolar como conteúdo curricular (2006). É também o objeto de outras pesquisas de mestrado (AMARAL, 2008; BRAGA, 2000b; CAMARGO, 2006; CARDOSO, 2008; CAVALCANTI, 2007; CUPERTINO, 2008; EIRAS, 2004; FREITAS, 2007; FUJII, 2010; MARTINS, 2000; MULATINHO, 2005; OLIVEIRA, 2003; PAVÃO, 1999; PEREIRA, 2003; SANTOS, 2007; SANTOS, 2003; SILVA, 2009; VIDAL, 2006) e uma de doutorado (PEREIRA, 2008).

Esta característica pode explicar-se pelo fato de alguns desses pesquisadores terem sido ou ainda serem jogadores de RPG como manifestam em suas pesquisas e, assim como eu, talvez tenham se beneficiado do jogo como forma de ampliação do aprendizado. A dissertação de Fairchild (2004) parece analisar exatamente isto. Infelizmente também não foi localizada e nem seu resumo, apenas o título deixa alguma pista: "O discurso de escolarização do RPG".

Esta característica presente nas pesquisas, reportando à educabilidade dos jogos de RPG, foi minha primeira intenção de objeto de pesquisa, como relatado anteriormente, mas a construção do objeto através de visitas aos locais de jogo, conversas com mestres e jogadores, leituras das pesquisas levantadas, reflexões e orientações com minha *mestra-narradora* levou esta construção para o foco da constituição de um sujeito que é docente e mestre de RPG.

Um tratamento mais amplo sobre cada uma destas pesquisas requer investimentos de tempo, mais experiência e espaço que não podem ser devidamente contemplados neste momento, mas que pode ser feito no futuro.

As diversas leituras, releituras e consultas feitas a elas possibilitaram delimitar de outro modo a problematização, tema e objeto desta dissertação saindo do campo de sua aplicabilidade para investir no papel produtivo das práticas discursivas no processo narrativo da docência e do mestrear RPG. Estas reorientações consideraram, sobretudo, o fato de que nenhum dos trabalhos encontrados trata de sujeitos docentes ou utiliza a produção de narrativas como procedimento metodológico.

O tema RPG vem sendo pesquisado de diversas formas no campo da educação, seja por sua educabilidade, pela análise de artefatos ou outras dinâmicas sociais.

Na pesquisa de Andréa Pavão (2000), sobre as práticas de leitura e escrita de mestres de RPG, a autora analisou artefatos textuais produzidos por estes sujeitos e notou que os mestres desenvolvem ou intensificam essas práticas para que possam mestrear com melhor desempenho. Foi observado por ela que, entre mestres e jogadores, geralmente apenas os mestres se dedicam às práticas de leitura e escrita e com mais dedicação à leitura. As fontes de sua pesquisa foram entrevistas e observação de sessões de jogo.

Como RPG é um jogo que exige a leitura de seus manuais de regras, alguns são compostos por 200 a 300 páginas, em dois ou três volumes e, outras vezes, contam com publicações opcionais. Por sua dinâmica de narrativas interativas, de contar histórias em conjunto, onde personagens criados ganham vozes e vida no imaginário dos participantes, os registros escritos tornam-se um processo quase natural.

Estas são características opcionais para jogar RPG, pois a leitura do manual de regras se faz necessária apenas pelo jogador que conduz a história, o mestre do jogo.

Todavia, Jane Braga (2000b) concluiu em sua dissertação de mestrado que mestres e jogadores lêem e escrevem com mais intensidade depois do contato com o RPG, mesmo que a leitura não seja dos manuais de regras e sim outras formas de literatura, como revistas de entretenimento, livros de narrativas fantásticas e HQs (histórias em quadrinhos). A autora aplicou

pesquisa qualitativa, efetuou observação participante e entrevistas e analisou artefatos textuais produzidos.

Na tese de doutoramento, Pereira (2008) mostra através de aplicação do jogo para os sujeitos, como pessoas que não conheciam o RPG lidam com a leitura e a escrita quando são direcionados para estas práticas através do jogo. Na conclusão de apresentação do jogo aos sujeitos, o resultado foi que o RPG estimulou as práticas de leitura e/ou escrita em alguns e não estimulou em outros. Suas fontes compreenderam manuais de regras e sítios digitais dedicados ao RPG.

Enveredando pela área da história literária, Cupertino (2008) analisou os artefatos textuais produzidos por mestres e jogadores, em papel ou em fóruns digitais, locais para discussões na Internet. Seu objeto de pesquisa é o caminho do RPG rumo ao universo da teoria literária. Para fomentar seu trabalho, o autor investigou sítios digitais dedicados ao RPG, manuais de regras, filmes e animações.

Através de apresentação do RPG para jovens no currículo escolar, Freitas (2006) executou observações e análises dos artefatos produzidos por estes jogadores. Seu estudo concluiu que os jogos de RPG desenvolvem competências lógicas, linguísticas, interpessoais, cognitivas, afetivas e criativas. Suas fontes foram sítios digitais dedicados ao RPG, manuais de regras e regulamentações sobre educação e currículo.

No campo da educação, tocando na área da socialização, Martins (2000) busca a função socializadora do RPG. A partir da aplicação de questionários, concluiu que o jogador de RPG almeja a socialização como qualquer pessoa que desconhece o jogo. O pesquisador teve subsídios para sua pesquisa em sítios digitais dedicados ao RPG, manuais de regras e revistas sobre RPG.

Para Mesquita (2006), a investigação desenvolvida no campo sociológico, abrangeu as redes de sociabilidade dos jogadores, análise do imaginário e a influência dos mitos e dos heróis. Por meio de observação, registros no diário de campo e entrevistas, a pesquisa conclui pela revelação

de características específicas das redes de sociabilidade dos jogadores e sobre como acontece a imersão nas narrativas e na contação das histórias. Suas fontes históricas foram sítios digitais dedicados ao RPG, manuais de regras e filmes.

E para otimizar a visualização do panorama das pesquisas sob a temática dos jogos de RPG no período de abrangência³², organizei quadros estatísticos que demonstram os perfis das pesquisas.

A quantidade de pesquisas de mestrado é maior que a de doutorado, sendo do total das seis teses, três foram feitas por pesquisadores que defenderam mestrado com o tema RPG, e foram ou ainda são jogadores.

A concentração das pesquisas localiza-se principalmente na região Sudeste, e há uma menor quantidade nas regiões Sul, Centro-Oeste e Nordeste.

O período histórico das pesquisas é um reflexo da época da chegada do RPG publicado no Brasil, em 1991. O crescente número de trabalhos defendidos, ainda que existam oscilações, acompanha o envelhecimento dos jogadores que após a graduação decidirem pela pós-graduação em cursos de mestrado e outros em doutorado. E as pesquisas dos últimos anos também mostram a renovação do perfil deste pesquisador, que é jogador e segue pelos caminhos da pós-graduação.

A quantidade menor de pesquisas nos últimos anos pode ser em decorrência da deficiência da alimentação do banco de teses da CAPES e novos levantamentos podem esclarecer esta questão ou cogitar outras hipóteses sobre o movimento do RPG no Brasil no que diz respeito à pesquisa científica.

³² Bibliografia levantada no sítio digital <http://capesdw.capes.gov.br/capesdw>, acessado entre maio de 2009 e julho de 2010 e em sítios digitais de instituições de ensino.

| Tabela 1 - Pesquisas no Nordeste sobre jogos de RPG | | | |
|---|--|-------------|------------------|
| Autor/Autora | Título e Ano | Instituição | Tipo de Pesquisa |
| AMARAL, Ricardo Ribeiro do | Implicações do uso do RPG pedagógico como recurso didático para o ensino-aprendizagem de física, 2008 | UFRPE | Mestrado |
| FALCÃO, Lúcia Barbosa | Entrevista com Vampiros: Uma Reconstrução da Cultura a partir do Jogo de RPG, 1998 | UFPE | Mestrado |
| MESQUITA, Paula Fabrícia Brandão Aguiar | <i>Roleplaying Games: A Sociabilidade e o Imaginário de Jovens Contadores de Outras Estórias</i> , 2006 | UFC | Mestrado |
| SANTOS, Luiz Otávio Silva | O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de ciências, 2003 | UFRN | Mestrado |
| SILVA, Adriana Tenório da | Nós podemos criar um mundo: reflexões sobre a cultura contemporânea a partir do jogo de RPG, 2006 | UFPE | Mestrado |
| SILVA, Leonardo Xavier de Lima e | Processos cognitivos em jogos de <i>roleplaying: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons</i> , 2008 | UFPE | Mestrado |

| Tabela 2 - Pesquisas no Centro-Oeste sobre jogos de RPG | | | |
|--|--|--------------------|-------------------------|
| Autor/Autora | Título e Ano | Instituição | Tipo de Pesquisa |
| CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias | O uso da RPG no ensino de química, 2007 | UFG | Mestrado |
| MENESES, Sarom Silva de | <i>Role Playing Game</i> - Narrativa Hipertextual Híbrida - Tecendo Dimensões de Realidade, Compondo o Reencantamento do Mundo, 2004 | UNB | Mestrado |

| Tabela 3 - Pesquisas no Sul sobre jogos de RPG | | | |
|---|---|--------------------|-------------------------|
| Autor/Autora | Título e Ano | Instituição | Tipo de Pesquisa |
| CALDAS, Fernando Ribeiro | O imaginário como substrato para a construção de uma pedagogia ambiental eficiente, 2003 | UESC | Mestrado |
| CARVALHO, Larissa Camacho | Jovens leitores d'O Senhor dos Anéis: produções culturais, saberes e sociabilidades, 2007 | UFRGS | Mestrado |
| FUJII, Roberto Shiniti | A argumentação no RPG no ensino de Biologia, 2010 | UFPR | Mestrado |
| SAMAGAIA, Rafaela Rejane | Física moderna no ensino fundamental: uma experiência com o Projeto Manhattan, 2003 | UFSC | Mestrado |
| SCHMIT, Wagner Luiz | RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos, 2008 | UEL | Mestrado |

| | | | |
|----------------------------|--|-------|-----------|
| SERBENA, Carlos Augusto | O mito do herói nos jogos de representação (RPG), 2006 | UFSC | Doutorado |
| SILVA, Matheus Vieira | O Jogo de Papéis (RPG) como Tecnologia Educacional e o processo de Aprendizagem no Ensino Médio, 2009 | UTP | Mestrado |
| SILVEIRA, Fabiano da Silva | "Quebrando a máscara": o RPG Vampiro e a constituição de identidades juvenis, 2009 | ULBRA | Mestrado |
| ZUCHI, Ivanete | O desenvolvimento de um protótipo de sistema especialista baseado em técnicas de RPG para o ensino de matemática, 2000 | UFSC | Mestrado |

Tabela 4 - Pesquisas no Sudeste sobre jogos de RPG

| Autor/Autora | Título e Ano | Instituição | Tipo de Pesquisa |
|---|---|--------------------|-------------------------|
| ALMEIDA, Fabio Sampaio de | O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o <i>role playing game</i> , 2008 | UERJ | Mestrado |
| CAMARGO, Maria Eugênia Seixas de Arruda | Jogos de papeis (RPG) em diálogo com a educação ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na Região Metropolitana de São Paulo, 2006 | USP | Mestrado |

| | | | |
|--|---|---------|-----------|
| CARDOSO, Eli Teresa | Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história, 2008 | UNICAMP | Mestrado |
| COSTA, Leandro Demenciano | O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm?, 2008 | PUC-RJ | Mestrado |
| CUPERTINO, Edson Ribeiro | Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria, 2008 | USP | Mestrado |
| EIRAS, Lucas Lopes Toffanetto Seabra | Fenomenologia do RPG: sua educabilidade, 2004 | UFJF | Mestrado |
| FAIRCHILD, Thomas Massao | Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular, 2007 | USP | Doutorado |
| FAIRCHILD, Thomas Massao | O discurso de escolarização do RPG, 2004 | USP | Mestrado |
| FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de | <i>O Role Playing Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo - um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar</i> , 2006 | PUC-RJ | Mestrado |
| FREITAS, Vivianete Milla de | Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG, 2007 | UFMG | Mestrado |
| FRIAS, Eduardo Ribeiro | Jogos de Representação (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma, 2009 | USP | Mestrado |

| | | | |
|----------------------------|---|---------|-----------|
| GODINHO, Eliane Bettocchi | Incorporais RPG: design poético para um jogo de representação, 2008 | PUC-RJ | Doutorado |
| GODINHO, Eliane Bettocchi | Role-playing Game: Um jogo de Representação visual de Gênero, 2002 | PUC-RJ | Mestrado |
| GUIMARÃES, Danilo Silva | Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis, 2008 | USP | Mestrado |
| MARTINS, Cristina de Matos | Um estudo do perfil textual de <i>role playing games</i> 'pedagógicos', 2007 | USP | Mestrado |
| MARTINS, Luís Antônio | A porta do encantamento: jogos e representação na perspectiva da socialização e da educação, 2000 | UNICAMP | Mestrado |
| MATTOS, Alexandre Zorio de | Centralização ou dispersão dos sentidos? Uma análise do discurso do RPG <i>Vampire: The Masquerade</i> , 2007 | USP | Mestrado |
| MIRANDA, Eduardo Silva | Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG), 2005 | UFES | Mestrado |
| MULATINHO, Marcos Pereira | Edutainment: o uso do <i>storytelling</i> e do RPG para compartilhar conhecimento, 2005 | UFRJ | Mestrado |
| (continua) | | | |

| | | | |
|---------------------------------|--|--------------|-----------|
| OLIVEIRA, Talita de | RPG (Roleplaying Game): A Aventura do Letramento e da (Re-)Construção de Identidades Sociais no Contexto Escolar, 2003 | UFRJ | Mestrado |
| PAVÃO, Andréa | A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de <i>Roleplaying Game</i> , 1999 | PUC-RJ | Mestrado |
| PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick | Uma ponte pela escrita, 2008 | PUC-RJ | Doutorado |
| PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick | Construção de personagens & aquisição de linguagem - o desafio do RPG no INES, 2003 | PUC-RJ | Mestrado |
| PEREIRA, Farley Eduardo Lamines | No limite da ficção: comparações entre literatura e RPG - <i>Role Playing Games</i> , 2007 | UFMG | Mestrado |
| RAFFA, Luciane Orlando | Avaliação do <i>role playing game</i> como programa de lazer, 1997 | PUC-Campinas | Mestrado |
| ROCHA, Mateus Souza | RPG: Jogo e conhecimento - o <i>role playing game</i> como mobilizador de esferas do conhecimento, 2006 | Unimep | Mestrado |
| MOTA, Sônia Maria Rodrigues | Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo, 1997 | PUC-RJ | Doutorado |
| SANTOS, Daniel Silva dos | Educação e Preconceito: O Jogo de Representação como Estratégia de Reflexão, 2007 | USP | Mestrado |

| | | | |
|--------------------------------------|---|------------------|-----------|
| VASQUES, Rafael Carneiro | As potencialidades do RPG (<i>Role Playing Game</i>) na Educação Escolar, 2008 | UNESP-Araraquara | Mestrado |
| VIDAL, Lairtes Júlia Maria Temple | Intervenções Lúdicas na Sala de Aula Universitária: um estudo sobre o uso do jogo RPG (<i>role playing game</i>) como facilitador da criatividade em jovens adultos, 2006 | USP | Doutorado |

Tabela 5 - Períodos das pesquisas sobre jogos de RPG

| Ano | Pesquisas defendidas |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1997 | 01 tese e 01 dissertação |
| 1998 | 01 dissertação |
| 1999 | 01 dissertação |
| 2000 | 03 dissertações |
| 2001 | Sem pesquisas informadas |
| 2002 | 01 dissertação |
| 2003 | 05 dissertações |
| 2004 | 03 dissertações |
| 2005 | 02 dissertações |
| 2006 | 02 teses e 05 dissertações |
| 2007 | 01 tese e 06 dissertações |
| 2008 | 02 teses e 09 dissertações |
| 2009 | 03 dissertações |
| 2010 | 01 dissertação (até julho) |
| Total de 47 pesquisas | |

O perfil apresentado mostra que as pesquisas com jogos de RPG no Brasil ainda são poucas, mas continuam avançando. Novas gerações de jogadores estão preparando ou já concluíram suas graduações abordando o RPG em seus TCCs, como minhas leituras informais em sítios digitais, redes sociais na Internet e encontros em eventos destinados ao jogo mostram.

