

# Escrita e leitura através de narrativas e livro interativos<sup>1</sup>

*Writing and reading through interactive book and narratives*

**Eliane Bettocchi**

Mestre em Design  
Doutoranda em Design

**Carlos Klimick**

Mestre em Design  
Doutorando em Literatura Brasileira.

Palavras-chave: literatura; escrita; interatividade; design didático.

Resumo: este artigo trata de duas pesquisas em andamento que se entrelaçaram em uma atividade de campo em um colégio estadual do Rio de Janeiro. Os alunos vivenciaram histórias interativas através da prática de sessões de RPG (*role playing game*) ambientadas em uma obra da literatura brasileira tendo como suporte um livro impresso de folhas soltas. Dessa forma, não apenas as narrativas seriam obras abertas como também o próprio livro. Buscou-se verificar se as atividades estimularam a leitura e escrita dos alunos e a experimentação com o objeto de design proposto.

*Keywords: literature; writing; interactivity; teach and learn design*

Abstract: This article is about two researches in progress that bonded in a field activity in a state school in Rio de Janeiro. The students experienced interactive stories through the practice of RPG (role playing games) sessions set in one work of Brazilian literature; the support was a printed loose leaf book. This way, not only the narratives were open works but so were the books themselves. The purpose was to verify if the activities stimulated the students to read, write and experiment with the proposed design object.

## Introdução

Neste trabalho, considerou-se que o campo do design é o da "configuração de objetos", o qual compreende tanto o processo (configurar) como seu resultado (a figura), ambos pertencentes à relação que se estabelece entre sujeito e objeto, e que ocorre dentro de um ambiente que envolve igualmente o objeto, o sujeito e a própria prática do designer. Aqui, entende-se como objeto qualquer artefato que resulte da aplicação da vontade do sujeito.<sup>2</sup>

Este artigo se insere dentro da área do Design Didático<sup>3</sup> trazendo ponderações sobre uma pesquisa de campo realizada no Colégio Estadual Vicente Januzzi, na cidade do Rio de Janeiro, que teve por objetivo investigar a utilização de histórias interativas em suporte impresso - no caso, o *Role Playing Game* - como estímulo à leitura, escrita e experimentação com livros abertos.<sup>4</sup>

A obra literária escolhida foi *Capitães da Areia*, de Jorge Amado, por tratar de personagens marginais e questionamento social, o que facilitaria o entrosamento dos alunos com a atividade. Esta escolha determinou a identidade visual utilizada no suporte impresso.

A pesquisa de campo foi realizada entre setembro e novembro de 2004 com alunos do Ensino Médio. Um grupo de sete alunos foi treinado para atuar como "mestres de RPG" para 31 alunos, sob a supervisão do pesquisador Carlos Klimick e um estagiário. Após as sessões, os alunos produziram texto escrito que foi avaliado pelo professor de português.

---

<sup>1</sup>O presente trabalho foi realizado com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq - Brasil.

<sup>2</sup> Adaptado de: Bomfim, G.A. *Relacionamento entre Teoria, Crítica e Design através de Modelo Processual*. Texto distribuído em sala durante a disciplina ART 2101 Teoria e Crítica do Design -2002.2

<sup>3</sup> Onde o *know-how* do *Design* é colocado a serviço da educação. Por exemplo, no projeto da identidade visual de um livro didático do Ensino Fundamental; no *design* dos personagens de um livro de Geografia; etc.

<sup>4</sup> Na verdade, tratam-se de duas pesquisas de doutorado, a de Carlos Klimick em Literatura Brasileira, sob orientação da Dra. Eliana Yunes, e a de Eliane Bettocchi, em Design, sob orientação do Dr. Luiz Antonio Coelho, ambas na PUC-Rio e financiadas pelo CNPq.

## A questão da leitura e da escrita

O problema do baixo desempenho na leitura, e conseqüentemente na escrita e no próprio pensar, preocupa educadores e escritores que vêem a necessidade de “explicadores do escrito” em postos de atendimento público e fracassos de estudantes nas universidades na leitura e elaboração de textos como tendo uma origem em comum: um contato infeliz, mal realizado, com a leitura que a transformou de portal para um universo maravilhoso em abismo de pesadelos. Isso numa realidade que tanto ampliou as possibilidades de leitura! (Yunes, 2002).

O desafio é buscar um caminho para resgatar leitores desse trauma, desse encontro mal-sucedido com o real da leitura. Um ambiente para isso são as escolas onde a capacidade da literatura de fazer do saber uma festa, de trazer-lhe sabor e de dialogar com todas as disciplinas pode ser usada para formar um leitor crítico, questionador, com a capacidade de escrever a partir dos textos que lê. Leituras e escritas que podem partir da literatura para outros meios, visto ser toda imagem de certa forma uma narrativa, e a ela retornar. Sem adquirir essa capacidade de jogar com a linguagem, o aluno chega à universidade para apenas fazer suas disciplinas e ir para casa, ou para festas. Sem ir a simpósios, sem participar de eventos culturais, sem debater, sem vivência acadêmica. A universidade, sem alunos universitários reduz-se a um “escolão”.

Um conceito que nos será útil em nossa aventura é o de *produtividade do texto* proposto por Barthes em seu livro “S/Z”.

A produtividade do texto literário é sua capacidade de produzir sentidos múltiplos e renováveis, que mudam de leitura a leitura. Neste contexto, o leitor atualiza formas virtuais do texto que são ativadas por sua imaginação. Barthes alerta que o leitor não chega ao texto de forma ingênua ou inocente, nenhuma primeira leitura é uma leitura primeira, pois o “eu” do leitor já carrega consigo uma pluralidade de outros textos cuja origem se perdeu. Não há, tão pouco, leitura objetiva possível, pois a objetividade é um sistema imaginário que obstrui o texto, diferindo da subjetividade por ter um gesto castrador mais forte. É aqui que a releitura se mostra útil. (Barthes, 1992: 44).

Releitura: prática contrária aos hábitos comerciais e ideológicos da sociedade atual que recomenda jogar fora a história devorada para consumir outra, preferencialmente comprando-a na forma de um livro, ingresso de cinema, programa de TV etc; admitida somente para alguns leitores marginais como professores, velhos e crianças), vista como tediosa por ser um “chover no molhado”. A releitura, porém tem uma grande força: apenas ela é capaz de salvar o texto da repetição, pois aqueles que não relêem estão condenados a ler em tudo a mesma história. Há diferença entre procurar leituras diferentes no mesmo texto e procurar a mesma leitura em textos diferentes. A releitura tem o poder de multiplicar o texto em sua diversidade e em seu plural: arrancando-o da *cronologia interna*, onde um evento acontece antes ou depois de outro, restaurando um *tempo mítico*, onde não há antes nem depois; contestando a pretensão de ingenuidade da primeira leitura, obtida por artifícios de suspense, após a qual bastaria apenas “explicar” o texto intelectualizando-o. A releitura não objetiva alcançar o texto “verdadeiro”, mas um texto plural: mesmo e novo. (Barthes, 1992: 49).

O texto plural ideal se constituiria de redes múltiplas que se entrelaçam sem que uma possa dominar as outras; uma galáxia de significantes em vez de uma estrutura de significados. Reversível, sem início, pode ser penetrado por várias entradas sem que haja uma principal. No texto plural não há nada fora dele, mas também não um todo do texto, ele está liberto simultaneamente da exterioridade e da totalidade. Por isso, não têm estrutura narrativa, gramática ou lógica da narrativa. Os textos plurais são “multivalentes, reversíveis e francamente indedutíveis”.

Os textos moderadamente plurais são simplesmente polissêmicos. Para estes há um moderador médio que é pobre demais para os textos integralmente plurais e vago e sensível demais para os textos legíveis unívocos: a conotação.

Barthes apresenta a definição de conotação dada por Hjelmslev: “um sentido segundo, cujo significante é constituído por um signo ou sistema de significação primeiro que é a denotação”. (Barthes, 1992: 40) A conotação é a via de acesso à polissemia do texto clássico, ao plural limitado que o funda, tem o poder de corresponder a menções intra e extratextuais.

Barthes afirma que quanto mais plural é o texto, menos está escrito antes que o leia, onde a leitura é um trabalho de linguagem em que escrevo a minha leitura. (Barthes, 1992: 43) Eliana Yunes sustenta a “hipótese de que a leitura precede a escrita e de que não há escritor ou artista que produza sem antes ter vivido com densidade a condição de leitor”. (Yunes, 2002: 33) Hipótese que dialoga bem com a proposição de Barthes já citada que todo “eu-leitor” é constituído por um emaranhado de outros textos em que a leitura é uma escrita. O texto escrevível, do qual é difícil dizer algo, está do

lado do que é possível escrever, da prática do leitor, do *que textos desejar fazer avançar no mundo*. Podemos então **ampliar o conceito de produtividade do texto**. Se esta se refere a diferentes leituras possíveis e leituras são escritas, a produtividade também pode incluir o poder de mobilização do texto para diferentes escritas a partir dele.