O perfil dos autores dos trabalhos levantados pode ser encontrado em suas pesquisas, entrecruzando informações pessoais e os anos das defesas. Um maior detalhamento está no tópico seguinte.

Sobre os pesquisadores {A guilda³³}

Uma característica interessante é que muitos pesquisadores foram ou ainda são jogadores de RPG, como registrado em seus trabalhos. Estas pesquisas datam de meados dos primeiros anos do novo milênio, a maioria.

Outra parte dos pesquisadores conheceu o jogo por acaso, por meio de seus alunos, amigos, filhos ou observações em locais públicos e se inquietaram com as características do jogo que é feito com narrativas. Estes pesquisadores são na maioria docentes e suas pesquisas foram publicadas nos últimos anos da década de 90, reflexo da chegada do jogo traduzido ao Brasil, em 1991, quando começou a se disseminar pelo país, momento em que passei a acompanhar toda a trajetória do jogo no país e em outros países como jogador.

A partir de minha experiência e vivência com o jogo, percebo que pesquisadores que não jogam não compreendem pequenas características da dinâmica do RPG, provavelmente em decorrência da observação de poucos grupos de jogadores e/ou por não terem experimentado jogar e/ou jogaram por tempo mínimo, como apontado nas análises de Schmit (2008) e Vasques (2008). Não estou sugerindo que a participação do objeto de investigação seja necessária para compreender estes pequenos detalhes, entretanto a dedicação, a observação mais prolongada de grupos variados e por mais tempo ajudaria alguns pesquisadores que não são jogadores a não incorrer em equívocos sobre o RPG. Para compreender mais sobre o objeto da pesquisa e embasar a metodologia, apresentarei no momento seguinte os procedimentos metodológicos sobre a análise do discurso a partir das narrativas de docentes mestres de RPG.

³³ Guilda significa grupo ou organização, termo geralmente usado em cenários fantásticos de RPG.

2 - Metodologia {Rituais selvagens³⁴}

Respondendo às suas perguntas, você comeu frutas e carnes e as pessoas que lhe ajudaram o aguardam fora da casa que você descansa. Ao sair, você se depara com vários camponeses curiosos e também outros aventureiros, pois trajam armaduras e carregam armas.

Há uma mulher alta de cabelos longos e da cor laranja que parecem brilhar como fogo quando tocados pelo sol. Ela é uma elfa, veste uma armadura de couro esverdeada e muito bem trabalhada, também carrega uma espada longa e um arco. Ao lado dela está um homem baixo e forte. Sua armadura é robusta e seu machado ameaçador.

{Há dúvidas em seus pensamentos, pois são pessoas desconhecidas}

A mulher e o homem fazem leves reverências a você e ela diz: - Você é aquele que voltou da Floresta Sem Sombra. Precisamos de sua ajuda para combater o inimigo que se fortalece e marcha de lá.

Ritualizar esta pesquisa ao definir o procedimento narrativo - ou me perguntar se não foi ele quem escolheu definir este trabalho - tratado do ponto de vista da análise do discurso com aporte foucaultiano, foi uma trilha tranquila, pelo menos aparentemente. Há sombras e sussurros nessas estradas que nos levam às repostas das perguntas que fazemos, que forjamos. A estrada parece me observar cautelosamente.

Ser docente e exercer o ofício de mestre de RPG, *docentes-mestres de RPG*, incide sobre duas práticas que implicam em narração constante, atravessadas e produzidas por discursos de diversas origens e fontes, de caminhos onde o que se passa segue (o que se quer = e/ou ≠ o que se precisa), de desejos subjetivos, de desejos objetivados, de posturas, de linguagens; sujeitos que falam e escutam e, ao transitarem em espaços

³⁴ Obter o material para análise precisa ser calmo e tranquilo para que os resultados finais tomem vida.

reais/ficcionais, produzem docências e jogos; constituem-se e a outros enquanto seres de linguagem. Seus discursos, suas 'experiências de si' são

o resultado de um complexo processo histórico de fabricação no qual se entrecruzam os discursos que definem a verdade do sujeito, as práticas que regulam seu comportamento e as formas de subjetividade nas quais se constitui sua própria interioridade. (LARROSA, 1994, p.43)

Suas narrativas sobre as duas práticas, docência e mexer RPG, constituirão os discursos individuais produzidos que formam atitudes, posturas, sujeitos - estes sujeitos.

O que somos ou, melhor ainda, o sentido de quem somos, depende das histórias que contamos e das que contamos a nós mesmos. Em particular, das construções narrativas nas quais cada um de nós é, ao mesmo tempo, o autor, o narrador e o personagem principal. (LARROSA, 1994, p.48)

Contando suas narrações, os sujeitos contam a si mesmos em seus discursos, produzem histórias sobre si e sobre o mundo e, ao fazê-lo, constituem-se em diferentes movimentos narrativos que não representam algo, ao contrário, produzem, inventam sempre algo ou alguém.

Para percorrer a análise do discurso das narrativas tecidas, me oriento a partir de coordenadas foucaultianas observando as relações produzidas pelos enunciados.

A troca e a comunicação são figuras positivas que atuam no interior de sistemas complexos de restrição; e sem dúvida não poderiam funcionar sem estes. A forma mais superficial e mais visível desses sistemas de restrição é constituída pelo que se pode agrupar pelo nome de ritual; o ritual define a qualificação que devem possuir os indivíduos que falam (e que, no jogo de um diálogo, da interrogação, da recitação, devem ocupar determinada posição e formular determinado tipo de enunciados); define os gestos, os comportamentos, as circunstâncias, e todo o conjunto de signos que devem acompanhar o discurso; fixa, enfim, a eficácia suposta ou imposta das palavras, seu efeito sobre aqueles aos quais se dirigem, os limites de seu valor de coerção. (FOUCAULT, 1996, p.38)

Encontrar estes sujeitos em seus lugares de encontros sociais para os jogos foi o caminho necessário para produzir/registrar narrativas.

Conduzi por meio de entrevistas narrativas (FLICK, 2009), as conversas com os sujeitos. Por este meio, eles estiveram livres para narrar a partir de suas experiências enquanto docentes e mestres do jogo de RPG.

Seus discursos dizem de forma ora ampla, ora específica sobre momentos de suas duas práticas narrativas. Na chave foucaultiana estive, de todo modo, flagrando a constituição de docentes e mestres de RPG em suas aproximações, reiteraões, reverberações, refratações. Estive envolvido na produção ativa das narrativas.

Sujeitos e o caminho percorrido {O inverno está chegando³⁵}

Os sujeitos que se prontificaram a produzir narrativas sobre suas duas vivências, suas duas práticas são no total de seis. Têm entre 28 e 33 anos e apenas um é do sexo feminino. Alguns lecionam ou lecionaram no ensino fundamental e médio e outros lecionam no ensino superior. Todos continuam suas atividades como mestres de jogos de RPG.

Ao ouvir e registrar os discursos de docentes-mestres de RPG, experimentei outra perspectiva, já que sempre ouvi apenas a faceta como mestre. Pude, nesse movimento, ouvir que

[...] a individuação do docente parece, à primeira vista, ser uma operação exclusivamente perceptiva. Assim, quando queremos individuar um docente, não perguntamos – O que o Docente é? E sim: – Onde o docente está, neste momento? Operamos, dessa maneira, um reconhecimento no ambiente circundante e, dentre todos os que exercem a docência, selecionamos aquele docente que se distingue dos outros, por meio de um conjunto de traços que o diferenciam. (CORAZZA, 2008a, p.94)

Seriam estes docentes *individuados*, como Sandra Corazza estabelece, pelo fato de exercerem também a função de mestres de RPG? Eles narram algumas de suas experiências em sala de aula e com o grupo de jogo e contam em suas narrações sobre as duas práticas, ser professor e ser mestre do jogo.

³⁵ Esta é a frase da família Stark, Casa Stark, nas obras da saga *Uma Canção de Gelo e Fogo* sobre um inverno que está por vir e durará quarenta anos no universo ficcional.

Os docentes são assumidos como sujeitos que operam em seu trabalho nas tramas da linguagem e esta não se resume a processos de comunicação oral, ou a textos letrados, mas abarca toda forma de expressão que atribui sentido e que, ao fazê-lo, institui, inventa, cria algo. (MAUÉS, 2004, p.1)

Tenho andado por algumas estradas por onde transitam estes sujeitos, como mestres de RPG e, agora, como pesquisador em formação, vejo suas outras facetas, na qualidade de docentes, docentes-mestres de RPG, sujeitos pesquisados e, de volta, como mestres do jogo; *narradores, mestres*.

Seus discursos me aguardaram e uma ansiedade e curiosidade emergiram frequentemente em mim. Quem, nesses múltiplos sujeitos em cada um, falaria? Um de cada vez? Todos? Algumas combinações? Haveria disputas em suas vozes, do sujeito-docente, sujeito-mestre do jogo, sujeito-docente-mestre do jogo? Outras combinações? Quais posições de sujeitos poderiam ser flagradas? Que efeitos seriam produzidos nessas diferentes composições que me levassem a entrever novos sujeitos-docentes-narradores-mestres de um jogo de fabulações. Ou a vê-los, movendo-se, semoventes, transfigurando-se em sua constituição?

Não são as supostas revelações ou ocultamentos indiciados nas narrativas que nos interessam. Como instâncias e momentos de geração de significados pelos quais os sujeitos explicam a si mesmos e ao mundo interessa-nos apreender as condições históricas de sua produção, a posição dos sujeitos que as enunciam, os posicionamentos que incluem, a atribuição de valores, as categorias de pensamento, as diferenciações, saberes e verdades que carregam, os significados que imprimem acerca do que é educação, do que é docência, em suma, sua plasticidade na fabricação de certas formas de subjetividade. (MAUÉS, 2004, p.3)

Escolho uma mesa na taverna, peço algumas canecas de hidromel, uma para mim e as outras para aqueles de quem ouvi suas histórias. Aqueles cujas histórias provoqueei.

03 - Discursos de docentes-mestres de jogos de RPG {Lá e de volta outra vez³⁶}

As perguntas forjadas ganham caminhos próprios nos discursos dos sujeitos, docentes e mestres do jogo de RPG, suas duas práticas, docência e ensinar jogos de RPG, são discursivamente expostas em busca da composição discursiva dessas aproximações e refratações envolvidas na constituição de mestres/docentes.

Retomo aqui pontos de minhas interrogações, que são o interesse nas práticas sobre dois lugares discursivos dos sujeitos para ver como elas entram na composição dessas subjetividades em processos que podem incluir aproximações, afastamentos, sobreposições, entrecruzamentos, diásporas, dispersões.

São ofícios que pressupõem uma tessitura discursiva pelo uso da voz, o uso da palavra falada.

Atravesso os discursos dos sujeitos, e por meio da análise foucaultiana do discurso exponho enunciados dos discursos dos sujeitos que exercem os ofícios de docentes e de mestres de jogos de RPG ao que se propõe esta pesquisa. Como já colocado em momentos anteriores, não se busca neste tipo de análise o oculto ou coisas (vestígios; imagens) atrás das cortinas, pois não há nada para esconder (FISCHER, 2001, p.198), os discursos pronunciados nas narrativas são os protagonistas.

Para Michel Foucault, é preciso ficar (ou tentar ficar) simplesmente no nível de existência das palavras, das coisas ditas. Isso significa que é preciso trabalhar arduamente com o próprio discurso, deixando-o aparecer na complexidade que lhe é peculiar. (FISCHER, 2001, p.198)

Os discursos dos sujeitos mostram suas trajetórias quanto docentes e mestres do jogo de RPG desde o início de cada prática até o momento que elas, ao mesmo tempo, se aproximam e se refratam. Os discursos mostram relações entre as formações discursivas e domínios não discursivos percorridos pelos sujeitos nas instituições, nos acontecimentos políticos, nas

³⁶ Título da obra O Hobbit dentro da própria obra, que é publicada na história, de J.R.R. Tolkien.

práticas e processos econômicos (FOUCAULT, 1987, p.186). Para Foucault não existe a intenção de construir um novo discurso sobre o discurso analisado.

Nas narrativas dos sujeitos estão impressas as influências destes domínios não discursivos, de como os acontecimentos em suas vidas os levaram ao exercício dos ofícios de mestre do jogo e docente. As formas únicas como cada um percorreu caminhos, ora diferentes ora parecidos e com destinos semelhantes, constituem em seus discursos, que também explicitam as influências e motivações que desencadearam todo o processo que os levaram a serem mestres do jogo de RPG e docentes. Processo este que antecede a escolha da formação inicial através de curso da graduação, passa por este momento e chega às possíveis continuidades da educação. E como mestres do jogo, este percurso mostra os primeiros contatos com o RPG, de como foram apresentados a este tipo de jogo, os sentimentos que surgiram com a curiosidade e desejo de passar de jogador a mestre e culmina na vontade de se aperfeiçoar cada vez mais.

Na análise dos discursos dos sujeitos será evidenciado o enunciado, uma função de existência que pertence exclusivamente aos signos, as narrativas transcritas dos sujeitos. Os signos se sucedem ou justapõem na formulação dos atos falados (FOUCAULT, 1987, p.99).

No enunciado existe a função enunciativa exercida. Através desta função, o enunciado elabora um contexto determinado em uma trama complexa, pela qual a subjetivação dos sujeitos foi constituída até o momento em que as réplicas que formam uma conversação pelas sequências de afirmações constituem uma narração (FOUCAULT, 1987, p.112).

Este campo enunciativo associado abraça também as formulações a que o enunciado se refere, implicitamente ou não. Em seus discursos, estas formulações dos sujeitos mestres do jogo de RPG e docentes são repetidas, modificadas, estabelecidas de formas opostas e falar de cada uma delas. Todo enunciado reatualiza outros enunciados, sejam elementos rituais em uma narração; proposições já admitidas em uma demonstração; frases convencionais em uma conversa. É constituído pelas possíveis formulações

ulteriores propiciadas pelo enunciado em consequência, sequência natural ou réplica. O campo enunciativo é também constituído por formulações das condições de estado compartilhadas pelo enunciado, que estabelecem seu lugar sem consideração de ordem linear, que o faz apagar ou valorizar, conservar, sacralizar e oferecer como objeto possível a um discurso futuro (FOUCAULT, 1987, p.112).

Esta análise do discurso observa o enunciado em sua forma única de como ele existe apenas naquele tempo e lugar e que relações exerce com outros enunciados a que pode estar ligado (FOUCAULT, 1987, p.31). Os enunciados destes sujeitos mestres do jogo e docentes constituem o *corpus* desta pesquisa, o que dizem, as conexões entre o que dizem. E seus discursos desenvolvem-se conforme são produzidos seus processos de subjetivação.

Através dos domínios não discursivos - as práticas e processos econômicos, políticos, contextos pessoais e externos aos sujeitos, as relações com instituições, relações de poder, discursos de poder (FOUCAULT, 1996, p.38) e experiências outras ao longo do curso de suas vidas - a subjetivação destes sujeitos docentes e mestres do jogo de RPG se constitui. Não se trata de apenas adquirir certas aptidões, mas também adquirir certas atitudes (FOUCAULT, 2010a, p.2).

Com a estrutura das técnicas que o sujeito cria para se compreender (FOUCAULT, 2010d, p.94), os sujeitos caminham nas trilhas atuais de suas vidas como mestres do jogo e docentes e a constituição desta subjetivação é atravessada por inúmeros processos que surgem antes de suas escolhas, que os guiam para e durante estas escolhas. Seus processos históricos individuais são permeados por estes processos e certas operações são feitas em seus corpos, em suas almas, pensamentos, condutas, modos de ser (FOUCAULT, 2010a, p.2). É uma jornada ao interior de si que parte de si e leva a si, a um novo si.

Esta constituição do sujeito é forjada pelas condições práticas e históricas de sua subjetivação. E para capturar esta experiência de si (LARROSA, 1994, p.55), é importante situar os sujeitos temporalmente, por isso é válido relatar que todos conheceram os jogos de RPG na adolescência,

antes da docência. Este fato está ligado ao período histórico da chegada do RPG traduzido ao Brasil, em 1991 e com mais intensidade de publicações durante as duas décadas seguintes.

Com a inexistência da Internet na década de 90, em relação a como ela se apresenta nos últimos anos e sua presença intensificada mais recentemente, a chamada “cultura pop” cultuada por adolescentes, jovens e entusiastas era consumida em formatos físicos; o digital não era acessível ou inexistente. E não foi diferente para o RPG, já que as publicações traduzidas ou produzidas por autores brasileiros eram aguardadas e consumidas com entusiasmo.

Com o passar dos anos, o envelhecimento dos jogadores os levou às escolhas profissionais, e a docência se passou a se manifestar como uma de suas escolhas. E a natureza narrativa surge nas duas práticas, RPG e docência.

Nos momentos de entrevistas de todos os sujeitos, as narrativas foram muito mais intensas sobre o ofício como mestre do jogo, por mais estímulos que fossem gerados para que falassem de seus ofícios enquanto docentes.

De formações distintas, nem todos os sujeitos escolheram o caminho da docência inicialmente e foram levados a ele por sequências de eventos. Suas formações iniciais são licenciatura em biologia, dois em psicologia, educação artística com habilitação em artes plásticas, direito e letras com habilitação em espanhol. Algumas das formações continuadas são especialização em educação, mestrado em psicologia, e doutorado em psicologia e doutorado em direito.

Os caminhos da escolha profissional através de um curso de graduação não definiram o caminho da vida docente para alguns dos sujeitos, levando a docência a iniciar posteriormente por circunstâncias diversas. E outros sujeitos escolheram a docência ao definir o curso que fariam na graduação.

Nos enunciados destacados, a escolha profissional pela docência é colocada como influência do convívio familiar, “*minha mãe era professora*” e “*meu pai leciona numa faculdade*”, por decisão posterior durante a graduação de cursos que não são relacionados diretamente à docência, como psicologia e direito, “*Não pretendia ser professor de ensino superior no início. Quando fui tentar mestrado me interessei pela docência*” e “*Mudança bem inesperada. Eu achava que ia trabalhar com clínica*”, e finalmente pela escolha inicial pela docência “*escolhi este curso no vestibular*”.

No encontro com alguns destes sujeitos há formações que não conduziam primariamente para a docência, como advocacia e psicologia. Já outras formações definiram desde o início, como licenciatura em letras com habilitação em espanhol, educação artística com habilitação em artes plásticas e licenciatura em biologia. São diferentes caminhos que os levaram à docência. Em formas de ascender ao reconhecimento e valorização da profissão, uma obrigação moral, compromisso social e o domínio de uma competência profissional (CONTRERAS, 2002, p.71-85).

Os discursos dos sujeitos expõem o caminho da docência ora no início da vida de trabalho, através da escolha do curso da graduação, ora como uma vontade profissional que surgiu e cresceu tomando forma para alguns dos sujeitos, mesmo que suas escolhas profissionais não direcionassem primariamente para a docência.

A escolha da docência, nos enunciados produzidos se manifesta como continuidade de seu processo formativo e ao mesmo tempo influenciada por fatores outros.

E no decorrer do curso livre me chamaram para ser monitor, aceitei. E quando eu terminei o curso avançado, também tive o convite para fazer o treinamento para professores. Participei, passei. Fiquei por lá durante um ano, só que estavam exigindo também que os professores tivessem ensino superior, logo fui para faculdade, perto de minha casa, que teve letras com licenciatura em espanhol.

Mas outros caminhos se apresentam, nos quais a escolha pela profissão docente não é tão bem aceita, seja por causa do processo histórico da desvalorização da profissão com baixos salários e notórias reivindicações

em alguns setores, como a educação básica das escolas públicas. Ou por questões pessoais. E quando combinado com outra profissão que no discurso do sujeito surge como desvalorizada, o amálgama resultante é um ampliação dos sentimentos.

São duas profissões que não são muito valorizadas em nosso país. Você como artista ou como professor, são profissões que te exigem muito. Para você ter um retorno como profissional, estou falando mesmo do retorno financeiro, você ser bem pago, bem sucedido, precisa de um grande esforço, ter uma dose até de sorte também.

Também sobre a realidade do professor com relação à formação e os problemas sociais que podem ser encontrados na sala de aula de muitos municípios brasileiros. Este aspecto do discurso humanista atravessa o discurso do sujeito declarando sua importância social (PINTO, 2006, p.105).

Nós professores, principalmente, devido à nossa carga de trabalho, devido às nossas próprias preocupações, nós esquecemos que o aluno é um ser humano que, assim como nós professores, também têm os seus problemas, suas frustrações, suas tristezas, suas preocupações. E às vezes nós professores não vemos isso. E isso reflete tanto no comportamento do aluno em sala de aula, quanto nosso comportamento frente a este aluno. A faculdade hoje em dia não prepara para este tipo de situação, as universidades não preparam isso. Elas preparam o professor para ensinar uma determinada matéria, ensinar determinado assunto, mas ela não prepara para nós lidarmos com aluno que tem o pai que é ladrão, que a mãe que é drogada, que o aluno está usando drogas. Não prepara para esses problemas sociais.

E neste caminho, sobre abraçar a docência, é possível acompanhar claramente neste discurso a sensação sobre as formas de como podem ser o início da carreira docente e a sensação que é estar em sala *“com o tempo você percebe se você tem a vocação ou não, se é o que você quer ou não, principalmente quando você vai para sala de aula. Ou você sai de lá decidido a se tornar professor, ou não.”*

Assumir a sala de aula e se deparar com problemas sociais para os quais não teve preparação ou encarar a realidade de pouca valorização e baixa remuneração da profissão, afetam a constituição do sujeito enquanto docente, no sentido de que seu bem estar na profissão não é pleno. Esta constituição da

subjetivação transforma-se numa consciência de si (FOUCAULT, 2010d, p.262).

A docência aparece como ofício de aprendizado contínuo que requer uma sequência de aprendizado nesta composição discursiva relacionada às dificuldades da vida docente.

Os professores muitas vezes estão tão sobrecarregados que não tem como eles irem atrás de uma formação continuada. Muitos param no que eles fizeram na graduação, aprenderam na graduação ou se eles têm um mestrado, param no que aprenderam no mestrado. É preciso que seja facilitado ao professor que ele continue buscando além. Que tempo o professor tem já que está sobrecarregado com o trabalho? Que tempo ele vai ter de ir atrás de mais informação para melhorar, se aperfeiçoar como profissional? É complicado.

Seus processos de subjetivação enquanto docentes os levaram à uma formação continuada em cursos de especialização, mestrado ou doutorado e assim buscam transformar-se .

O caminho para a produção de um mestre de RPG abraça diferentes formas, que nos discursos apresentam-se, assim como nos discursos sobre a escolha da vida docente, como uma vontade inicial ou por forças de experiências vivenciadas.

Então fomos aprendendo. Foi muito bom porque tivemos duas visões diferentes de mestres. Enquanto um era mais heróico e mais aventureco, o outro era mais soturno, mais dramático, usava mais suspense. E dentro dos próprios jogadores também fomos percebendo que eles tinham perfil e vontade para serem mestres, e eu era um desses. Apesar de terem jogadores excelentes, foi um fracasso eles serem mestres. E eu acabei ficando como mestre. Teve um momento em que nos separamos dos irmãos [os mestres] e fomos alçar voos sozinhos e eu fiquei sendo o mestre deles. E nesse momento nós chegamos a criar um projeto próprio, tínhamos trinta e uma pessoas inscritas, [...]era de Vampiro: A Máscara.

E a vontade de contar suas próprias histórias aos jogadores.

Depois de jogar algumas vezes com o pessoal que me ensinou a jogar, eu comecei a ter ideias de histórias e quis arriscar uma vez sendo mestre. A história fluiu e aí fui sendo mestre mais frequentemente.

Por necessidade, assumindo a responsabilidade: *“Eu comecei a ser mestre porque o antigo mestre viajou e alguém precisava assumir a vaga. Aí eu assumi, gostei e continuei.”*

As manifestações discursivas sobre a vontade de iniciar a mestrar também compõem um processo de envolvimento crescente, que nem sempre acontece com todos os jogadores, onde a maioria prefere se divertir com seus personagens vivendo o desconhecido das histórias que são contadas pelos outros que assumem o cargo e as responsabilidades de ser mestre do jogo.

Quando você vai se interessando pelas ambientações, pelos livros, pelas regras, é um processo natural. Você pensa 'gostaria de passar para o outro lado', de narrar, de ver como é, de narrar a história. Quando você adquire a experiência com o sistema de regras, acho que naturalmente surge isso 'eu poderia narrar uma história para os meus amigos'.

Nestes vinte anos, e contando, que tenho contato com os jogos de RPG, desde 1992, vejo que estas duas preferências são bastante visíveis, de querer ser mestre ou de querer ser jogador. Há uma terceira variável menos comum, aqueles que gostam de ser mestres e jogadores. Os jogadores que não gostam de ser mestres, ou que acreditam que não farão de uma boa maneira, sempre precisam que alguém assuma a vaga de mestre. *“Eu fui praticamente obrigado pelos meus amigos a narrar, porque ninguém queria narrar. Então eu fui obrigado, o que achei muito interessante, foi muito bom”* e neste discurso *“Primeiro eram sempre os mesmos dois mestres, pois foram eles que nos ensinaram, mas queriam que mais gente narrasse também, para dividir a responsabilidade.”* Estas situações levam a um cenário de pressão sobre os sujeitos que são conduzidos a determinado fim, que é ser mestre do jogo. São técnicas de poder e relações de poder sendo executadas para determinar a conduta destes indivíduos com relação ao grupo de jogo. Desta forma, os sujeitos solicitados a mestrar para o grupo são produzidos através de condições práticas e históricas específicas de formas de subjetivação que constituem sua própria interioridade na forma de sua experiência de si mesmo (LARROSA, 1994, p.55).

Mesmo os jogadores que gostam apenas de jogar, começam a refletir sobre a possibilidade de assumir o cargo de mestre do jogo e contar

aquela história interessante que vem sendo desenvolvida em sua imaginação e em anotações. Ou imaginam como seria contada a história que está sendo vivida por sua ótica e como fariam para ela ser melhor e mais divertida para todos. Também pode ocorrer através do desejo de contar histórias com outras temáticas. Ou experimentar um cenário novo ou diferente. Ou ainda utilizar outro sistema de regras ou até mesmo querer experimentar regras próprias. Estes jogadores têm acesso aos manuais de regras, participaram de histórias jogando, observaram como um ou mais mestres do jogo conduzem as narrativas, interagiram com outros jogadores e amadurecem o desejo de conduzir o jogo. São atributos interessantes para pensar a docência.

Ao apropriar-se das diversas especificidades que constituem o cargo de mestre, o jogador que almeja mestrar executa operações dos quatro grupos de técnicas de organizadas por Foucault (2010a, p.2). Ele desenvolve seu desejo e como alcançá-lo em busca da satisfação em conseguir; ele se apropria das formas de linguagem e comunicação para poder expressar-se com o grupo de forma adequada, além do domínio dos sistemas de sentidos e significação entre o próprio grupo e o manual de regras; ele desenvolve uma história, produzindo-a da forma que convém a si e ao grupo; e, por fim, ele se propõe a ser o mestre do jogo e assim alcançar seu objetivo, conduzindo a decisão do grupo em oferecer-lhe a oportunidade de ser o mestre. Este jogador que busca o ofício de mestre segue executando as técnicas que culminam em sua governamentalidade (FOUCAULT, 2010a, p.2) perante o grupo, pressionado, seduzindo, negociando, estabelecendo relações de poder para produção de efeitos positivos a nível do desejo (FOUCAULT, 2012, p.148).