Vimos que mesmo os textos clássicos são moderadamente plurais, tem uma produtividade polissêmica que lhes permite diferentes leituras. Os textos do ciclo lendário da Guerra de Tróia mobilizaram Homero a escrever a *Ilíada*; o ciclo mitológico-lendário germânico levou Wagner a escrever “O Anel dos Nibelungos”; a novela *Sarrasine* de Balzac uniu-se ao desejo de Barthes de ultrapassar o estatismo da semiologia e encontrar a produtividade do texto, levando-o a escrever “S/Z”.

Há exemplos envolvendo RPGs?

O livro “Senhor dos Anéis” inspirou Dave Arneson e Gary Gygax a criarem o primeiro RPG, *Dungeons&Dragons* (D&D) em 1974; a partir de *Dungeons&Dragons*, Ed Greenwood criou o cenário de D&D chamado “*Forgotten Realms*” e escreveu romances nesse cenário; Robert Salvatore escreveu duas trilologias de romance de sucesso ambientadas no cenário de “*Forgotten Realms*”. Da releitura de um romance para um RPG, da releitura de um RPG para um romance.

A produtividade escritural de um texto não poderia ser vislumbrada, ou estimulada, por uma forma narrativa multiforme, interativa, que demandasse a participação do receptor? O uso do RPG talvez se justifique como “chamado à aventura da escrita” a partir de um texto. Um convite à leitura, releitura e escrita.<sup>5</sup>

## **Role Playing Game**

Por serem ainda pouco conhecidos, faz-se necessário uma breve explicação sobre o que são os *Role Playing Games* (RPGs) e como funcionam.

O *RPG* é basicamente uma forma narrativa, um modo de contar histórias. Os participantes criam em conjunto uma história a partir de um enredo inicial semi-estruturado. Os chamados “Jogadores” criam as personagens protagonistas, por sua vez o “narrador”, também chamado de Mestre, interpreta as demais personagens (antagonistas, coadjuvantes etc) e faz a condução geral da narrativa como um diretor de cinema. Os livros de *RPG* descrevem os cenários, onde se passam as histórias. É claro que as personagens têm de ser coerentes com o cenário e o clima escolhidos, o “ambiente” ou “ambientação” da história – por exemplo: uma história de terror no Brasil Imperial ou uma aventura épica na Idade Média. A história começa a ser contada pelo Narrador, mas os “Jogadores” são livres para decidir o que suas personagens falam e fazem. Assim, os rumos da história são freqüentemente alterados pelas ações das personagens, sendo o *RPG*, na verdade, uma história contada em conjunto por um Narrador e por “Jogadores”. Muitas vezes o sucesso ou insucesso de uma personagem numa ação é determinado por regras que visam simular a realidade, evitar que todas as decisões de desfecho narrativo fiquem por conta do “narrador” e aumentar a emoção. Por exemplo, uma personagem num cenário de Brasil Colonial tenta libertar os escravos da senzala de um engenho de cana de açúcar. Para fazer isso, tem de se esgueirar sem ser vista pela sentinela. Usualmente ela testa sua habilidade de “esgueirar-se” para não ser vista. Se for bem sucedida, ótimo. Se não, foi vista pela sentinela e tem de encontrar uma saída para a encrência em que meteu: fugir? Levar a sentinela na conversa? Nocautear a sentinela sem que ninguém veja? Esses eventos imprevisíveis derivados dos resultados dos testes e decisões dos jogadores que eram inesperadas pelo narrador é que trazem o deleite do *RPG* para seus praticantes. Isso e a possibilidade de vivenciar histórias através de suas personagens.

O primeiro passo no complexo labirinto de abordagem de um objeto de pesquisa é situá-lo no âmbito de um ou mais corpos de conhecimento. A grande área que se dispôs a acolher este objeto de pesquisa foi a da Comunicação no *Design*, ou seja, o estudo do objeto configurado e manufaturado pela intenção humana como veículo de transmissão de mensagens. E dentro desta grande área, a teoria que acolheu o *Role-playing Game* (RPG) foi a *Media Ecology* a partir de Marshall McLuhan, que considera que:

“1. qualquer OBJETO pode vir a constituir ou representar um meio de comunicação;

---

<sup>5</sup> Escrita aqui no sentido de uma escrita crítica e criativa, mas não necessariamente de gozo.

2. o AMBIENTE onde se dão as relações humanas deve ser observado como o espaço de um CONCERTO DE MÍDIAS;

3. a mídia será estudada, desta maneira, pelo IMPACTO que alguns de seus elementos constituintes gera." (Coelho, 2004)

De acordo com McLuhan, um meio de comunicação deve dispor de tecnologia (veículo, canal e suporte material), linguagem ou sistema simbólico (códigos e repertórios) e condições de fruição (modos de recepção). Qualquer mudança em um destes três elementos é suficiente para diferenciar um meio de comunicação de outro. No RPG, observam-se modos de construir e utilizar este meio, que o distinguem de outros meios e lhe conferem singularidade enquanto tal (Bettocchi, 2002). Nesta pesquisa, o foco estará voltado para o impacto que o suporte material do RPG - o livro - gera e, mais ainda, que impacto que tal suporte pode gerar quando proposto um novo método de concepção e fruição deste.

O outro ângulo desta pesquisa é o da Literatura através da sua vertente de "Formação do Leitor" dentro das problemáticas e linhas de pesquisa explicitadas na introdução deste artigo. O referencial teórico provém do pensamento de Roland Barthes sobre produtividade dos textos e educação e as pesquisas e considerações de Eliana Yunes em suas pesquisas e experiências práticas com a questão da leitura.

O termo "jogo", no contexto do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar uma personagem. Os participantes de uma sessão de RPG, mestre ou narrador e "jogadores" cooperam entre si em vez de competir, sendo este um dos principais motivos do termo "jogo" ser questionado por profissionais de RPG em relação à sua prática. Lembremos que a palavra *play* em inglês tem entre seus significados "jogar", "interpretar" e "brincar", permitindo um "jogo de sentido" de difícil tradução para o português. Observemos que Bluma Waddington Vilar ao traduzir a conferência de Wolfgang Iser sobre "O Jogo" tem que explicitar em alguns momentos quando o termo em inglês é *play* para "jogo" ou "jogar" e games para "jogos"<sup>6</sup>. Podemos dizer que a interação iseriana entre o Fictício e o Imaginário é, nesse sentido, *play*. Ao expor suas dificuldades de traduzir do termo *jeu* no texto *Aula*, de Roland Barthes, Leyla Perrone-Moisés (in: Barthes, 1977:82-85) esclarece o próprio conceito de "jogo" que, dentro da teoria e prática barthesianas consiste de uma atividade ao mesmo tempo sem finalidade senão o próprio jogo e de uma tática de crítica às cristalizações da linguagem, característica que aproxima este "jogo", então, do teatro, do "faz-de-conta". Podemos então entender o RPG como um "jogo de construção de narrativas", entendendo narrativa no sentido proposto por Paul Ricoeur dentro da sua análise da Poética de Aristóteles: a narrativa é o "o quê" da atividade mimética, da imitação criativa da ação. É o *mythos*, a organização dinâmica dos eventos. Por sua vez, o professor Muniz Sodré, Professor –titular do Depto. de Comunicações da Universidade Federal do Rio de Janeiro, define narrativa como um "discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. (...) Como uma *imagem*, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos *apresenta*, um mundo". (Sodré, 1988: 75)[grifos do autor]

Grosso modo, podemos então dizer que *role-playing game* seria um **jogo de representar papéis**: brincar, imitar, agir, disputar (jogo, regras) + desempenhar, encenar, encarnar (teatro, narrativa). Ou seja, contar uma história coletivamente através de encenação (narrativa) e superação de desafios (jogo).

Com base nesta definição e a partir de diferentes explicações, em diversas publicações de RPG, pode-se extrair alguns **componentes** comuns, traçando-se um paralelo com o teatro e a literatura: a **ambientação** seria composta de um **cenário** onde se desenrolam **enredos** criados (na maioria das vezes) e conduzidos por um "mestre-de-jogo", ou seja, seqüências de **eventos** vividas pelas **personagens** protagonistas, as quais são criadas (na maioria das vezes) e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com tal ambientação e com um **sistema de regras**, (diferentemente do teatro tradicional, onde não se pressupõe, de modo geral, a imprevisibilidade); finalmente, estas personagens reagirão às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes.

Esta imprevisibilidade faz com que o enredo do mestre do jogo seja aberto, e dependente das ações dos jogadores para se completar, daí a necessidade do componente aleatório do sistema de regras. Um típico enredo de RPG consiste de um ou vários problemas a serem solucionados pelos jogadores

---

<sup>6</sup> Em "Teorias da Ficção, Indagações à Obra de Wolfgang Iser". Org. João Cezar de Castro Rocha. Eduerj.1999 (pg. 107-115)

através da interpretação de suas respectivas personagens e do sorteio dos componentes aleatórios do sistema de regras. Ao final da história, os jogadores recebem pontos de experiência, que farão com que suas personagens evoluam e fiquem cada vez menos dependentes da sorte.

Por mais que assuntos, regras e estilos variem bastante, não se pode deixar de notar que tais componentes estão presentes em todos os títulos de RPG que já tive a oportunidade de encontrar, sejam produções brasileiras, sejam estrangeiras. E parece evidente, também, que tais componentes são comuns a outras formas narrativas.

No entanto, o processo do RPG se caracteriza pelas colagens, apropriações e reinterpretções (Bettocchi, 2002). Parece muito pertinente o termo "pilhagem narrativa", cunhado por Sônia Mota (*Apud*: Pavão, 1999:24) para descrever o processo de construção e utilização desta linguagem, cujas histórias e imagens são tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral "sem dono". Esta condição especial faz com que o RPG combine, de modo muito próprio, tais componentes, e esta forma de combinação é que o distingue de outras formas narrativas, o que justifica o termo jogo.

Assim, a partir da observação da combinação destes componentes, consideramos quatro **características** do RPG que o distinguem, em termos de linguagem, tecnologia e fruição, de outros tipos de jogos e de outras maneiras de se contar uma história: **socialização, interatividade, narrativa e hipermídia**. Em artigo previamente publicado (Bettocchi & Klimick, ago. 2003), buscamos caracterizar o RPG como meio de comunicação com bases nestes conceitos: a fruição (códigos de recepção) socializante e interativa que o usuário faz de seus componentes (repertório) assim como a apresentação (códigos de tecnologia) narrativa e hipermidiática dos componentes no suporte.

Ser uma prática social faz do RPG um jogo interativo, definindo-se **interatividade** através de termos como autonomia, criatividade e imprevisibilidade (Machado, 1997). Na linguagem interativa, espera-se uma ou mais respostas autônomas, difíceis de se prever. É muito mais um "O quê você faz?" do que um "Você faz isto ou aquilo?".

A tensão interativa, no jogo, gera situações inusitadas que acabam levando a novas experiências e a novas resoluções de problemas. Pode-se comparar o RPG ao hipertexto, onde existem "'janelas' que podem ou não ser abertas, trilhas que podem ou não ser trilhadas, em oposição à torrente de informações, que tantas vezes, conduzem-nos à sedução da passividade das 'aventuras prontas' nos trilhos da alienação" (Pavão, 1999:28). Já o hipertexto compara-se ao labirinto, que "simula a vida e o funcionamento das sociedades, razão por que ele pode ser modelo para estruturas narrativas múltiplas e descentradas [...]" (Machado, 1997:255). Não deve ser por acaso que cita-se a obra literária de Jorge Luis Borges como exemplo de interatividade não-eletrônica.

Os meios de comunicação hipermidiáticos (hipertexto + multimídia) seriam, então, os que mais se aproximam da própria maneira de funcionamento do pensamento e da imaginação humanas, "(...) como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em relação ao contexto, que, enfim, joga com os dados disponíveis" (Machado, 1997:253).

Sugere-se que a **hipermídia** ou multimídia hipertextual (texto + imagem + som etc) seria uma evolução do hipertexto (Crenzel, 2002:31). "Ted Nelson (1992), considerado o inventor do termo "hipertexto", conceitua o mesmo como conjunto de escritas associadas, não-seqüenciais com conexões possíveis de seguir e oportunidades de leitura em diferentes direções. A hipermídia é, pois, uma forma combinatória e interativa de multimídia [...]" (Plaza, 2003:25). Isto quer dizer que, num hipertexto, as informações não são absorvidas de forma linear, mas após as outras, mas de forma simultânea e fragmentada, de modo similar ao funcionamento do cérebro humano.

O signo de pontuação mais característico do hipertexto é o *link* (elo, em português), o ponto de intersecção entre os "nós" textuais, a janela de acesso entre as diferentes camadas textuais e visuais. O *link* transforma a imagem fixa em seqüencial e cria um espaço informativo tridimensional (Crenzel, 2002:37-38).

É interessante notarmos que, apesar desta nomenclatura remeter diretamente à informática, este tipo de hiper-estrutura interativa existe desde que existe linguagem; as novas tecnologias nos permitiram, sim, tomar consciência deste processo e utilizá-lo de forma mais direta e simplificada.

## RPG & Educação

Por suas características de socialização, narrativa, interatividade, interdisciplinaridade e cooperação, o RPG vem atraindo a atenção de profissionais voltados para a educação em nosso país. Já contamos com educadores que aplicam o RPG em escolas, principalmente do Ensino Fundamental desde 1998. Publicações com fins paradidáticos criadas por editoras de RPG surgiram no mercado a partir de 1999.<sup>7</sup>

Desde 2002 vêm sendo realizados com sucesso os Simpósios RPG & Educação em São Paulo, com centenas de participantes a cada ano. Apesar de haver iniciativas similares de aplicação do RPG à educação nos EUA e na Europa, o Brasil é o primeiro país a ter eventos criados especificamente para este fim e a buscar desenvolver um corpo sistemático de estudos sobre o tema.<sup>8</sup>

Na PUC-Rio já foram realizados em 2003 o I Simpósio Histórias Abertas - RPG em Educação e em 2004 o II Simpósio Histórias Abertas - RPG, cultura e narrativa, uma iniciativa conjunta do Departamento de Artes & Design, Departamento de Letras e da Coordenação Central de Educação a Distância. O Simpósio Histórias Abertas se tornará bienal a partir de 2007. Os artigos apresentados e debates realizados nestes simpósios deram origem a um livro que será publicado em breve.

Mas em qual proposta pedagógica poderia o RPG se inserir como ferramenta didática? A maioria dos educadores que usa o RPG tem por base o construtivismo, a partir de Piaget ou Vygotsky. Aqui nos propomos a estudar a filosofia pedagógica de outro autor: Roland Barthes.

### A voz de um mestre anarquista

A professora e intelectual Leyla Perrone-Moisés foi aluna de Barthes, divulgadora de seu pensamento e tradutora de seus livros no Brasil. No passeio pela vida e obra de Barthes que escreveu, "Roland Barthes, o saber com sabor", ela nos diz que ele tinha a convicção que a tradução de seus textos não era uma questão de letra, mas de "tom justo". Buscando honrar a confiança recebida, a tradutora buscou traduzir a obra de Barthes reescrevendo-a tom sobre tom. Ela comenta a situação privilegiada de ter sido sua aluna, tradutora e ter uma relação pessoal que lhe permitia recebê-lo em sua casa e ser por ele recebido. Por esses motivos, por essas vivências, optei por ouvir da professora Leyla Perrone-Moisés o "tom" do Barthes professor.

Barthes, coerentemente com sua atuação como intelectual e escritor, refletiu sobre a prática do professor e a subverteu. Suas idéias sobre o ensino têm como ponto de partida, a lucidez, e como força motriz, o desejo.

Recusando o papel tradicional do professor como detentor e transmissor do conhecimento, Barthes convida afetuosamente seus alunos para que participem de sua própria prática de escritor. O professor Barthes fala do livro que está escrevendo, não para dizer: "escrevam como eu", mas para convidar: "assim como eu escrevo um texto meu, *você pode escrever* um texto seu". Ele se diverte com o paradoxo de ensinar enquanto escreve, visto ensinar ser tradicionalmente repetir e obra de arte ser irrepetível. Além disso, como a escritura é fazer onde se encontram vários saberes imprevisíveis e não um saber prévio, o escritor então ensina o que não sabe.

Barthes se incomodava com os alunos que anotavam tudo que dizia, encorajava anotações esparsas, motivadas pelo desejo, que teriam mais chances de produzir textos novos, pessoais, que era o que ele queria receber de volta, e não reflexos do seu discurso, para ele conhecido, portanto tedioso. Barthes queria uma escrita *a partir* do que ele falava.