Mas o início do ofício de mestre do jogo de RPG pode ser bastante difícil e desafiador, principalmente quando o grupo já jogou com um ou mais mestres com alguma experiência e empatia com o grupo. O mestre já eleito pelo grupo pode desfrutar do desenvolvimento nesta relação em função das técnicas de significação, de produção, de poder, de si, das relações de poder e de sua governamentalidade com o grupo. Através das técnicas de significação ou de comunicação (FOUCAULT, 2010d, p.95) e de produção, o mestre experiente sabe agradar o grupo com os tipos de histórias criadas e o seu desenrolar. Pelas técnicas de poder ele desenvolve a capacidade de conduzir e

administrar o grupo. As técnicas de si propiciam que ele reflita sobre sua conduta buscando sanar erros e aproveitar acertos. E sua governamentalidade e relações de poder o mantém no cargo, e ele segue transformando-se constantemente para melhorar como mestre e manter a dominação do cargo.

O jogador que almeja o cargo de mestre pela primeira vez, pouco dispõe para oferecer ao grupo, está limitado às técnicas de produção e as de sistemas de signos (FOUCAULT, 2010a, p.2) pela criação de uma história e o domínio das regras.

É uma sensação horrorosa, pelo menos no meu caso foi um desastre. Porque é complicado quando é a sua primeira mesa e surge um jogador que é um advogado de regras. E você fica inseguro e fica pensando 'será que vou desenvolver legal a história? Será que vou fazer com que os jogadores se divirtam? Será que eu vou conseguir ser uma boa narradora?'. Surgem essas inseguranças.

A partir da experiência inicial de mestrear do mestre do jogo que aprende e das outras seguintes, as técnicas de si poderão ser invocadas e as técnicas de poder e a governamentalidade poderão ser exercidas.

Alguns jogadores tendem a contestar as decisões do mestre do jogo com relação à utilização das regras, sejam mestres iniciantes ou não, podem alegar que um ou mais personagens dos jogadores estão sendo beneficiados ou prejudicados, afirmam que a história não está sendo conduzida da forma que eles esperavam, e reclamam sobre as decisões do mestre. Este tipo de jogador é conhecido no RPG como 'advogado de regras', pois ele as defende com todo afinco para que sejam respeitadas durante o jogo. O jogador advogado de regras utiliza técnicas de sistemas de significação (FOUCAULT, 2010a, p.2) que permitem a utilização de sentido e significação sobre a utilização das regras na história e provoca resistência ao poder do mestre. “Os irritantes mesmo são os advogados de regras que tentam manipular o narrador para benefício próprio, esse é o problema”. E surgem também neste discurso “Tem sempre aqueles jogadores que são meio advogados de regras, que conhecem um pouco das regras ou às vezes acham que conhecem, mas querem discutir” e neste “Sempre teve e sempre vão existir queixas”. Às vezes sustentados em argumentos baseados nas regras, outras vezes em desejos

particulares ou coletivos com relação à história, estes jogadores buscam a manipulação do mestre para que seus desejos sejam atendidos. O mestre do jogo negocia ou ignora os apelos do jogador advogado de regras e procura determinar a conduta deste tipo de jogador para determinados fins ou dominação pelas relações de poder (FOUCAULT, 1975, p.161) a partir de sua autoridade como mestre do jogo.

O jogador advogado de regras atua como profundo conhecedor das regras do jogo, buscando que elas sejam cumpridas sempre advogando a favor delas. Neste movimento, o jogador advogado de regras abala o movimento narrativo e coloca em dúvida o poder do mestre ao invocar como as regras deveriam estar sendo usadas. Em busca de manter a ordem de seu cargo, o mestre do jogo domina o jogador advogado de regras para que seu poder possa ser exercido sem outras interferências.

As experiências iniciais na mestragem do RPG dos discursos mostram como foram suas experiências iniciais como mestres do jogo de RPG e utilizaram as técnicas de produção e as de sistemas de signos (FOUCAULT, 2010a, p.2) para a criação da história e domínio das regras e interação com os jogadores.

Estes discursos dizem sobre o caminho da constituição do mestre de RPG, seus passos iniciais, sua constituição do sujeito neste ofício narrativo. As vivências destas experiências iniciais tornam-se marcantes e demarcam as vidas dos sujeitos em seus discursos. Em alguns enunciados, a primeira experiência como mestre do jogo foi longe do esperado *“Foi complicado. Afinal que a mesa acabou, terminei aquela história e não quis narrar por um bom tempo. Foi complicado.”* E neste outro discurso também é encontrada o mesmo proferimento *“Comecei com uns treze ou catorze anos. Nessa época cheguei a mestrar umas duas vezes, mas foi tão ruim que eu desisti”*.

Aprender a jogar RPG geralmente é difícil, mesmo contando com a explicação de alguém. É um tipo de jogo diferente da maioria dos outros jogos; é um jogo de contar histórias interativas, de interpretar uma personagem e não há vencedores ou perdedores, nem competição. Ser o responsável pela estrutura central da história é um desafio para aqueles que buscam o ofício de

mestre do jogo. Alguns jogadores tentam e desistem por diversos motivos, seja porque não gostaram do cargo, não tiveram boas opiniões dos jogadores, não conseguiram criar uma história envolvente ou não se sentiram confiantes o suficiente para administrar a história, os jogadores e as regras.

Para os que persistem em dominar os ofícios de mestre do jogo e docente, a liberdade de errar e aprender são presentes e a vontade de melhorar cada vez mais é uma constante. Os sujeitos exercem sobre si a governamentalidade (FOUCAULT, 2010a, p.2) para dominar os ofícios.

As necessidades de melhorias são contempladas gradativamente, histórias com riquezas de detalhes são apresentadas, livros que complementam os manuais básicos são absorvidos e conversas de negociações são feitas com os jogadores antes das histórias iniciarem. A dedicação em aprimorar a prática como mestre do jogo está permeada em vários destes discursos.

Mas eu fui pegando gosto pela coisa com o tempo, de imaginar aventuras, os desafios para os personagens, imaginar os monstros. Depois, já mais velho, passei a mexer com Vampiro A Máscara e já era mais maduro. História com enredo mais elaborado, com mais interpretação. Foi um aprendizado gradual.

Neste processo de dedicação em melhorar a qualidade de suas mesas de jogo, mestres seguem história após história efetuando operações em seus pensamentos e em suas condutas através do poder-saber (FOUCAULT, 1975, p.161) das técnicas de si para que possam evoluir continuamente (FOUCAULT, 2010, p.2). *“Depois de algumas sessões, vendo que o negócio rolava, fiquei mais tranquilo”.*

E acabamos percebendo que a regra era o mínimo fundamental. A regra não era o fundamental e sim a situação da interpretação e do momento, então passamos a não dar tanto valor às regras. A regra foi incluída no processo como secundária.

O aprendizado do mestre do jogo é contínuo a partir de suas próprias considerações e discursos sobre sua prática, além de ouvir também as vozes de seus jogadores, de dar a vez às vozes daqueles que têm a voz diferente no jogo. Estas técnicas de si permitem ao mestre executar estas

operações, seja sozinho ou com a ajuda de outros, em busca desta relação consigo (FOUCAULT, 2010, p.2) no processo de subjetivação.

Você como mestre do jogo, você é quem está dirigindo a ação, você que está trazendo os eventos para serem jogados. E os jogadores têm aquele respeito por ti. Você traz a cena e faz eles interagirem na cena e tudo, e até mesmo no caso deles não gostarem, de ter aquele papo de dizer depois daquele *feedback*³⁷ que a gente tem.

E “*Voltei a mexer com a maturidade de um psicólogo e com a responsabilidade de um professor*” tocam na questão do respeito e maturidade conquistados na mesa do jogo e seus discursos são atravessados por relações de poder na sua constituição quanto sujeitos. O mestre do jogo e o professor constituem-se neste movimento.

Você amadurece. Você ganha confiança e segurança, conforme sua experiência e conhecimento vão aumentando. Hoje eu narro para duas mesas, para o mesmo grupo há mais de um ano e meio e a gente tem desenvolvido de forma excelente, mudou completamente. Eu sou uma narradora completamente diferente daquela época. Você ganha autoconfiança, você ganha experiência, de saber lidar com estas questões dentro do grupo, saber manejar pessoas. Você saber lidar com pessoas porque elas têm suas expectativas, elas lidam com frustração de formas diferentes, você tem que saber lidar com isso, você tem também quer ver as qualidades de cada um, o que eles podem acrescentar no grupo, como você pode fazer com que eles cresçam dentro da história conforme a sua personalidade, as suas expectativas, o que eles podem contribuir para que os outros jogadores amadureçam, tanto como jogadores quanto personagens dentro da história. É muito interessante quando você acompanha o crescimento tanto do jogador quanto do personagem. Os jogadores também vão amadurecendo com o tempo. Você tem apenas que saber lidar com isto e lidar com as situações que surgem.

O discurso mostra a atuação das técnicas de poder, as técnicas de si e da governamentalidade e das relações de poder em sua relação com os jogadores e consigo. Esta constituição do sujeito ser mestre do jogo de RPG é um processo de constituição permeado de leituras de jogos e literatura em geral, observações de outros mestres, de sua relação com as dinâmicas da vida e até mesmo procurar ser jogador para perceber melhor como outros mestres exercem o cargo.

³⁷ Retorno argumentativo.

Estes sujeitos iniciam seus ofícios como mestres do jogo e aprendem a melhorar com o exercício da prática e através de diversas outras maneiras. E também iniciaram suas carreiras como docentes, geralmente em algum ponto em suas vidas após serem mestres do jogo e de modos próprios. O início da carreira docente é povoado de receio e ansiedade nos discursos, como muitas profissões. O fator agravante é que o novo docente está sozinho em frente aos alunos, por conta própria. E para quem foi aluno durante anos da vida, estar do outro lado da sala pode ser angustiante e estimulante. *“Fiquei um pouco apreensivo no começo, pois era novo e fiquei com medo da turma não me respeitar”* e *“Foi com empolgação e com um pouco de ansiedade”*. Por outro lado, este discurso credita à atividade docente um processo parcialmente intuitivo e está ligado à prática como mestre do jogo *“Acho que isso já parte muito da natureza da pessoa. Eu acho que o RPG me ajudou bastante nisso, foi muito interessante”*. E é este discurso que estabelece correlações com outros enunciados a que pode estar ligado (FOUCAULT, 1987, p.31), sobre o exercício das duas práticas. Neste discurso, a docência como vocação aparece e segue na subjetivação do sujeito no ofício da docência.

Até este momento, foram analisados discursos que expõem as diferentes formas a partir das quais os sujeitos iniciam suas vidas como mestres do jogo de RPG e docentes.

Os demarcadores discursivos presentes nos enunciados são a docência a partir de suas experiências como mestres do jogo e o caminho inverso, onde no discurso da mestragem do jogo está o sujeito docente. Abordando inicialmente num aspecto mais amplo, os sujeitos demonstram que o ato de falar, o narrar, está ligado aos dois ofícios.

Nas duas práticas você tem que comandar uma audiência. No caso da aula você tem que manter a atenção da turma enquanto você que está lá na frente, você que está dirigindo a ação. Da mesma forma como no RPG, o mestre tem a obrigação de dirigir a cena.

Este discurso aponta o envolvimento entre aquele que fala, mestre ou docente, e aqueles que o escutam, jogadores ou alunos.

[...] no RPG você vai contar uma história, vai lidar com situações, com fatos, se envolver com pessoas e tudo mais. E

isso na sala de aula é semelhante: você vai se envolver com pessoas, vai relatar fatos, vai explicar, vai explanar determinado assunto.

A clareza na comunicação é situada nos discursos com a necessidade de ser nítida e eficaz, assim a compreensão do que se diz será melhor.

São como diversas outras atividades na qual você está se comunicando com um grupo, que você tem que treinar bem a habilidade comunicativa. Falar com clareza, explicar com clareza. Da mesma forma que um professor vai ter que conseguir explicar claramente um conteúdo para um aluno, o mestre de RPG vai ter que descrever muito bem a *dungeon* [masmorra]. Se não, tanto os alunos quanto os jogadores, com seus aventureiros, podem entender de forma errada.

Nestes discursos, a linguagem dos sujeitos realiza distintas operações na relação dos que falam com os que escutam. A linguagem coordena e organiza os ouvintes, ela envolve as pessoas. Os sujeitos se constituem também através de sua linguagem e de como se dirigem aos ouvintes para coordenar e organizar ela precisa ser clara. O sujeito docente e mestre do jogo apresenta nestes discursos como as técnicas de significação ou comunicação (FOUCAULT, 2010d, p.95) e o poder-saber estão imbricados em sua subjetivação.

A constituição do sujeito mestre do jogo e docente exige audiência cativa e orientada por regras claras que, pelas dinâmicas de ouvir e falar, contribuem com o processo mutante destas práticas.

Por este caminho, este discurso mostra o início do processo de interação em sala de aula “*Quando eu tento tornar a aula mais lúdica, mais interessante, [...], começo a tentar interagir melhor com o aluno*”. E este enunciado especifica mais além.

Na sala às vezes dá pra fazer certas formas de interação, dependendo da aula específica ou do tipo de atividade que a gente vai fazer. Então é assim, saindo daquele modelo 'só eu falo aqui na frente e vocês só escutam'. Às vezes a gente pode fazer aquela troca de perguntas e respostas ou através de seminário, passando para a discussão de cada um vai ter a sua função. Mas a função de coordenação ainda é a nossa, do professor.

Quando para muitos docentes predomina o modelo tradicional onde apenas o professor profere, estes sujeitos buscam ouvir aqueles que os escutam no intuito de dinamizar de outra forma suas aulas, de ampliar o interesse. O sujeito busca mais de uma forma de interação ao ministrar suas aulas quando em seu discurso aparece a colocação “*certas formas de interação*”.

Ao ministrar aulas que sejam diferenciadas do modelo tradicional, o discurso do sujeito docente apresenta o resultado de seu processo histórico no ofício docente de sua experiência de si (LARROSA, 1994, p.42). Em seu discurso, quando expressa que “*sair daquele modelo*”, é evitar em sua atuação enquanto docente o tipo de aula que é o mais comum, é o “*modelo*”. E ao “*estabelecer a função de cada um, mas manter a função de coordenação*”, o sujeito docente mergulha em si e transforma as técnicas de dominação (FOUCAULT, 2010d, p.95) para que ele exerça relações de poder sobre os discentes.

O que se manifesta nos discursos como procedimento estimulante, a interação, é uma estrutura básica e necessária nas mesas de RPG, já que o mestre precisa ouvir constantemente como as personagens dos jogadores estão interagindo com o que está sendo narrado. Para ouvir os jogadores de forma adequada, o mestre precisa entender o que cada um deseja e espera.

Saber administrar as dificuldades que surgem, você tem que ter jogo de cintura para lidar com as situações, com as pessoas, o que elas anseiam, o que elas pretendem, o que elas desejam de ti, o que elas podem oferecer, as qualidades, as características de cada um e saber manejar tudo isso para que haja aproveitamento, seja no jogo ou na sala de aula.

Este exercício de aprender a administrar pessoas em sala de aula e nos jogos de RPG requer disciplina constante através das relações de poder. Nas mesas de jogo, a administração deste processo torna-se delicado, já que a palavra e a vez de falar é passada de jogador a jogador e pelo mestre do jogo.

No discurso, o sujeito exerce a governamentalidade para que “*saiba manejar e ter aproveitamento*” durante o exercício desses dois ofícios.

Quem tem a vez de falar detém a autoridade discursiva neste momento, seja na sala de aula ou na mesa do jogo. O mestre provoca mudanças nos jogadores neste processo, assim como o professor provoca mudanças nos alunos. Mudanças sobre o que se pode ou não fazer parte do discurso, o docente e o mestre apontam o caminho das vozes dos alunos e dos jogadores, que recebem a oportunidade da autoridade discursiva para falar sobre o que se fala naquele momento, seja de aula ou de jogo. O fato de a voz do mestre do jogo ser diferente durante a história e a do professor durante as aulas transforma as vozes daqueles que os escutam e que podem ter a autoridade discursiva.

É o professor que ministra a aula, é o mestre do jogo que conta a história. São duas práticas narrativas, de coordenação de pessoas, de saber o que desejam e como desejam ouvir aqueles que os escutam. Estes sujeitos detêm o poder e o controle no exercício das duas práticas narrativas, mantendo o controle atrelado à vontade de poder.

Aproximações mais específicas entre as práticas de docência e ensinar jogos de RPG podem ser localizadas no enunciado

Lidar com pessoas tanto na sala de aula quanto no RPG é detectar as necessidades e capacidades de cada um e tentar atendê-las da melhor forma possível. A diferença é o caráter lúdico.

Nesta interação de mestres com jogadores e de professores com alunos, os enunciados apontam aproximações mais específicas nas práticas e também a refratação mais nítida entre elas, o fator lúdico.

O professor conduz a aula, o mestre também. A pessoa tem que fazer um planejamento, uma elaboração e fazer com que o aluno se interesse pela aula, da mesma maneira que o mestre do jogo de RPG planeja a aventura e tem que fazer com que seja divertido, esse é o intuito do jogo de RPG. E o da aula, o aprendizado.

Estes discursos apresentam a ludicidade como diferença entre as duas práticas, onde ao ministrar aula existe o “*objetivo do aprendizado*”. Mas o predomínio de dinâmicas de relação “*Lidar com pessoas*”, mostra que estas dinâmicas estão presentes na docência e na mestragem do jogo de RPG.

O fator lúdico sendo apresentado como uma grande diferença em conduzir uma história de RPG e uma aula, nestes discursos, mostra como os dois ofícios sofrem interferência de práticas que regulam seus procedimentos (LARROSA, 1994, p.42). Os mestres de RPG passam pelo processo de subjetivação através da ludicidade, objetivo do jogo. No processo de subjetivação enquanto docentes, a ludicidade se ausenta do discurso neste processo de subjetivação.

No exercício de “*detectar as necessidades e capacidades de cada um e tentar atendê-las*”, o sujeito docente e mestre do jogo de RPG tem nas técnicas de si os meios de aprofundar este processo.

Eu acho que você consegue ver que quando você faz algo porque você gosta, é muito mais prazeroso do que porque você é obrigado ou porque você tem aquela necessidade. Quando o aluno gosta realmente da sua aula é a melhor coisa que tem. Você sente que aluno é interessado, é aquele aluno que participa, que ele não está ali só pra preencher um requisito, de ter o crédito nessa matéria para poder passar. Neste quesito se assemelha [ao RPG]. Da mesma forma que existem jogadores que se assemelham aos alunos, pois tem aquele jogador que às vezes não está interessado. Tem que ficar instigando ele, tem que ficar puxando ele. É aquele jogador que às vezes falta, chega atrasado e tem que puxar a orelha dele. Parece o aluno que chega atrasado, que não está interessado.

Buscar gerar o interesse pelo que é narrado durante o envolvimento daqueles que falam com os que escutam, demarca-se discursivamente como um dos alicerces primordiais ao conduzir uma história de RPG e uma aula. E os discursos apresentam este caminho, “*fazer com que o aluno se interesse pela aula*” e “*Quando eu tento tornar a aula mais lúdica, mais interessante, [...], começo a tentar interagir melhor com o aluno*”, onde a aula aparece com a necessidade de ser mais interessante.

Eu lido muito com adolescentes e a grande maioria não está nem aí. A grande maioria não está preocupada, usa a escola quase que como um ponto de encontro com os colegas do que para realmente estudar. Você pode dizer 'isso é falha do professor, que deveria estimular'. É, de certo modo sim, o professor tem que despertar o interesse do aluno, fazer com que o aluno se interesse. Mas eu vejo aí que também é papel da família, eu vejo muito a ausência da família neste processo. A receptividade como mestre é maior porque nós não estamos lá por uma obrigação, nós estamos por um prazer. Isso a gente faz por prazer, a gente se sente bem. Quando você faz uma

coisa que você se sente bem é outra maneira, outra forma de você lidar, de você tratar.

A conquista do interesse na sala é mais difícil segundo estes discursos, pois estudar pode estar longe dos interesses dos alunos e ser uma atividade considerada bastante enfadonha por eles (DAYRELL, 2007, p.1106), e a necessidade de desenvolver o interesse dos discentes permeia estes enunciados discursivos.

Os enunciados apontam a existência do fator lúdico como uma das refratações entre as práticas. Mas todos os discursos apresentam a necessidade da existência do sujeito interessado nas duas práticas. Para o sujeito docente criar o interesse pela aula é um desafio constante para que o aprendizado aconteça, mas para o sujeito mestre do jogo o interesse dos envolvidos é estabelecido de forma mais fluída com o apelo lúdico por parte da prática e o interesse gerado pelo mestre do jogo.

Os enunciados também manifestam sobre as relações entre professor e aluno, do interesse pelas aulas por parte dos alunos.

Hoje em dia o papel do professor é uma coisa meio paradoxal porque na universidade, pelo menos atualmente, você sai com um discurso de que você não é uma figura autoritária, você é um facilitador. Mas quando você se depara com a realidade da sala de aula, você percebe que tem que ter uma postura autoritária muitas vezes, porque se não você perde o controle da situação. Então, pelo menos a geração mais nova de professoras está nesse conflito, perdido entre esses dois mundos: ser uma figura de autoridade na escola ou ser o professor de acordo com o discurso atual 'eu sou um facilitador, eu sou amigo da garotada, eu sou amigo dos alunos. Eu não estou aqui para mandar em ninguém, apenas facilitar o acesso ao conhecimento'. Aí você chega todo empolgado, você quer salvar o mundo, você quer mudar o planeta através da educação, da nobre profissão de professor, finalmente. E você se depara com uma realidade muito diferente no dia a dia, no cotidiano.

É duro hoje em dia ser professor. Hoje você não tem mais essa aura de autoridade do passado, você não tem mais isso dentro dos alunos de hoje. Então como é que você pode ter uma postura de amigo da garotada e nobre professor diante de uma postura desta? Isso se repete no dia a dia, desgasta qualquer profissional. Você tem que ser um facilitador, mas diante da realidade você não tem como fugir da figura de autoridade, de ser um professor mais enérgico.

Os discursos sobre como os sujeitos observam as posturas dos alunos, as dificuldades em administrar a conduta destes no espaço de sala de aula e a perda de poder do professor ou de uma mudança ao longo das últimas décadas, mostram como as técnicas de poder precisam ser invocadas constantemente e como a governamentalidade afeta a docência desses sujeitos. A constituição do sujeito docente é atravessada por dilemas de ser facilitador, de precisar ter respeito e de ser autoritário quando necessário. E todo este poder precisa ser administrado constantemente pelo sujeito docente em seu processo de subjetivação.

O interesse dos alunos pode ser alcançado quando a aula torna-se relevante e significativa para estes.

Você prende mais a atenção do aluno quando o assunto está relacionado ao cotidiano dele, uma coisa mais próxima do cotidiano. Eu tive a oportunidade de ministrar uma aula relacionada às histórias em quadrinhos, a linguagem dos balões, simbolismos dos quadrinhos pra crianças. E elas ficaram muito mais interessadas porque é uma coisa que está bem próxima do dia a dia delas.

Os enunciados indicam que no sujeito docente manifesta-se a necessidade em desenvolver e manter o interesse dos alunos através de relações “*professor tem que despertar o interesse do aluno, fazer com que o aluno se interesse*”; “*conseguir passar essa matéria e ver que o aluno está absorvendo, que o aluno está interessado*”. E neste caminho de relações, o sujeito docente produz estratégias buscando desenvolver e manter o interesse “*Você prende mais a atenção do aluno quando o assunto está relacionado ao cotidiano dele*”; “*Quando eu passo essa teoria, eu já digo para que ela vai servir*”. São estratégias de saber-poder produzidas pelo sujeito docente em seu processo de subjetivação em seu modo particular de existência.

Nossa expectativa como professor é justamente da gente conseguir passar essa matéria e ver que o aluno está absorvendo, que o aluno está interessado. Eu tenho consciência de que algumas matérias que eu passo são umas matérias mais enfadonhas, são umas matérias mais complicadas, mais chatas, de algumas teorias. São coisas que a gente precisa aprender para fundamentar. E o que eu faço? Justamente para eles não ficarem com essa cara de 'pra quê eu estou aprendendo isso?', quando eu passo essa teoria, eu já digo para que ela vai servir.

A necessidade de manejar pessoas durante o exercício das práticas é manifestada neste enunciado, em como se estabelecem as relações entre mestre do jogo e jogadores.

No RPG você lida com adolescentes ou adultos, eu lido com este público. Então se espera que eles sejam mais maduros, mas nem sempre é o que ocorre. No RPG você lida muito com as suas próprias... Não diria fraquezas, seriam as suas próprias deficiências em sociedade. Pessoas muito tímidas precisam extravasar mais. Outras pessoas que não aceitam muito frustrações precisam trabalhar mais seu autocontrole e assim por diante. Esse manejo de pessoas, por assim dizer, é um desafio para todo narrador. Para evitar atritos e para que o próprio jogador perceba que ele pode fortalecer essas deficiências sociais que ele tem.

O raciocínio que compreende o manejo de pessoas expõe que a constituição do sujeito mestre do jogo de RPG é atravessada por procedimentos que normatizam sua prática em sua governamentalidade e relações de poder, seja interagindo com os jogadores ou aplicando regras nas histórias, que reforçam a normatização na constituição do sujeito mestre do jogo “*tem que prestar atenção nas regras*”, deixando-o atrelado à elas, com intensidade maior ou menor.

Os discursos indicam que a necessidade de preparação e planejamento prévios são aproximações que se destacam nas duas práticas, apesar de afastamentos em alguns pontos durante estes processos ou em suas execuções.

É uma coisa bem parecida. Primeiro você tem que determinar um tema 'hoje vou falar sobre a aula tal, tem esse tema tal'. Depois eu tenho que correr atrás e estudar sobre o tema para pegar os principais elementos dele para poder passar. E eu tenho que verificar ainda, como a minha matéria é Direito, as regras atinentes, as leis pertinentes àquele tema. Quando você prepara uma aventura, você faz o quê? Você pensa num tema. 'Qual vai ser o objetivo da aventura de hoje? Vai ser fazer isso'. Você tem que desenvolver uma história, justamente para trazer os personagens e você tem que verificar, pelo menos alguns mestres fazem isso, quais vão ser as principais regras que você vai utilizar, como eu não fiz da última vez, que eu não me lembrava, até porque foi uma cena que surgiu do nada. Vai ter uma perseguição de carros? Eu tenho que dar uma lida na regra de perseguição de carros. Tem aquela preparação anterior. Então é mais ou menos da mesma forma porque você tem que preparar o objeto, preparar a matéria. E você tem que prestar atenção nas regras.

A composição discursiva mostra que a normatização dos processos dos jogos de RPG e das aulas segue moldando os limites do sujeito docente e mestre do jogo de RPG, já que normatizam o que o sujeito pode ou não fazer nas duas práticas.

O discurso seguinte apresenta características mais específicas na questão da preparação, um ritual presente na docência e na mestragem do RPG. Ainda que as duas práticas tenham pontos em comum, como os livros didáticos e os manuais de regras, o planejamento da aula e o planejamento do jogo, regras e normatizações da docência, regras e normatizações do jogo; a responsabilidade do sujeito está mais presente em sua subjetivação enquanto docente pelo objetivo da docência, o aprendizado.

Em geral, minhas aventuras são planejadas por diretrizes. No sentido de que ela vai seguir uma direção de surgir tais personagens ou então pode ter tal conflito com guilda tal, o que for. Mas com abertura muito grande para o que os personagens podem fazer a partir de suas interferências. A aula eu planejo todos os passos. Dou sempre os passos para os alunos interferirem debatendo, porque se não, não há uma aula. No caso dos alunos, mesmo havendo as interferências, eu tento guiar muito mais eles do que os jogadores.

Além das refratações presentes no discurso, é possível ver sobre a execução do que foi planejado no discurso seguinte, de como os movimentos daqueles que mais escutam podem afetar o que foi pensado.

Os planejamentos são semelhantes. É claro que tanto na sala de aula quanto no RPG cabe certo improviso também, mas é muito complicado você dar uma aula sem planejamento prévio. Numa história de RPG você tem a colaboração dos próprios jogadores para montar a história. Muitas vezes as ações deles te dão ideias, e então com essas ideias você improvisa uma narrativa. Na sala de aula isso é mais difícil. Numa aula você tem que ter um planejamento pra que tenha um bom desenvolvimento da disciplina.