O seu seminário virava então uma *área de jogo*, onde o saber se criava à margem do poder acadêmico, como um suplemento do prazer e do afeto.

O necessário rigor de pesquisa de uma universidade é garantido através da fixação de metas e etapas, levantando hipóteses, adotando métodos e realizando diligentemente o trabalho. Porém, com a consciência de que no final o que importa é o próprio caminho e os desvios que nele se encontram, num trajeto que é alimentado e legitimado pelo desejo.

---

<sup>7</sup> A série mini gurps: Descobrimento do Brasil; Quilombo de Palmares; Entradas e Bandeiras; As Cruzadas; Resgate de "Retirantes".

<sup>8</sup> Segundo levantamento realizado na Internet pela Devir Editora.

Barthes enfatizava uma arte de viver que consistia em acolher e estimular as diferenças, sem que estas entrem em conflito, mas possam viver em pluralidade. Para isso, era vital manter a palavra calma nos debates, nos encontros das falas.

O professor Barthes buscava evitar as ilusões e compulsões da relação didática propondo que se reconhecesse nela a existência de corpos e desejos. O grupo do seminário então se tornava um *texto* composto de traços físicos e frases soltas, numa mudança radical das regras da instituição acadêmica. Aceitava-se uma leve *erotização* do ensino que derretia e descolava o saber, aligeirando-o de seu peso de enunciados, fazendo dele uma enunciação. Esse erotismo reconhecido como presença de desejos suspensos garantia a vitalidade do ensino; por outro lado, o fato de serem desejos múltiplos, flutuantes, nunca fixados, mantinha o grupo no nível do texto, evitando uma escorregada para o psicodrama.

Barthes distinguia três práticas de educação: o *ensino*, onde se transmite um saber; a *aprendizagem*, onde se transmite uma competência; a *maternagem*, onde nada se transmite realmente a não ser o afeto. É a terceira prática que lhe interessa e que ele leva para seus seminários numa grande subversão de sucesso. No ensino barthesiano a metáfora tradicional do mestre como pai, detentor do saber e representante da lei, é substituída pela metáfora da mãe – aquela que deseja o desejo do filho. Aquela que sustenta, encoraja e deseja o sucesso da criança. Barthes se assemelha então a um idealizado mestre Zen, aquele que *não ensina literalmente nada, mas que desperta o sujeito para o saber*.

Como professor, Barthes reflete sua prática como intelectual, busca fazer coexistir o social com o individual, a política com o prazer, a instituição com a subversão – a escrevência com a escritura.

A pedagogia barthesiana tem como princípios então o respeito à diferença, a pluralidade, a aceitação do desejo e do prazer na pesquisa sem descuidar do rigor científico, o estímulo afetuoso à produção. Barthes, ao combinar os papéis de professor e escritor, demanda uma produção de seus alunos, não quer receptores passivos, copistas do seu discurso, encoraja o diálogo num jogo em que todos participam. Por isso mesmo, como aponta Perrone-Moisés, seu método de ensino privilegia os grupos pequenos dos seminários. Esta troca deve ser prazerosa para professor e alunos, há produção de ambas as partes. As aulas de grande sucesso no Colégio de França, em que ocorrem multidões o angustiam, como ele revela a Leyla-Perrone Moisés numa conversa informal:

“Não sei quem são, não sei o que esperam de mim. Claro que esse público me envaidece, seria mentiroso negá-lo. Mas cada aula é um tremendo cansaço para mim. Não é como os pequenos seminários da École Pratique, você se lembra? Aquilo sim, me dava prazer. Este é um público, e é isso que me aborrece. Vou terminar este semestre e parar por algum tempo.” (Perrone-Moisés, 1983:99).

No seu livro sobre o papel do narrador ou mestre numa sessão de RPG, “*Robin's Laws of good game mastering*”, Robin Law<sup>9</sup> aponta que a prática do RPG demanda uma produção por parte de seus praticantes; que para seu sucesso deve-se buscar equilibrar os desejos de todos os membros do grupo entre si e com o Mestre, por isso mesmo é ideal que os grupos sejam pequenos nessa atividade social de produção coletiva de narrativas, cujo objetivo final é a diversão de todos. O RPG parece então ser uma ferramenta didática que se ajusta bem à pedagogia barthesiana.

Aqui surge a dúvida, estaremos sendo pretensiosos? Aproximar a prática do RPG com a pedagogia barthesiana, as ponderações de um Mestre de Jogo americano às de um Mestre do Saber com Sabor francês, é uma heresia que as mentes mestiças de um autor e uma autora brasileiros, escrevendo no entre-lugar latino-americano, se atrevem a fazer. Há os elementos em comum apontados acima; há a legitimidade da atividade pelo prazer presente em ambas as propostas; há nosso desejo de produzir a partir do texto barthesiano sobre ensino a proposta do RPG como recurso didático para a produção de escritas a partir da escrita; há, por fim, nosso sonhar do que Barthes teria escrito sobre o RPG se o tivesse conhecido.

Leyla Perrone-Moisés lembra que Barthes pedia de seus alunos um cuidado metodológico, mas sabendo “que a hipótese é uma miragem, o método é uma bengala que a certo ponto se pode jogar fora, e que todo trabalho que vale a pena se nutre do desejo e por ele se justifica”. (Perrone-Moisés, 1983: 80)

---

<sup>9</sup> Robin D. Law tem atuado como designer ou líder de equipe de design para RPGs como “Feng Shui”, “Rune”, “Hero Wars” e “Dying Earth”. Ele também é autor de diversos artigos em revistas especializadas sobre RPG e jogos.

## O suporte impresso no RPG

Caracterizadas as condições de fruição do RPG, passemos à linguagem e à tecnologia, que são intimamente ligadas à fruição do jogo. Para a atual Teoria da Comunicação, a linguagem ou o sistema simbólico constitui-se de um sistema que combina elementos (repertório) e regras para utilizá-los (código). Michael Twyman (1982, 1985) propõe uma classificação mais abrangente das linguagens sob o ponto de vista do design gráfico e da tipografia, onde a linguagem é dividida não pela produção, mas pela recepção, ou canal (linguagem auricular ou visual) e por modos (na linguagem visual: verbal, pictórico e esquemático).<sup>10</sup>

Como já foi dito, jogar RPG é basicamente uma forma de construir e relatar uma história coletivamente. Para tanto, é necessário pelo menos um modo da linguagem visual: o verbal. Entretanto, outras linguagens são indispensáveis no RPG: a linguagem oral, para narração e interação dos jogadores; a corporal, responsável pela encenação das personagens, e a linguagem visual nos modos pictórico e esquemático, ainda que minimamente sob a forma de rascunhos de mapas, locações e situações. Tal complexidade pode levar à conclusão que o RPG é de fato uma mídia composta de várias outras mídias, cada qual com seus modos de fruição, tecnologia e linguagem. Entretanto, os elementos e seus usos se aglutinam de tal forma a aparentar uma unidade de repertório e código, permitindo-nos intuir uma "linguagem do RPG": os já citados componentes narrativos apresentados de forma hipermediática e fruídos de forma socializante e interativa.

Toda esta "linguagem" necessita de uma tecnologia que a materialize: um suporte material, um veículo de emissão e um canal sensível de recepção. E aqui, do mesmo modo que a linguagem, a tecnologia no RPG também é composta, pois cada uma das linguagens envolvidas requer sua própria tecnologia. Entretanto, aqui o foco fecha-se sobre a tecnologia que, no RPG, materializa a linguagem visual nos seus três modos, cujo suporte é o papel impresso mecanicamente, o veículo é o fenômeno físico de emissão luminosa e o canal sensível é o olho do receptor: o **suporte impresso**.

Entende-se suporte através de sua relação com a recepção ou fruição, não com sua execução (isto seria a técnica). Por exemplo, um suporte impresso (livro, revista, jornal, etc) pode ser executado eletronicamente, através de um computador, mas o contato do receptor com a obra se dará bidimensionalmente sobre material impresso. Da mesma maneira, um suporte eletrônico (site, multimídia, e-book, vídeo, etc) pode ter uma instância plástica prévia, digitalizada para ser tratada por programas de computador e finalmente visualizada (ou seja, fruída) através de um monitor. E o suporte plástico (objeto tridimensional, instalação, etc) pode conter colagem de material gráfico ou de material tratado eletronicamente, mas sua fruição se dará sobre material do qual não se pode excluir o aspecto tátil e tridimensional.