Os discursos proferem sobre a questão do improviso presente durante o jogo de RPG ser bem aproveitado. E nestes discursos, o improviso em sala de aula surge dominado pelo planejamento e com pouco ou nenhum espaço para acontecer. A escola, a aula, é também um lugar do inesperado. O sujeito docente e mestre de RPG também constitui sua subjetivação com a habilidade de lidar com o imponderável, com o imprevisível nas duas práticas.

Planejamento e improviso nas duas práticas estabelecem-se como estratégias de saber-poder nas instituições aula e jogo, nos discursos. Os sujeitos são instados a operar a subjetivação para executar com mais frequência o improviso ainda que exista o planejamento.

Em questão da necessidade do improviso. Que embora seja na sala de aula, como é muito comum no jogo de RPG os jogadores pensarem em soluções que o mestre não previu, então ele tem que improvisar e bolar novas estratégias e como professor a mesma coisa. Você traça um plano de aula, o aluno corresponde mais ou menos com aquilo que você previu e você tem que improvisar para suportar aquilo que você tem no momento da realidade da aula.

Estes discursos sobre o planejamento mostram como as técnicas de produção (FOUCAULT, 2010a, p.2) agem sobre os corpos dos sujeitos em suas demandas pelo preparo prévio do que é produzido em suas práticas diante de seus diferentes ouvintes-falantes. O planejamento da aula irrompe ora permeado pelo controle elevado, ora adequado num espaço que possa caminhar. E o planejamento das histórias de RPG serve-se muito mais de um planejamento mais livre, ainda que contido em determinado eixo e aproveitando continuamente do improviso gerado pelos jogadores.

Ainda em relação ao posicionamento do planejamento, os discursos dos sujeitos mostram que eles buscam com dedicações semelhantes a preparação do material que será levado aos alunos ou aos jogadores “*E esse poder acaba sendo legitimizado muito pela questão também de avaliações, de nota*”. E por efeito de analisar se o que foi preparado foi absorvido por aqueles que escutam o sujeito docente e mestre do jogo, procedimentos avaliativos de poder são implementados.

Para você planejar uma boa aula ou uma boa aventura, quando você vai planejar, você inevitavelmente sai dos livros de regras para buscar alguma coisa que dê identidade para os jogadores. E outras semelhanças seriam não só o planejamento, mas a manutenção e execução daquilo, de maneira do que se planejou mais ou a menos durante o processo haja adequação de acordo com os jogadores e, no final, que haja algum tipo de avaliação para saber se aquilo que você planejou e desenvolveu foi executado como você queria no ponto de vista dos jogadores ou, no caso, dos alunos.

Na busca de material em diversas fontes, o sujeito é instado a buscar informação sempre em função disto, ele constrói certos posicionamentos, práticas, constitui-se enquanto sujeito aprendiz, informado, atualizado.

Tanto na aula quanto no RPG, a gente não está restrito somente àquilo, a gente tem que estar a par ao que acontece em nosso redor. Não adianta eu simplesmente passar uma aula para eles de teoria, teoria, teoria, prática, prática, prática, em hipóteses. Às vezes a gente tem que ler o jornal, tem que ver a notícia, pegar o caso concreto e trazer. Você tem que buscar aumentar o seu conhecimento sempre. E você trazer o caso concreto é uma forma de você demonstrar a aplicação prática. [...] Como eu sempre joguei muito RPG medieval, então você tem aquele conhecimento primário das armas. A gente lê aqueles livros especiais sobre as armas brancas e tudo. Depois passei a jogar RPGs modernos, também procurei conhecimento sobre material bélico moderno. Mas não somente isso. Eu fui narrar uma aventura de mortais para O Mundo das Trevas³⁸ em que eu tive que escolher uma locação para passar isso. E eu escolhi uma cidade nos Estados Unidos no Estado do Wyoming. Eu tive que estudar um pouquinho sobre como era a formação étnica do Wyoming, que fica no Centro-Oeste americano, tem uma formação mais de povos nórdicos.

Das relações do sujeito com cada preparação, onde o produzir, preparar uma aventura de RPG é voltado ao entretenimento e produzir, preparar a aula é voltado como extensão do trabalho, o sujeito docente e mestre do jogo produz, transforma e manipula os elementos utilizados na aula e na aventura.

A preparação de uma mesa de RPG faz parte daquelas horas de lazer que tenho em casa, o que é um prazer para mim. Quando o professor está em casa ele tem a hora de folga e acaba não virando folga porque ele tem que pensar a aula, então faz parte do trabalho dele.

Os discursos evidenciam nitidamente a necessidade e cuidado na preparação do que será levado para seus alunos ou jogadores, suas técnicas de produção que os levam a produzir e transformar conteúdos, histórias, narrativas. No discurso se destaca a essência de cada técnica de produção nos dois ofícios (FOUCAULT, 2010a, p.2), que para o RPG é sobre diversão e para a aula é uma extensão da obrigatoriedade do trabalho docente. Além das

³⁸ RPG sobre humanos ou criaturas sobrenaturais como protagonistas.

técnicas de produção, o material desenvolvido pelos sujeitos para suas práticas também perpassa pelas técnicas de sistema de signos que permitem a melhor utilização da significação (FOUCAULT, 2010a, p.2), estimulando a receptividade dos alunos ou jogadores.

As posições dos discursos são constituídas em hierarquias bem definidas nos ambientes dos sujeitos, o poder define a palavra (FOUCAULT, 1996, p.38). Seja na sala de aula ou na mesa do jogo de RPG, a voz diferente destes sujeitos estabelece definições, ordem e limites claros.

Na sala de aula você tem que manter certa postura porque você ali está num ambiente de trabalho. Você tem que manter uma postura diante dos alunos para ter alguma autoridade quando for necessário repreender. Numa mesa de RPG você está num ambiente entre amigos, então é uma coisa completamente informal. Você não precisa manter uma postura de autoridade o tempo todo, mas sim para evitar atritos durante a história ou ter certa autoridade na hora de discutir regras da história porque sempre tem um jogador que questiona as regras, então você tem que ter uma postura diante dele naquele momento.

Numa mesa de RPG, o árbitro, o último juiz quanto a regras é o narrador, aceite alguns jogadores ou não. É quem dá a última palavra quanto às regras. Se ele aceita ou não aquela regra do livro ou o jogador questiona, é o narrador que determina se vai seguir a regra à risca ou não.

Este discurso sobre postura e autoridade está repleto de relações de poder. Mostram como o sujeito docente mantém uma postura na sala de aula e o mesmo sujeito mantém outra postura na mesa de jogo. O sujeito estabelece “técnicas de poder, que determinam a conduta dos indivíduos, submetendo-os a certos fins ou à dominação, objetivando o sujeito” (FOUCAULT, 2010a, p.2) para que esta postura, a autoridade, se estabeleça e permaneça. Enquanto docente, o sujeito precisa “*manter uma postura diante dos alunos para ter alguma autoridade quando for necessário repreender*” para que o exercício da profissão aconteça, pode usar sua autoridade para punir quando a necessidade surgir, em seu julgamento constituído por sua subjetivação enquanto docente, na vivência do ofício da docência. Apesar da autoridade pra punir, “*repreender*”, o sujeito docente está imerso nas regras da instituição que ele exerce seu ofício e seu modo de manter a autoridade é também constituído por este limite destas relações de poder com a instituição.

Os dois, mestre e docente, têm um poder. Eu acho que a questão é que a relação de poder do professor com o aluno, ela tem certa relação de poder avaliativo, no sentido de que acaba em nosso modelo de ensino tradicional, a gente divide a sala de aula entre a pessoa que sabe e a que não sabe. É um modelo, há essa divisão e o professor acaba estando numa situação de poder como aquela figura que sabe e alunos às vezes questionam, mas tem isso. E esse poder acaba sendo legitimizado muito pela questão também de avaliações, de nota. A capacidade que um professor tem de prejudicar com a vida de um aluno é muito grande, no fim das contas, de ficar reprovado em disciplina. E na mesa de jogo tem a relação de poder porque é o cara que pode dizer tudo que pode ou não acontecer. É um poder extremamente absoluto. Mas acaba que, em geral, pelo menos nas mesas que eu jogo, eu tendo a dosar esse poder muito bem, em deixar a regra limitar esse poder, para não ter um poder tão absoluto assim. E eu deixo muito claro para os jogadores que eu me dou a liberdade de ter coisas que têm que acontecer, que vão acontecer e isso não vai mudar. Eu já joguei com um narrador que guiava rigidamente a história, que conduzia para o lado que ele queria ao extremo.

Enquanto mestre do jogo de RPG, em ambiente especificado como entre amigos e informal, o sujeito também estabelece e mantém autoridade pelas relações de poder, o suficiente para *“ter certa autoridade”* com os jogadores, mas sem exageros *“eu tendo a dosar esse poder muito bem, em deixar a regra limitar esse poder”*. E quando as dinâmicas de interação ultrapassam limites indesejados pelo sujeito mestre do jogo, *“sempre tem um jogador que questiona as regras, então você tem que ter uma postura diante dele naquele momento”*, o sujeito docente e mestre do jogo veste sua postura, sua autoridade, e determina os caminhos a serem seguidos, *“fixa, enfim, a eficácia suposta ou imposta das palavras, seu efeito sobre aqueles aos quais se dirigem, os limites de seu valor de coerção.”* (FOUCAULT, 1996, p.38) e regula as relações de saber poder no jogo e na aula.

Dominar as regras do RPG que está sendo utilizado e dominar os conteúdos da aula que está sendo ministrada são requisitos que fazem parte das atribuições do sujeito docente e mestre do jogo, as necessidades de saber como *“julgar e comandar a ação, tomar uma posição final”*, *“ter certa autoridade”* [com os jogadores] e *“manter uma postura diante dos alunos para ter alguma autoridade quando for necessário repreender”* fazem parte dos

processos de subjetivação (FOUCAULT, 2010d, p.262) da constituição do sujeito docente e mestre do jogo no enfoque das relações de saber poder.

Ao estabelecer estratégias e relações de saber poder, que através do ritual de troca e comunicação “define a qualificação que devem possuir os indivíduos que falam e que, no jogo de um diálogo, da interrogação, da recitação, devem ocupar determinada posição e formular determinado tipo de enunciados” (FOUCAULT, 1996, p.38), o sujeito docente e mestre do jogo de RPG materializa em suas posições das dinâmicas estabelecidas - entre jogadores, entre discentes - a segurança do domínio do conhecimento, no jogo e na aula, e “define os gestos, os comportamentos, as circunstâncias, e todo o conjunto de signos que devem acompanhar o discurso” (FOUCAULT, 1996, p.38) que estes sujeitos executam nas relações de seus ofícios.

Como mestre do jogo, é função da gente conhecer as regras do sistema porque por mais que seja um sistema interpretativo, a gente quer ver interpretação de cada um, essa interpretação tem que ser fundada em certas regras básicas, tem que ter certos parâmetros porque não pode fazer tudo. Então você tem que julgar, você tem que justamente comandar a ação. Ali você tem que ter este conhecimento. E quando há essa divergência, você tem que tomar a posição final e dizer 'não, é assim e a gente vai continuar seguindo assim e vamos seguir em frente'. Até porque não dá para você parar no jogo toda hora para abrir o livro para ficar consultando, porque interrompe a ação, os que não estão envolvidos na discussão vão fazer outras coisas, perde aquele foco. Então você tem que estar preparado para quando surgir uma controvérsia você saber a resposta e isso acontece nas aulas também quando você está dando sobre determinado assunto e às vezes o aluno te faz uma pergunta que é uma pergunta super interessante, difícil de ser respondida e que você tem que ter aquela segurança para dar a resposta. Ou se não souber também, ter aquela humildade em dizer 'eu não sei, vou procurar e na próxima aula eu trago, mas não vamos parar agora por causa disso'. A gente tem que ter este jogo de cintura.

Os enunciados expõem que conflitos ocorrem no decorrer das relações das duas práticas, mesmo se manifestando de forma diferenciada como apresentado nos discursos. O sujeito docente conta com o dispositivo da sua posição para estabelecer e manter as relações de saber poder. O sujeito mestre do jogo de RPG também conta com a “*posição e postura*”, e também

conta com o dispositivo da ‘regra de ouro’³⁹, que é o poder atribuído ao mestre do jogo de usar as regras como bem entender, estando de acordo ou não com os jogadores (REIN-HAGEN, 1994, p.69).

Na existência de conflitos, o mestre do jogo de RPG exerce o poder através das implicações subjetivas da regra de ouro. Em seu processo de subjetivação, o mestre do jogo mergulha nas situações em que uma atitude de dominação (FOUCAULT, 2010a, p.2) é invocada no decorrer desta prática.

Existem conflitos no RPG, mas são bem menores. Quando você vai jogar, você não está exercendo uma responsabilidade, entre aspas. O peso, a carga, é menor do que como professor. Como professor você tem que ter uma determinada postura, uma determinada posição, um determinado modo. No RPG não, você é mais livre, mais espontâneo, mais aberto. E isso gera menos conflito porque as pessoas estão abertas, elas querem se divertir. O conflito é menor, mas existe. Por exemplo, quando o mestre narra uma determinada situação e o jogador não aceita aquela situação. Existe a regra de ouro, onde é o mestre quem decide que regra ele vai usar e que regra ele não vai usar. E às vezes o jogador não vê essa regra.

Do aproveitamento dos conhecimentos dos alunos e jogadores sob as práticas, esta apresentação discursiva mostra que as relações de saber poder operam de forma diferente nas duas práticas sobre a interação com quem escuta, “o jogador tem a liberdade de usar toda a bagagem cognitiva que ele tem” ao passo que o professor “não consegue, na maior parte das vezes, usar o conhecimento que o aluno tem e envolvê-lo nesta situação”. Formas diferentes de operar as técnicas de poder (FOUCAULT, 2010a, p.2) que geram resultados diferentes naqueles que escutam os sujeitos docente e mestre do jogo.

A receptividade do jogador é muito maior porque no jogo, propriamente dito, até então não há alguém ensinando alguma coisa, então o jogador tem a liberdade de usar toda a bagagem cognitiva que ele tem, usar aquilo e buscar soluções para ir adiante, ao passo que numa aula tradicional, muito pouco ou quase nada do que o aluno tem é aproveitado. O professor ainda tem aquela questão de ser o transmissor do conhecimento. Então ele não consegue, na maior parte das vezes, usar o conhecimento que o aluno tem e envolvê-lo nesta situação.

³⁹ O termo ‘regra de ouro’ foi forjado por um título de RPG, mas espalhou-se pelos jogadores brasileiros durante a década de noventa graças a uma revista publicada à época.

Seguindo os discursos sobre relações de poder no ensino tradicional e a mestragem do jogo de RPG, trago este discurso sobre a tolerância nas relações de saber poder exercidas pelas técnicas de poder (FOUCAULT, 2010a, p.2), onde nada é totalmente inocente e não necessariamente mau, é um poder que produz (FOUCAULT, 2012, p.8).

É um poder, talvez, compartilhado. Eu diria, eu vi isso em algum lugar, é uma autoridade com respeito, não por força ou por medo no RPG. Talvez no ensino tradicional, considerando o que a gente vê na maior parte do tempo, é uma coisa por medo ou pelo poder em si, aquela repreensão da autoridade. Mas com o RPG é um respeito, é uma autoridade pelo respeito. As pessoas respeitam a figura do mestre. A maior parte dos jogadores entende que o mestre não está ali para prejudicar os jogadores, mas para fazer com que o jogo aconteça.

Estes discursos estabelecem paralelos entre as duas práticas, ser mestre do jogo de RPG e ser docente. As composições discursivas mostram como as técnicas de poder, as técnicas de si e a governamentalidade operam nos comportamentos dos sujeitos.

As relações de poder operando sobre os corpos e almas dos sujeitos culminam na produção de um novo sujeito através das experimentações constantes de situações (LARRROSA, 1994, p.55), adversas ou não, resistidas ou não.

E estes discursos seguintes mostram outras naturezas das relações de poder, da relação entre professor e alunos, entre mestre do jogo e jogadores, sobre influências institucionais.

Esta composição discursiva traz a relação sob o enfoque das técnicas de dominação (FOUCAULT, 2010d, p.95), que exerce efeitos na subjetivação do sujeito.

[...] eram oitenta alunos ali na minha frente e eu estava substituindo dois professores que falaram 'eu desisto desta turma'. Então quando eu cheguei, nesta turma de oitava série, com os hormônios a flor da pele dos adolescentes. Eu tive também o apoio do diretor nesta escola particular 'professor, tudo o que você fizer eu vou lhe dar apoio. Essa turma é complicada'. No primeiro dia tirei oito alunos de sala, pois isso era política do colégio para que a aula desse segmento. Mas não era só tirar, eu conversei com eles e com o diretor, para

explicar o que aconteceu. E depois dessa situação, talvez, que o diretor confirmou 'olha, tu vais ficar'.

Autoridades diferentes do sujeito docente e mestre do jogo, onde sua subjetivação também é constituída pela regulação institucional em relações de poder, *“trabalhando numa empresa que também de alguma forma regula até o que eu posso ou não fazer”*, *“cumprir aquele currículo num determinado tempo, dentro de regras muito fixas, muito específicas”*, o local de trabalho enquanto docente molda o sujeito em determinadas regras que antecedem o ofício em sala de aula.

Como professor, é uma relação profissional, eu estava trabalhando numa empresa que também de alguma forma regula até o que eu posso ou não fazer. Então numa mesa não tem isso. E por mais que eu tentasse tirar este estigma, queira ou não queira, você está numa posição de autoridade. Embora os jogadores também vejam o mestre com certa situação de poder, mas é diferente, muito diferente. Ainda é o seu amigo que está lá com você tentando negociar. Mas o aluno respeita, em geral, ele respeita muito mais. Então eu acho que tem essas nuances.

Você tem que cumprir aquele currículo num determinado tempo, dentro de regras muito fixas, muito específicas, etc., etc. Uma coisa muito mecânica, muito automatizada. 'Dê o conteúdo em determinado tempo e não tem abertura para mais nada'. Como assim? Felizmente os professores com quem eu trabalhei meu TCC procuravam sair um pouco disso. Eles conseguiam tirar os alunos um pouco de todo esse sistema e apresentar para eles inovações, coisas de fora da sala de aula. Mas eu notei que a burocracia era muito grande. Foram duas instituições, três professores. Tinham entraves e cada um lidava com isso de formas diferentes. Uns tinham mais liberdade, outros nem tanto, e outros se fechavam totalmente naquele sistema. Então eu notava que tinha uma grande diferença entre as aulas que eles davam. Uma era mais solta, mais criativa. E outras pareciam com aula que eu tive na minha época de criança, muito antiquadas com o mesmo sistema, enchiam a lousa de texto para as crianças copiarem de cabeça baixa. Eu nem acreditava que aquilo ainda existia.

A relação de poder com a instituição em que o sujeito docente atua segue constituindo sua subjetivação, e o exercício da governamentalidade é influenciado pelos ambientes em que ocorre a subjetivação do sujeito ora docente, ora mestre do jogo de RPG.

No RPG você discute, mas tenta chegar numa conciliação ali da melhor forma. Já na sala de aula, por mais que esteja ali o professor e o aluno, nós temos também que ver outra relação,

a relação do consumidor com relação à instituição. Eu dou aula em instituição particular. O aluno está pagando para uma instituição para receber conhecimento. Muitas vezes o aluno confunde isso com 'estou pagando e tenho que passar'. Que é aquela situação em que ele tira uma nota baixa e quer vir te confrontar na sala de aula. Eu como professor tenho que fazer o quê? Tenho que ter certeza, certa convicção de que a minha correção está correta. Quando eu faço prova eu elaboro junto um gabarito. A gente tem que ter certos critérios objetivos para corrigir, mesmo quando se trata de questões subjetivas. Então, você tem que ter uma relação que você não pode discutir com o aluno. Até porque, eu como professor sou contratado da instituição também. Existe toda essa relação a mais. Ali eu não estou tratando com meus amigos que qualquer coisa se a gente tiver um conflito, daqui a pouco a gente pode retomar nossa amizade. Lá não, eu estou numa instituição de ensino particular, eu sou contratado dessa instituição para passar conteúdo para os alunos que estão pagando para receber aquele conteúdo. É uma relação diferente. A gente tem que ter certa forma de resolução de conflito diferente, não discutir com o aluno. Você tem que demonstrar para ele porque aquela nota foi assim e você tem que ser justo, eu acho importante você ser justo. E justamente para isso eu faço esse gabarito para ter um critério de correção objetivo.

Além dos ambientes institucionais que produzem a subjetivação, outro tipo de regulação que surge em composição discursiva é sobre o material que guia o sujeito docente e mestre do jogo, o livro didático e/ou o currículo da instituição e o manual de regras do jogo. São poderes em outras formas atuando sobre o sujeito. Os discursos tratam sobre o conteúdo do livro didático e sobre as normas das regras dos manuais de RPG que regulam o que pode ou não ser feito, mesmo que o mestre use a regra de outro, ele cria a regulação a partir da regulação do manual.

O livro didático, principalmente o que nós recebemos, ele é mais voltado para o Sul e Sudeste do que para o Norte e Nordeste, nós vemos isso. Esses livros didáticos são mais voltados para as realidades do Sul e Sudeste do que para a realidade do Norte.

Estes discursos mostram o quanto a operacionalização das relações de poder e da governamentalidade emerge para que a relação entre professor e alunos e entre mestres e jogadores possa ser produtiva. Além disso, os sujeitos mestre do jogo ou docente têm seus comportamentos regulados por certas práticas das instituições de ensino, de artefatos ou da mesa de jogo (LARROSA, 1994, p.42) que ditam os limites que eles podem conduzir o

exercício de seus ofícios. Os discursos mostram que as relações de poder se fazem presentes e imprescindíveis para a continuidade das duas práticas, que levam os sujeitos a executarem as técnicas de si e voltarem à governamentalidade num processo contínuo de experiências de si (LARRROSA, 1994, p.55) e na transformação contínua, na subjetivação constante.

Considerações finais {Uma aventura após a outra⁴⁰}

E cheguei aqui através do campo de batalha e o perfume do metal embebido em sangue me leva ao calor do coração de um dragão. Há fúria em ambos os lados, mas este foi meu caminho, minha trilha, e o círculo iniciado como aprendiz se completa.

No calor da forja encontrei os discursos de sujeitos que são docentes e mestres do jogo de RPG. Sujeitos que exercem dois ofícios narrativos, a docência e o mestrar RPG. E através desta problemática construída, afiei a lâmina e forjei as interrogações da investigação, sobre as práticas discursivas das duas práticas, as aproximações e refratações entre essas práticas, e de que modos essas práticas participam de processos de subjetivação desses sujeitos e da sua constituição enquanto docentes e mestres de RPG.

Através da perspectiva teórica do pós-estruturalismo, foi uma árdua jornada para começar a poder ver por onde caminhar. No campo de batalha enquanto os inimigos ainda eram muitos, encontrei em Foucault a utilização de seus conceitos de governamentalidade, relações de poder e subjetivação como ferramentas utilitárias para a análise dos discursos dos sujeitos.

Com os discursos flagrados através de narrativas das quais participei da produção ativa, a análise percorreu sobre as interrogações forjadas na investigação. Os discursos dizem que a docência tem seu modo próprio de ser, de um trabalho, de profissão, e como uma ocupação de trabalho carrega seus desafios, dissabores e também vitórias e conquistas. Sobre o RPG, os discursos enfocam entretenimento, relações de amizade, lazer.

Sendo duas atividades narrativas e de interação com grupos de pessoas, os discursos falam sobre aproximações nas práticas da docência e do mestrar jogos de RPG. Planejamento, organização, manejo de pessoas e relações de poder estão presentes. E da mesma forma, as refratações nas duas práticas irrompem nos discursos com o caráter lúdico do RPG e a

⁴⁰ O trabalho nunca termina e permanece a continuidade, assim como uma vida de aventuras imaginárias.

seriedade da aula; uma liberdade maior de negociação do RPG e acatar o que o docente planejou; a postura informal do RPG e o profissionalismo da docência.

Ser mestre de RPG movimenta o modo de ser docente que movimenta o modo de ser mestre de RPG e volta a movimentar o modo de ser docente. Um ciclo intrincado e amalgamado entre as duas práticas.

Há aproximações nas duas práticas que são exercidas por estes sujeitos tão específicos, mas as diferenças posicionam-se de forma a demarcar nitidamente que cada prática tem um objetivo diferente, cada uma tem um domínio diferente. Além disso, as formas como cada prática executa a narração e a receptividade desta narração, também são processos com objetivos diferentes, apesar das semelhanças entre ouvir e falar em cada uma delas. Na sala de aula há menos interação, e nas histórias de RPG surge como uma necessidade primordial. As preparações para os ofícios encontram pontos muito próximos, mesmo com objetivos distintos. Na questão do interesse pelos que mais ouvem, o RPG consegue deter mais a atenção, pois muitas vezes os alunos estão em sala compulsoriamente. Nas histórias de RPG o poder é supremo, mas pode ser contestado mais intensamente, e na sala de aula o poder domina e quase silencia os alunos. O que fica de mais marcante é que ambas as práticas precisam da atenção de todos que escutam aos que falam e quando os que escutam também falam, precisam ser ouvidos.

Neste processo de constituição de si na atuação das duas práticas narrativas, docência e mestragem do RPG, o sujeito docente e mestre do jogo de RPG subjetiva-se constantemente. Sua alma é forjada e reforjada ininterruptamente.

Próxima aula, próxima aventura {Discursos sobre a educabilidade do RPG⁴¹}

Inevitavelmente, conversei com os sujeitos sobre a utilização dos jogos de RPG como ferramenta educacional. Considerei válido escutar estes

⁴¹ O que os sujeitos que são docentes e mestres de RPG dizem sobre o uso do RPG na educação.

sujeitos sobre este assunto que vem sendo discutido em pesquisas sobre RPG e educação e entre pesquisadores em grupos aos quais pertencem e em outros lugares, como eventos acadêmicos, eventos de entretenimento, monografias e iniciações científicas.

Deixo estes discursos sobre o uso do RPG como ferramenta da educação para outros desbravadores. Não tenho como objetivo analisá-los, evitando a possibilidade de interferência. E neste momento nomeio os sujeitos com nomes de personagens da chamada cultura *nerd* que engloba quadrinhos, animações, filmes, seriados, literatura e RPG.

É possível, mas precisa ser bem trabalhado [...]. O RPG na escola seria interessante se todos os professores participassem, se tivesse uma maior interdisciplinaridade nos conteúdos, porque o RPG não vai tratar somente de biologia, somente de português, vai tratar vários aspectos. (Itto Ogami)

Isso a gente pode fazer em simulações. No Direito a gente tem aquelas questões teóricas e eu sempre tento passar questões práticas. Às vezes os professores fazem tribunal do júri onde ele faz um júri simulado. Um indivíduo representa o juiz, o outro faz o papel do promotor. E que nessa situação é exatamente igual a um *Live*⁴² de RPG. Cada um tem o seu papel, cada um tem as suas diretrizes e você faz aquele júri justamente para representar para o aluno ter ciência como funciona. Neste ponto específico que acontece no Direito Penal, do júri simulado, é extremamente parecido com um *Live* de RPG, em que cada um vai ter o seu papel e vai desempenhar aquele papel. (Lestat)

Com certeza o RPG pode ser usado na educação. Eu li alguns trabalhos recentes, projetos levando os jovens a pensarem sobre atividades de risco como o álcool, as drogas, através do jogo de RPG, interpretando personagens inseridos nesses meios e vivendo essa imersão, através dessa imersão perceberem o quanto são arriscadas essas atividades e levando eles a refletir sobre essas questões. Achei muito bom, muito interessante. (Aurra Sing)

No caso se for uma intervenção acadêmica, ela tem que ser bem planejada com o tipo de objetivos que você quer alcançar. E, dependendo desses objetivos, teria que avaliar se o uso de uma metodologia de *roleplay* [interpretar] seria eficaz ou não. Mas eu me lembro de já ter participado de aulas, durante a graduação, que professores se utilizaram de alguma atividade

⁴² *Live*, tradução de 'ao vivo', é uma forma menos usada de jogar RPG onde os jogadores, além de interpretar suas personagens, se vestem como elas e interagem como numa peça de teatro. Pelas necessidades de espaços adequados e acessórios necessários, jogar no formato *Live* é pouco utilizado.

relacionada ao *roleplay* também. Era mais parecido com um teatro, mas sinceramente eu nunca pensei numa forma de utilizar o jogo em si na sala de aula. Não sei até que ponto pode ser possível ou não, mas eu não conseguiria dar uma resposta definitiva aqui. (Elminster)

O RPG tem muitos pontos positivos, principalmente para passar para alunos, a questão da criatividade dele sendo explorada numa narrativa [...]. Percebe-se a criatividade da pessoa sendo explorada e isso é muito bom, eu acho que em sala de aula a melhor coisa a se fazer é um *Live*, que é bem parecido com o teatro. (Jon Snow)

Aí você consegue fazer uma aula efetiva e é por isso que eu sou um dos defensores do uso do RPG na educação. Porque se o fundo da sala de aula é a questão da aprendizagem, o foco, o intuito, com RPG você consegue envolver o aluno, aproveitar o que ele já tem e fazer com que ele se interesse até mais. Se isso não for educação, eu não sei o que é. (Davy Jones)

Até mais, e obrigado pelos peixes⁴³.