Os meios de reprodução e/ou divulgação da obra estão diretamente relacionados ao suporte, ou seja, ao modo como o receptor entrará em contato com ela. Um suporte impresso costuma ser produzido/reproduzido via processos gráficos industriais, reprografia ou gráfica digital; um suporte eletrônico pode ser projetado, revelado, disponibilizado na internet, veiculado em telas, etc. E um suporte plástico, em geral, necessita de e/ou ocupa um espaço tridimensional.

É claro que suportes impressos podem ser veiculados eletronicamente, assim como fotogramas de um filme podem ser impressos em papel e esculturas podem ser fotografadas e digitalizadas. Entretanto, na hora de escolher, é preciso ter em mente que certos suportes privilegiam determinadas técnicas de execução.

As técnicas são os meios de execução da obra. Podem ser mecânicas ou eletrônicas (fotografia, vídeo, computação gráfica, programação HTML, animações, etc), ou seja, mediadas por instrumento mecânico, eletrônico ou digital; ou podem ser digamos, "físicas", como as diversas técnicas de pintura, desenho, gravura, escultura, colagem, etc, em que se produz um objeto "matriz", a partir do qual serão feitas as reproduções. Obviamente todas as técnicas podem se misturar entre si.

No caso do RPG, as informações sobre regras e ambientação podem ser veiculadas tecnicamente sobre qualquer suporte (livro, revista, website, CD-Rom etc.). No entanto, a vasta maioria dos RPGs continua sendo publicada em suportes impressos, sobretudo livros. Normalmente um livro de RPG contém a descrição da ambientação e um sistema de regras. Em geral, este é o *módulo básico*, que pode vir a ser ampliado em publicações complementares, chamadas *complementos* ou *suplementos*.

---

<sup>10</sup> Para a Linguística tradicional, linguagem verbal é uma tautologia, pois neste caso a imagem não é considerada linguagem. Para aqueles que trabalham com imagens de qualquer natureza, entretanto, a imagem é linguagem, daí a necessidade de se dividir a linguagem em verbal e pictórica (Twyman, 1982).

As ambientações podem ter as mais variadas inspirações: fantasia, mitologia, história, ficção-científica, cinema, histórias em quadrinhos, seriados de TV, literatura, realidade cotidiana. É possível qualquer tipo de combinação, e muitas vezes um sistema de regras para uma dada ambientação pode ser usado para outra ambientação, e vice-versa.

Apesar de disponibilizado sobre um suporte, não se pode esquecer, entretanto, que o *RPG* acontece muito mais como processo de socialização interativa do que como produto. Diferentemente de uma narrativa tradicional, um *RPG* oferece uma "ambientação" a partir da qual os jogadores constroem, coletivamente, suas próprias histórias e personagens. Isto quer dizer que os suportes de *RPG* sejam eles impresso, eletrônico ou oral, não têm por objetivo oferecer histórias completas e fechadas - ainda que possam existir exemplos de histórias e personagens -, mas sim possibilidades, autônomas e imprevisíveis, que se realizam em cada momento de jogo.

Sendo uma plataforma, os componentes costumam ser disponibilizados no suporte impresso como referências em diversos modos da linguagem visual (verbal, esquemática e pictórica). Além do texto, praticamente todas as publicações de *RPG* possuem ilustrações referentes à ambientação. Inicialmente simples estas ilustrações cresceram junto com as inovações tecnológicas das artes gráficas, que permitiram, entre outros fatores, a evolução dos primeiros manuais comercializados em caixas para publicações impressas de elaborado acabamento gráfico, produzidas por editoras e comercializadas em livrarias ou bancas de jornal (Bettocchi, 2002).

Atualmente, a forma visual nos suportes impressos de *RPG* se caracteriza pela mistura e apropriação de diferentes mídias como teatro, cinema, televisão, literatura, quadrinhos ocidentais e orientais e computador sem, no entanto, perder a consciência de sua própria forma. A representação visual expressa-se como uma colcha de retalhos através da mistura de estilos dentro de uma mesma publicação, fato marcante, sobretudo, nos jogos ditos de terceira fase - fase de maior diversidade estilística e temática, inaugurada pelo *RPG Vampire: The Masquerade*, em 1991, publicado pela editora norte-americana White Wolf (Bettocchi, 2002).

Assim, é comum o uso de ilustrações que vão além dos textos verbais, mantendo uma certa autonomia descritiva, acrescentando dados ao invés de simplesmente repetirem o que está escrito. Esta diversidade de linguagens reforça a característica hipermediática da narrativa e destaca suas possibilidades interativas, onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos são, potencialmente, "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc (Bettocchi & Klimick, 2003).

Alguns suportes impressos, como os livros básicos do *RPG Dungeons and Dragons 3rd. edition* (Wizards of the Coast/Hasbro, 2000) têm anexos outros tipos de suporte, como um CD-Rom com imagens, aventuras, regras complementares e até trilhas sonoras, ampliando ainda mais sua característica hipermediática.

A questão da linguagem no suporte de *RPG* volta a ser importante se quisermos visualizar diferenças no design em termos de tradições, pensando tradição como o jogo entre sedimentação, que consolida um sistema simbólico enquanto tal, e inovação, que propõe modificações criativas ao sistema, atualizando-o a adaptando-o a novas condições (Ricoeur, 1983).

### **Suporte impresso e interatividade**

Vimos que a narrativa interativa no *RPG* é seu caráter mais fortemente lúdico. Entretanto, os suportes impressos continuam seguindo o aspecto mais tradicional do design de um livro na forma de código: a linearidade. Quando propõem alguma inovação, as editoras o fazem extrapolando o suporte impresso: por exemplo, os *RPGs Shadowrun* (Fasa Corporation) e *Legend of the Five Rings* (Alderac Entertainment Group) incorporam alterações do cenário de acordo com *inputs* dos usuários advindos dos resultados dos torneios dos *cardgames* relativos a estes jogos; e o *RPG Dungeons and Dragons 3a edição* (Wizards of the Coast/Hasbro) licenciou o sistema D20 para quem quiser produzir ambientações e implementou um concurso de cenário elaborado por jogadores para ser publicado pela empresa.

Além disso, várias são as editoras que passaram a complementar seus suportes impressos com CD-Roms, *website enhancements*, video-games, romances e quadrinhos e até seriados de televisão, como *Kindred, the Embraced*, produzido pelo autor de *Vampire: the Masquerade* (White-Wolf).

Phil Vecchione apresentou a palestra *Metagaming*, na GenCon 2004,<sup>11</sup> uma proposta de conceituar metajogo como jogo fora do jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo, alegando que todos os jogos apresentam esta característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu *design*, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. O metajogo abre espaço para a criatividade dos jogadores que podem contribuir com textos de vários tipos, imagens, diários de personagens etc, e realizar sessões individuais com os mestres de jogo. No RPG, isto existe, porém poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros são dedicadas a isso. Ele propõe então diferentes formas de estruturar práticas de metajogo nas sessões de RPG: registro escrito de diários, desenhos, manutenção de blogs, troca de e-mails e fóruns entre jogadores, websites sobre as histórias que estão sendo jogadas, tudo isto ocorrendo além das sessões em que o grupo se reúne.

No entanto, mesmo sendo um conteúdo interativo e hipermidiático, o RPG não é maciçamente veiculado em suporte eletrônico, como CD-Rom ou website, mas sim em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, suporte em geral visto como não-interativo, sobretudo quando comparado ao suporte eletrônico, que, para muitas áreas de conhecimento e para o senso comum surge como a mídia interativa *per se*. Um problema que se destaca ainda mais diante da possibilidade de se aproveitar uma produção dos jogadores que parece representar materialmente a noção de interatividade como resposta autônoma e criativa. Um problema que parece extrapolar o universo restrito do RPG para um universo muito mais abrangente: o do próprio livro como objeto.

Um dos principais autores que norteia estas questões, principalmente o problema levantado nos parágrafos anteriores, é Roger Chartier. O autor diz que "O livro sempre visou instaurar uma ordem; fosse a ordem de sua decifração, a ordem no interior da qual ele deve ser compreendido, ou, ainda, a ordem desejada pela autoridade que o encomendou ou permitiu sua publicação." (Chartier, 1999:8). No entanto, ele continua, a ordem do livro é constantemente desafiada pela liberdade da leitura. Assim, verifica-se uma dialética entre a imposição da produção e da forma e a apropriação e reinvenção da recepção. Desde o tempo em que o manuscrito deu lugar à impressão e, portanto, sinais, marcas, títulos de capítulos e cabeças de página passaram a ser responsabilidade do impressor em vez de do corretor ou do possuidor do livro, restaram ao leitor os espaços em branco das páginas. Assim,

O objeto impresso lhe impõe a sua forma, a sua estrutura e suas disposições, não pressupondo nenhuma participação dele [leitor]. Se o leitor pretende, todavia, inscrever sua presença no objeto, ele só pode fazê-lo ocupando sub-repticiamente, clandestinamente, os espaços de livro deixados de lado pelo escrito: a contracapa do encadernamento, folhas deixadas em branco, margens do texto etc. (Chartier, 1999:103).

Percebemos que no RPG este problema de recepção transgressora *versus* tecnologia ordenadora aparece ainda com mais evidência por se tratar de um processo aberto e interativo, veiculado sobre um suporte comparativamente fechado.

O problema poderia ser resolvido mudando-se o tipo de suporte? Provavelmente o suporte eletrônico oferecerá maior liberdade de intervenção dos leitores e maiores chances de divulgação destas intervenções. No entanto, como já foi dito, existe uma preferência pelo suporte impresso para veiculação do RPG.

Apesar de nos alertar para uma muito provável substituição do suporte impresso pelo eletrônico, como outrora ocorreu com o rolo substituído pelo códex, Chartier (1999) evoca a noção de história para justificar a necessidade da permanência do suporte impresso, na figura da especificidade de um texto produzido para um determinado suporte. Muito do que é produzido atualmente, é feito para o suporte impresso, com suas questões específicas formais, econômicas e jurídicas. Simplesmente adaptar tais textos para um outro suporte pode implicar perda de informação, principalmente para um leitor do futuro que esteja interessado na produção do passado. Ou seja, "Nenhuma ordem dos discursos é, de fato, apartável da ordem dos livros que lhe é contemporânea." (Chartier, 1999:106).

Assim sendo, o desafio a que nos propomos é o de transformar um suporte impresso, linear, rígido na sua estrutura, em suporte aberto e interativo, considerando os conceitos que já foram discutidos neste contexto. E foi nos experimentos do poeta francês Mallarmé, no século XIX, que encontrou-se o ponto de partida para o objeto que se segue.

---

<sup>11</sup> A maior convenção de *hobby games* dos EUA. Apesar de incluir videogames, cardgames e outros tipos de jogos, seu público de aproximadamente 30.000 pessoas é composto principalmente por jogadores de RPGs.

Para Mallarmé, o livro é um instrumento espiritual: um instrumento, portanto um objeto físico, com um propósito metafísico. Em sendo objeto, o poeta não deixou de se debruçar sobre sua materialidade, sendo o seu projeto do *Livre* o ápice deste interesse. Segundo o estudo de Zênia de Faria (1995), Mallarmé, neste projeto:

a) promove a leitura ao ponto nodal de suas reflexões, de vez que situa a "operação de leitura" no centro do mecanismo do Livre; b) subverte a noção de leitor, de leitura e de livro. (Faria, 1995:173).

Registrado sob a forma de folhetos manuscritos que apresentam diversas ordens de leitura, o *Livre* consiste de uma série de sessões de leituras públicas que aparentam a dinâmica de um jogo entre público, o operador e o próprio livro. A dinâmica se baseia na permutação da ordem dos folhetos e da disposição do público, mediada pela intervenção do operador, que congrega os papéis de narrador, permutador e leitor, em uma espécie de atuação performática que remete àquela do contador de histórias da tradição oral.

Assim, Faria observa que duas atitudes aparentemente opostas se encontram no projeto: "uma atitude passadista - a leitura em voz alta - e uma atitude de vanguarda - a concepção da página como unidade visual e a exploração dos espaços em branco e dos caracteres tipográficos." (Faria, 1995:180). Um jogo que pode ser bastante similar à relação lúdica que acontece entre o processo de um RPG e seu suporte.

De fato, não pretendemos discorrer sobre o trabalho de Mallarmé, mas destacar aspectos do projeto do *Livre* que interessam para esta pesquisa: a idéia do jogo com o suporte impresso, o questionamento da forma linear, simétrica e tipográfica do livro e a relação lúdica e performática com o livro nas sessões de leitura.

No projeto de Mallarmé, o operador ainda detém um "saber superior" (ele narra o texto e permuta as páginas) em relação ao público. Já no RPG, o mestre do jogo encontra-se em situação quase de igualdade com seus jogadores, pois a história, ainda que seguindo um plano inicial, só se completa com a atuação dos jogadores e suas personagens. E, no exemplo que propomos a seguir, as permutações também acontecem de forma autônoma e imprevisível no livro de cada jogador.

### **Um design poético para o suporte impresso: Capitães da Areia**

Se, no passado, o projeto de Mallarmé não pode ser realizado, entre outros motivos, pela dificuldade tecnológica, a tecnologia contemporânea permite que se imprima, em razoáveis quantidades e a relativo baixo custo, folhas soltas que podem ser organizadas, à vontade do "freguês", dentro de um fichário. Além da ambientação e das regras do jogo, podem ser acrescentadas, retiradas e alteradas histórias e personagens indefinidamente, em qualquer ordem. Os jogadores podem participar diretamente da estrutura do livro, intervindo nela, acrescentando seus textos e valendo-se da sua própria tecnologia doméstica para imprimir suas páginas.

Poderíamos ter assim um RPG experimental desenvolvido em paralelo com o método da pesquisa, concebido de modo a incorporar, em termos de ambientação, de regras, e do seu suporte impresso, as intervenções dos jogadores. E este é o objeto de estudo da pesquisa: a concepção e a experimentação de um RPG e seu livro que incorporem a produção dos jogadores, e que, por hipótese, ponham em evidência o caráter interativo do jogo e, por conseguinte, ofereçam uma possibilidade de abertura para o suporte impresso.

Sendo assim, partindo da ação de "incorporar" a produção dos jogadores participantes do experimento, e de conceitos teóricos adquiridos ao longo da minha experiência acadêmica, cheguei ao termo *Incorporais*. Segundo Emile Brehier, incorporal são todas as condições conceituais que nos alteram a nível relacional sem nos alterar fisicamente. As relações incorporais se refletem nos tipos sociais representados pelos indivíduos, que mudam suas relações com o mundo sem alterar seus corpos físicos. Essas relações (incorporais) constituem uma rede que está continuamente alterando e sendo alterada pelos indivíduos (corpos), e dessa ação cíclica surgem conceitos a todo o momento, os quais ignoram hierarquias e calcificações. Alterar essas relações incorporais de forma não usual causa impacto e estranheza, gerando uma ruptura com o princípio de identidade.

A questão do suporte concentrou-se na concepção da "forma-objeto", isto é, a organização compositiva e estrutural deste considerando suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de significar, de se relacionar com o "conteúdo-objeto" (a ambientação de jogo e seus desdobramentos) de maneira narrativa e hipermediática, ou seja, capaz de abrir vários "links" de

informação, permitindo a abertura deste processo de significação. A condição de "objeto" é para lembrar que tanto conteúdos como formas são pretextos para se experimentar o deslizamento do signo visual dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói, e que se constrói à medida que os participantes interagem.

Deste modo, o "conteúdo-objeto" (cenário, personagens e eventos da obra *Capitães da Areia*) foi adaptado para a linguagem de RPG e apresentado sobre suporte visual impresso, em cuja concepção da "forma-objeto", isto é, sua organização compositiva e estrutural, considerou-se especificidades técnicas e materiais e capacidade de significar, de se relacionar com o "conteúdo-objeto" (narrativa) de maneira hipermidiática e interativa, ou seja, capaz de abrir vários "links" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação.<sup>12</sup>

Adotamos o conceito de abertura da obra não como possibilidade interpretativa ilimitada, onde tudo é possível e, portanto, onde dilui-se a especificidade da obra, mas sim de abertura como hiperlinks que apontam para referências em torno da obra e que estimulam o sujeito receptor a reconstruí-la e reconstruir-se, em um processo cíclico de renovação da linguagem. Neste ponto, o sujeito que frui passa de leitor a criador e produtor, passagem que questiona a proposta atual de formação de leitores críticos.

A abertura de links é comparada à noção de fenda proposta por Barthes na obra *O Prazer do Texto* (2002), onde o sujeito mergulha e retorna marcado pelo êxtase (ou gozo, segundo a tradução de Leyla Perrone-Moisés), momento em que a linguagem se faz fluida, permitindo novas relações sígnicas dentro do próprio código. Verifica-se, assim, o jogo poético entre sedimentação e inovação no código e no repertório: a sedimentação legítima, mas pode cristalizar e limitar (caso do clichê); a inovação avança, mas pode causar estranhamento e afastamento (caso da arte contemporânea). Amplia-se, assim, a própria noção de poético, da qual a narrativa é o exemplo que melhor se aplica ao design de um RPG.