⁴³ Título de um livro do autor Douglas Adams. A frase é de golfinhos, que na verdade são alienígenas e estão indo embora do planeta Terra saltando da água e voando.

Bibliografia {Fogo, água, terra e ar⁴⁴}

ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas. **Projeto NBR 10520-2002**. Agosto, 2002.

_____. **Projeto NBR 6023-2002**. Agosto, 2002.

_____. **Projeto NBR 6022-2003**. Maio, 2003.

ALMEIDA, Fabio Sampaio de. **O que (não) é um RPG: polêmica e produção de sentidos em discursos sobre o *role playing game***. UERJ: 2008. (mestrado)

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **Implicações do uso do RPG pedagógico como recurso didático para o ensino-aprendizagem de física**. UFRPE: 2008. (mestrado)

ANDRADE, Flávio Maurício; KLIMICK, Carlos Eduardo; RICON, Luis Eduardo. **O Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz**. Rio de Janeiro: GSA, 1992.

APPLE, Michael. **Ideologia e currículo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1979.

ARAÚJO, Inês Lacerda. **Do signo ao discurso: Introdução à Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

BAYMA, Andréa Pavão. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de *roleplaying games***. PUC-RJ: 1999. (mestrado)

BOGÉA, John; CAXIAS, Fabrício. **Terra devastada: um jogo narrativo de sobrevivência, horror e zumbis**. Curitiba: RetroPunk, 2011.

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de *role playing game* (RPG)**. 23ª Reunião GT 16 Educação e Comunicação, 2000a. Disponível em <www.anped.org.br/reunioes/23/textos/1604t.pdf>. Acesso em 13/12/2010.

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de *role playing game* (RPG)**. UFJF: 2000b. (mestrado)

BRÍCIO, Vilma Nonato de. **Entre o laico e o religioso: as injunções do discurso sobre gênero e sexualidade em um dispositivo curricular de normalização para Aspectos da Vida Cidadã**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2010.

CALDAS, Fernando Ribeiro. **O imaginário como substrato para a construção de uma pedagogia ambiental eficiente**. UESC: 2003. (mestrado)

⁴⁴ Os quatro elementos básicos da natureza segundo vários manuais de RPG e a base da estrutura da magia.

CAMARGO, Maria Eugênia Seixas de Arruda. **Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental**: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na Região Metropolitana de São Paulo. USP: 2006. (mestrado)

CARDOSO, Eli Teresa. **Motivação escolar e o lúdico**: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história. UNICAMP: 2008. (mestrado)

CARVALHO, Larissa Camacho. **Jovens leitores d'O Senhor dos Anéis**: produções culturais, saberes e sociabilidades. UFRGS: 2007. (mestrado)

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias. **O uso da RPG no ensino de química**. UFG: 2007. (mestrado)

CHAVES, Sílvia Nogueira. **Narrativas fílmicas como tecnologias do "eu": deslocamentos e permanências na formação de professores de biologia**. Texto publicado no IIIº Anais do CIPA, Congresso Internacional sobre Pesquisa (Auto)Biográfica, 2008.

COLLINS, Pamela et al. **O mundo das trevas**. São Paulo: Devir, 2006.

CONTRERAS, José. **A autonomia de professores**. São Paulo: Cortez, 2002.

CORAZZA, Sandra Mara. **O docente da diferença**. Originalmente apresentado na Mesa Redonda: "Currículo, diferenças e identidades", no IV Colóquio Luso-Brasileiro sobre Questões Curriculares e VIII Colóquio sobre Questões Curriculares. UFSC, Florianópolis, 2008a. Disponível em <www.febf.uerj.br/periferia/V1N1/sandra_corazza.pdf>. Acesso em 02/05/2011.

_____. **Os cantos de Fouror**: escrita em filosofia-educação. 1. ed. Porto Alegre: Sulina; Editora da UFRGS, 2008b. v.1.

CORAZZA, Sandra M.; TADEU, Tomaz. **Composições**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

CORAZZA Sandra M.; TADEU, Tomaz; ZORDAN, Paola. **Linhas de escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

COSTA, Leandro Demenciano. **O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm?** PUC-RJ: 2008. (mestrado)

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. USP: 2008. (mestrado)

DAYRELL, Juarez. Escola "faz" as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. In: **Educação e Sociedade**. Campinas, SP: vol. 28, n. 100 - Especial out. 2007. p.1105-1128.

EIRAS, Lucas Lopes Toffanetto Seabra. **Fenomenologia do RPG: sua educabilidade**. UFJF: 2004. (mestrado)

EIRÓ, Jorge. **Cartografemas: fragmentos autobiográficos de um artista-professor**. UFPA, 2009. (mestrado)

FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular**. USP: 2007. (doutorado)

_____. **O discurso de escolarização do RPG**. USP: 2004. (mestrado)

FALCÃO, Lúcia Barbosa. **Entrevista com Vampiros: Uma Reconstrução da Cultura a partir do Jogo de RPG**. UFPE: 1998. (mestrado)

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Foucault e a análise do discurso em educação**. In: Cadernos de pesquisa, n. 114, p.197-223, novembro, 2001.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2012.

_____. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 2011.

_____. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. **As técnicas de si**. 2010a. Disponível em < <http://e-groups.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/biblio.html>>. Acesso em: 12/04/2010.

_____. **Verdade, poder e si**. 2010b. Disponível em < <http://e-groups.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/biblio.html>>. Acesso em: 12/04/2010.

_____. **Hermenêutica do sujeito**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010c.

_____. **Ditos e escritos V: Ética, sexualidade, política**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010d.

_____. **Estratégia, Poder-Saber** (Coleção Ditos e Escritos - Vol. IV). Rio de Janeiro: Forense Universitária. 2006

_____. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

_____. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. **O Role Playing Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo - um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar**. PUC-RJ: 2006. (mestrado)

FREITAS, Vivianete Milla de. **Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG**. UFMG: 2007. (mestrado)

FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogos de Representação (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma**. USP: 2009. (mestrado)

FUJII, Roberto Shiniti. **A argumentação no RPG no ensino de Biologia**. UFPR: 2010. (mestrado)

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Incorporais RPG: design poético para um jogo de representação**. PUC-RJ: 2008. (doutorado)

_____. **Role-playing Game: Um jogo de Representação visual de Gênero**. PUC-RJ: 2002. (mestrado)

GONÇALVES, Jadson F. G. **Práticas discursivas e subjetivação docente: uma análise do discurso pedagógico sobre formação de professores no curso de pedagogia da UFPA**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2005.

GORE, Jennifer M. Foucault e educação: fascinantes desafios. In: **O sujeito da educação: estudos foucaultianos**. Petrópolis: Vozes, 1994.

GUIMARÃES, Danilo Silva. **Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis**. USP: 2008. (mestrado)

HIGUCHI, Kazuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. In: CITELLI, Adilson (coord.). **Outras linguagens na escola**. São Paulo, Cortez, 2000, p. 175-211.

HITE, Kenneth. **Rastro de Cthulhu**. Curitiba: RetroPunk Publicações, 2010.

JACKSON, Steve. **GURPS: Módulo Básico**. Segunda edição brasileira. São Paulo: Devir, 1994.

JACKSON, Steve; PULVER, David; PUNCH, Sean. **GURPS Módulo Básico: Personagens**. São Paulo: Devir, 2010.

KENSON, Steve; SCHWALB, Robert J. **A Song of Ice and Fire Roleplaying Quick-Start**. Estados Unidos: Green Ronin, 2008.

KENSON, Steve. **Mutantes & Malfeitores**. Porto Alegre: Jambô, 2008.

LARROSA, Jorge. **Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas**. 5a edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

_____. **Linguagem e educação depois de Babel**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

_____. Tecnologias do eu e educação. In: **O sujeito da educação**: estudos foucaultianos. Petrópolis: Vozes, 1994.

LEMOS, Flávia Cristina Silveira; NASCIMENTO, Maria Lívia do; SCHEINVAR, Estela Scheinvar. **Arquivos da dissidência**: os corpos fugidios de crianças e jovens. Psicologia da Educação, versão On-line ISSN 2175-3520. Psicol. educ. n.26 São Paulo jun. 2008. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752008000100009> Acesso em 10/04/2012.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. **Mini Gurps O Resgate de Retirantes**: uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. São Paulo: Devir, 2003.

LYOTARD, Jean-François. **Moralidades pós-modernas**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: editora do autor, 1996

MARTINS, Cristina de Matos. **Um estudo do perfil textual de *role playing games* 'pedagógicos'**. USP: 2007. (mestrado)

MARTINS, Luís Antônio. **A porta do encantamento**: jogos e representação na perspectivas da socialização e da educação. UNICAMP: 2000. (mestrado)

MATTOS, Alexandre Zorio de. **Centralização ou dispersão dos sentidos?** Uma análise do discurso do RPG *Vampire: The Masquerade*. USP: 2007. (mestrado)

MAUÉS, Josenilda. **O trabalho com narrativas: perspectiva metodológica para o ensino superior**. Disponível em www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2004/GT.1/GT1_12_2004.pdf>. Acesso em 05/05/2011.

MENESES, Sarom Silva de. **Role Playing Game** - Narrativa Hipertextual Híbrida - Tecendo Dimensões de Realidade, Compondo o Reencantamento do Mundo. UNB: 2004. (mestrado)

MESQUITA, Paula Fabrícia Brandão Aguiar. **Roleplaying Games**: A Sociabilidade e o Imaginário de Jovens Contadores de Outras Estórias. UFC: 2006. (mestrado)

MICCHI, Paulo. **Zip**: sistema compacto de RPG. Santo André-SP: editora do autor, 2000.

MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação**: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG). UFES: 2005. (mestrado)

MULATINHO, Marcos Pereira. **Edutenimento**: o uso do *storytelling* e do RPG para compartilhar conhecimento. UFRJ: 2005. (mestrado)

NELYHANN et al. **Les Ombres d'Esteren: 1. Univers.** França: Agate RPG, 2010.

OLIVEIRA, Talita de. **RPG (Roleplaying Game): A Aventura do Letramento e da (Re-)Construção de Identidades Sociais no Contexto Escolar.** UFRJ: 2003. (mestrado)

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG).** 2a edição. São Paulo: Devir, 2000.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Uma ponte pela escrita.** PUC-RJ: 2008. (doutorado)

_____. **Construção de personagens & aquisição de linguagem - o desafio do RPG no INES.** PUC-RJ: 2003. (mestrado)

PEREIRA, Farley Eduardo Lamines. **No limite da ficção: comparações entre literatura e RPG - Role Playing Games.** UFMG: 2007. (mestrado)

Pesquisa RPG. www.pesquisarpg.ufpa.br

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e Filosofia da Diferença – uma introdução.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

PINTO, Fabrina Magalhães. **O Discurso Humanista de Erasmo: uma retórica da interioridade.** Departamento de História PUC-RJ: 2006. (doutorado)

PRAMAS, Chris. **Dragon Age. Volume Guia do Mestre.** Porto Alegre: Jambô, 2010.

RAFFA, Luciane Orlando. **Avaliação do role playing game como programa de lazer.** PUC-Campinas: 1997. (mestrado)

REIN • HAGEN, Mark. **Lobisomem: o apocalipse.** São Paulo: Devir, 1994.

ROCHA, Mateus Souza. **Desvendando o Role Playing Game: história, definição e prática.** 1a edição. Teresópolis-RJ: Novas Ideias, 2010.

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

RPG Pará. www.rpgpara.com e www.rpgpara.blogspot.com

RPG Simples. www.rpgsimples.blogspot.com

SAMAGAIA, Rafaela Rejane. **Física moderna no ensino fundamental: uma experiência com o Projeto Manhattan.** UFSC: 2003. (mestrado)

SANTOS, Daniel Silva dos. **Educação e Preconceito: O Jogo de Representação como Estratégia de Reflexão.** USP: 2007. (mestrado)

SANTOS, Daniele V. **Documentos de subjetivação: um estudo sobre o currículo em um programa de formação em gênero.** 2009. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto de Ciências da Educação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2009.

SANTOS, Luiz Otávio Silva. **O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de ciências.** UFRN: 2003. (mestrado)

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos.** UEL: 2008. (mestrado)

SERBENA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG).** UFSC: 2006. (doutorado)

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico.** 23a edição. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

SILVA, Adriana Tenório da. **Nós podemos criar um mundo: reflexões sobre a cultura contemporânea a partir do jogo de RPG.** UFPE: 2006. (mestrado)

SILVA, Leonardo Xavier de Lima e. **Processos cognitivos em jogos de roleplaying: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons.** UFPE: 2008. (mestrado)

SILVA, Matheus Vieira. **O Jogo de Papéis (RPG) como Tecnologia Educacional e o processo de Aprendizagem no Ensino Médio.** UTP: 2009. (mestrado)

_____. **RPG e educação: pensamentos soltos.** Ilustrações de Fernando Alves. Curitiba: Íthala, 2012

SILVA, Tomaz Tadeu da. O adeus às metanarrativas educacionais. In: **O sujeito da educação: estudos foucaultianos.** Petrópolis: Vozes, 1994.

_____. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. **"Quebrando a máscara": o RPG Vampiro e a constituição de identidades juvenis.** ULBRA: 2009. (mestrado)

SPOSITO, Marília Pontes. **O estado da arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: Educação, Ciências Sociais e Serviço Social (1999-2006).** Belo Horizonte: Argvmentvm, 2009.

TANAKA, Marcos. **SIMPLES – Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora.** São Paulo: editora do autor, 2004.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. UNESP-Araraquara: 2008. (mestrado)

VEIGA-NETO, Alfredo J. Michel Foucault e educação: há algo de novo sob o sol. In: **Crítica pós-estruturalista e educação**. Porto Alegre: Sulina, 1995.

VIDAL, Lairtes Júlia Maria Temple. **Intervenções Lúdicas na Sala de Aula Universitária**: um estudo sobre o uso do jogo RPG (*role playing game*) como facilitador da criatividade em jovens adultos. USP: 2006. (doutorado)

WYATT, James. **Dungeons & Dragons**: guia do mestre. São Paulo: Devir, 2008.

ZANINI, Maria do Carmo (org.). **Anais do Iº Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004.

ZUCHI, Ivanete. **O desenvolvimento de um protótipo de sistema especialista baseado em técnicas de RPG para o ensino de matemática**. UFSC: 2000. (mestrado)