Paul Ricoeur (1983) propõe a hipótese da necessidade transcultural de relacionar o tempo "real" à narração; ou seja, o ser humano narra para perceber a passagem do tempo. A Poética é arte de compor enredos, que por sua vez são uma forma de representação da ação. Esta representação é definida como Mimese, o processo ativo de imitar a ação, não no sentido de cópia, mas no sentido de produção de algo além da referência: a própria disposição dos feitos mediante a construção do enredo.

O enredo passa a ser a arte (poética) de agenciar fatos, um signo ou processo de mediação da percepção do tempo, onde a mimese atua como operação, não como estrutura. Ricoeur propõe, então, que tal processo acontece em três instâncias: mimese I, referencial, o "antes" prático onde estão inseridos os sujeitos criadores e receptores; mimese II, criativa, onde acontece a mediação poética e o processo de significação; e mimese III, receptiva, onde ocorre ou deveria ocorrer) um efeito de retorno ao referencial do receptor, a constituição de uma tradição que reside no jogo ou tensão entre inovação e sedimentação.

A sedimentação legítima o repertório de paradigmas que constituem a tipologia da configuração: esquemas narrativos ocidentais que se combinam causalmente a partir de uma herança aristotélica, gerando um código paradigmático e uma tipificação de formas. Se a sedimentação universaliza, a inovação singulariza, pois cada poética produzida, cada maneira pessoal de operar os códigos de configuração, oferece desafios e transgressões às normas que acabam retro-alimentando o repertório sedimentado. Isto pode soar como um ciclo vicioso, mas Ricoeur lança mão da estética da recepção de Wolfgang Iser e da relação prazer/gozo (ou êxtase) do texto de Roland Barthes. Assim, a retro-alimentação passa a ter uma ação transformadora evocando o paradoxo ordem/caos.

O ato poético - aqui no sentido de poiésis como ato de refigurar, como diria também Haroldo de Campos (1977) sobre o "poetar" - se converte assim no agente que une mimese II a III. As obras poéticas, como qualquer discurso, acontecem na linguagem; entretanto, não se pode negar seu impacto sobre a experiência cotidiana devido ao seu poder de ataque subversivo contra a ordem moral e social. Esta interação do poético com o prático abre um leque de opções que vai da confirmação ideológica da ordem estabelecida (prazer) à crítica e problematização (gozo), incluindo a alienação em relação ao real, uma interação de ordem ética.

---

<sup>12</sup> Imagens disponíveis em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/cpareia>.

Pode-se estender o ato poético ao design através do próprio conceito de mimese como imitação criadora ou representação, sobretudo lembrando-se que, a partir do Renascimento, a mimese passa a ser associada ao visível: "ver para crer" passa a ser o fundamento do método científico na modernidade. A imagem perspectivista funciona como cenário (circunstância), ou palco para o desenrolar das ações (enredo), exercendo um papel similar ao do texto descritivo na narrativa realista.

No suporte de RPG, a ilustração não-seqüencial cumpre, junto com o texto explicativo, a função de descrever os componentes, através de uma composição figurativa que precisa obedecer a determinados parâmetros de forma para atender às necessidades de um usuário inscrito num grupo social, ou seja, um sujeito de um discurso. Além disto, a ilustração, como objeto de *design*, é um signo que arrasta consigo muitos outros significados além daqueles relacionados à sua função e assunto figurativo. Esta instância de representação descritiva, visual e textual, dos componentes do RPG precede a etapa de diagramação do suporte e poderia ser identificada com a prefiguração narrativa, ou mimese I, que precede a composição de um enredo.

Para se tornar narrativa, este tipo de imagem necessita de uma associação com outros elementos como outras imagens, um texto, uma mídia auditiva, etc (Bettocchi, 2002). No suporte de RPG, a narração dos componentes acontece na relação entre os elementos descritivos visuais e textuais. Esta relação é justamente a composição da mancha gráfica, seja ela impressa ou eletrônica: a diagramação. A disposição de ilustrações e textos confere ao suporte sua característica temporal e narrativa, organizando as informações sobre o jogo do mesmo modo como o enredo "temporaliza" os elementos de uma história. A diagramação poderia ser, então, identificada com a configuração narrativa, ou mimese II, fazendo a mediação entre mimese I (componentes do RPG) e III (processo de jogo).

Para o experimento, produzimos, com base nestas premissas teóricas, um livro de RPG, no sistema de gráfica por demanda,<sup>13</sup> que apresentou o "conteúdo-objeto" através de diferentes manchas gráficas, impressas em folhas soltas presas por colchetes, permitindo reorganização das folhas e inserção de material no livro. A diagramação previu espaços vazios e incentivos à participação dos jogadores, convidando-os a preencherem estes espaços.

Foi feita uma pesquisa iconográfica sobre o período em que se passa a história de Jorge Amado, optando-se por uma representação visual de influência *Art Deco*, estilo predominante na ilustração, no jornalismo e na publicidade deste período histórico.

Esta configuração buscou, além de uma relação narrativa e hipermidiática entre signos que atuem como *links*, a composição de um suporte impresso que permitisse uma construção coletiva e interativa dos jogadores. Ou seja, uma configuração poética (mimese II), a diagramação dos componentes descritivos textuais e visuais (mimese I), na medida em que produza nos usuários um efeito de retorno e reconstrução referencial: uma refiguração (mimese III) dos componentes do jogo e dos próprios referenciais de cada usuário.

## A pesquisa de campo

O experimento concentrou-se na fruição interativa do suporte impresso: o papel da abertura de significados no estímulo a uma fruição interativa, onde o jogador efetive sua participação na construção e ampliação da obra, produzindo material para ser incorporado ao suporte do jogo, ao mesmo tempo em que a frui, jogando.

Sendo uma manifestação recente, podemos tomar o RPG como um fenômeno de comunicação típico da contemporaneidade onde o signo aparece como processo interativo: o significado acontece quando significantes são relacionados por um sujeito, num processo fluido e contínuo. Do mesmo modo que determinadas partículas sub-atômicas só existem como resultado da interação entre outras partículas (Capra, 1984), e do mesmo modo como certas condições humanas só se configuram durante um momento relacional (incorporais), o signo só existiria no momento em que um sujeito relaciona significantes, produzindo significado.

Através da experimentação do objeto descrito anteriormente, objetivou-se evidenciar a capacidade interativa do RPG, caracterizando-o como fenômeno representativo desta condição relacional do signo e como obra aberta em terceiro grau de acordo com o que foi postulado nas seções anteriores.

---

<sup>13</sup> Por exemplo, o sistema *Docutech*, da empresa Xerox.

O processo se deu em espaços de jogo experimentais, onde se pretendeu incentivar a participação direta dos jogadores na ampliação do suporte e da ambientação apresentados.

Os livros abertos estiveram disponíveis, durante os experimentos, para manipulação direta pelos participantes, de modo que cada um interviesse nestes suportes impressos, reorganizando as páginas e acrescentando ou retirando material como melhor lhe aprouvesse.

Esta Pesquisa de Campo foi realizada nos meses de setembro, outubro e novembro de 2004, com uma turma de alunos do primeiro ano do Ensino Médio do Colégio Público Estadual Vicente Januzzi. A obra escolhida para adaptação para RPG foi "Capitães da Areia" de Jorge Amado por seu tom de aventura e engajamento social, em comum acordo com o professor de português João Carlos de Moraes Baptista.

Como os objetivos eram estimular a leitura, a escrita e a experimentação dos alunos em cima do suporte impresso através da geração de narrativas interativas, optou-se por utilizar um grupo de oito voluntários entre os próprios alunos para atuar como mestres para os demais. Este grupo recebeu treinamento sobre narrativa, personagem, técnicas para atuar como "mestre de RPG" e os objetivos da atividade. Um dos conceitos utilizados foi o já mencionado conceito de "metajogo" (Vecchione, 2004), em que os alunos, jogadores e mestres, são estimulados a pesquisar fora dos horários das sessões de jogo para trazer elementos que possam enriquecer as sessões de jogo: textos, imagens, músicas etc. Por exemplo, um aluno trouxe uma letra de música que segundo ele expressava a personalidade e histórico de sua personagem. O pesquisador Carlos Klimick foi o coordenador-central da atividade de campo, coordenando os alunos-mestres, um estagiário atuaria como mestre-auxiliar e o professor de português do Colégio estava à disposição dos alunos como consultor.

Foram realizadas cinco sessões de treinamento com os alunos-mestres e seis sessões de jogo destes com os alunos jogadores. Os 31 alunos jogadores foram divididos em grupos, tendo havido necessidade do estagiário assumir um grupo de alunos considerados "problema" e recusados pelos "mestres-alunos". Os grupos foram separados em duas salas de aula para minimizar problemas com barulho e facilitar o rearranjo das mesas em círculos. As sessões de jogo de RPG eram semanais, obrigatórias, no horário de uma das aulas de português, sendo acompanhadas pelo professor da disciplina. Foi levantada a possibilidade de que a atividade fosse voluntária, realizada em momentos extraclasse, mas isso não foi possível. O professor João e a diretora Sueli tinham interesse em verificar a possibilidade de utilização do RPG como ferramenta didática dentro de aulas normais. O professor expôs aos alunos a atividade como um tipo diferente de aula, que deveria gerar por parte deles um texto que seria avaliado e receberia nota. Houve alguns protestos iniciais, mas intervim dizendo que era uma experiência que trazia uma bagagem de estudos de vários anos. Além do que, se não fosse aprovada pelos alunos ela não mais se repetiria. A turma então concordou em participar sem maiores problemas. Foi curioso observar a resistência dos alunos diante de uma proposta nova de didática, adolescentes com um conservadorismo sobre o ambiente escolar que vai à contramão do que habitualmente se espera dos jovens e das pesquisas nessa direção. Em minha experiência pessoal, também sempre foi mais fácil trazer inovações para alunos de 5ª e 6ª séries do Ensino Fundamental do que para os mais velhos.

Cada "aluno-mestre" recebeu um livro de RPG *Capitães da Areia* e foi estimulado a intervir nele, abrindo espaço para "metajogo" seu e dos jogadores de seu grupo, singularizando cada livro como um livro do grupo ou, pelo menos, de cada mestre. Ao final da atividade os livros dos mestres foram recolhidos para avaliação.

Ao longo da pesquisa de campo foram realizadas observações participativas e durante e após foram feitas entrevistas semi-estruturadas com alunos e o professor de português, preservando, assim, a flexibilidade destacada por Gil (1999) e Santos (1999) para as pesquisas exploratórias.

Foi possível observar a importância de uma boa preparação por parte dos "alunos-mestres", pois todos já tinham experiência com o RPG lúdico, mas tiveram dificuldades de se adaptar à situação do RPG didático onde a maioria dos jogadores não tinha experiência com esse tipo de narrativa e a atividade era obrigatória. O treinamento foi vital para diminuir essas dificuldades, assim como o acompanhamento constante. Os mestres com mais desenvoltura mantinham com mais facilidade seus alunos interessados. O desempenho dos demais foi melhorando conforme adquiriam maior experiência e se entrosavam melhor com seu grupo. Os "alunos-problema", conduzidos pelo estagiário acabaram se saindo muito bem. O professor de português apontou que mesmo nos grupos em que os "mestres-alunos" tiveram mais dificuldades foram gerados personagens e elementos narrativos interessantes que podiam ser bem aproveitadas em redações.

Pedimos aos alunos uma avaliação escrita após a atividade, a qual foi aprovada por mais de 80% deles, o que nos foi colocado como sendo um índice excelente dentro da escola. O material escrito produzido por eles a partir das sessões de jogo ficou com o professor de português para avaliação.

### **Conteúdo do material produzido pelos alunos**

O professor João solicitou aos alunos que fizessem um dossiê de suas personagens, com um relato das aventuras vividas, certidão de nascimento, perfil da personagem.

Não nos preocupamos em avaliar a gramática e tão pouco achamos válido fazer uma análise de discurso nesse momento. Fizemos então uma avaliação qualitativa procurando observar a quantidade de material escrito, coordenação de idéias, relato das histórias vividas, criatividade e capricho da apresentação da material (pela afetividade que demonstra).

O perfil da personagem normalmente correspondia a uma ou duas páginas de texto, no geral contando a vida dela até se unir aos capitães da areia como uma redação em terceira pessoa, alguns alunos o fizeram em primeira pessoa. Uma aluna escreveu o perfil como se preenchesse um questionário.

O relato das aventuras foi freqüentemente escrito à mão sob a forma de diário da personagem.

No geral, tanto no perfil da personagem quanto no diário tive a impressão que as moças escrevem mais do que os rapazes, preocupando-se com a psicologia da personagem além do relato dos eventos vividos. Algumas destacaram o ponto de vista da personagem em relação aos eventos da narrativa, como ela os encarava. A maioria os relatou de forma quase episódica, ficando no nível da fabulação. Eventos que fazem parte do livro e que foram deslocados para o roteiro do RPG pareceram ter sido bem assimilados e fizeram parte dos relatos.

Quase todos alunos trouxeram letras de música e/ou poesias que se relacionavam com a suas personagens. As imagens eram fotos ou desenhos de próprio punho e foram usadas para ilustrar o texto sobre a personagem.

Alunos e mestres aparentemente puderam se relacionar bem com a situação dos *capitães da areia* de meninos de rua que se tornam menores infratores. As personagens eram compostas normalmente com histórias familiares trágicas como morte dos pais, abandono da família pelo pai, figura paterna violenta, mãe violenta etc. Mas, com duas exceções, os finais das personagens eram felizes, superando as adversidades nas quais se encontravam. Uma das moças colocou como destino da sua personagem, uma menina que havia se unido aos capitães da areia, tornar-se militante operária ao lado de Pedro Bala, casando-se e tendo filhos com ele, morrendo idosa e com netos.

Também pude notar uma “atualização” do nível de violência da história. Ao contrário do livro, os *capitães da areia* em algumas das aventuras relatadas pelos alunos praticam assaltos violentos e matam membros do bando rival de Ezequiel.

A produção escrita foi bem satisfatória, com alguns alunos demonstrando criatividade tanto nos textos quando na apresentação, com desenhos elaborados, “pastinhas” feitas à mão para abrigar o material escrito etc. Uma das alunas concebeu seu personagem masculino se descobrindo homossexual entre os Capitães da Areia e se tornando um escritor de sucesso no Rio de Janeiro.

Foi muito interessante ver a produção escrita das moças, algumas deixaram bilhetes demonstrando que ao contrário do que esperavam gostaram muito da atividade de RPG. Uma relatou gostar do mundo de fantasia proporcionado para se distrair da realidade e que ansiava pelas aulas de quarta-feira para jogar. Isso numa atividade que no seu ambiente comercial normal é majoritariamente masculina. Freqüentando eventos e acompanhando listas de discussão, nota-se que apenas cerca de 20% dos participantes são mulheres. Imagino que a forma de apresentação do RPG para o público tenha feito a grande diferença para as moças, vencendo os preconceitos por ela expressos de “RPG como coisa de nerds” ou “muito complicado”. Algumas meninas trouxeram questões românticas, de relacionamentos amorosos, para suas personagens.

### **Entrevistas com o professor João Baptista**

A atividade não foi realizada novamente em 2005 por uma questão metodológica: objetivava-se comparar o desempenho de uma turma que teve o RPG em 2004 e uma que não o teve em 2005. Infelizmente, as coisas não ocorreram conforme o previsto. O professor João foi deslocado de horário

e perdeu o contato com a turma com a qual a atividade fora realizada em 2004, além disso, o livro “Capitães da Areia” não era adequado para a turma que havia recebido. Assim, não pudemos fazer a comparação que pretendia entre as duas turmas para ter mais dados para verificar a contribuição do RPG para a escola.

Entrevistamos novamente o professor João no início de 2006 para contrapor as impressões dele anotadas na época com as que ele tinha um ano após a atividade.

O professor João relatou que antes do projeto tinha apenas um conhecimento teórico superficial do RPG, sabia que era um “jogo que contava histórias”.

Em relação ao interesse da turma, ele destacou que alunos inicialmente resistentes à atividade acabaram se empolgando e participando bastante, podendo citar nominalmente pelo menos uma aluna. O professor João lembrou que nas aulas normais é preciso fazer pressão para que os alunos cumpram o horário. Nas aulas com RPG não só isso não era necessário, como muitos ficavam após o horário para continuar jogando. “Eu via um prazer maior em estar na escola. Gostei, porque normalmente os alunos não têm prazer na escola”. Ele me disse que nem todos os alunos gostaram, mas a grande maioria gostou e pouco mais da metade lhe pediu para ter a atividade novamente. Ele considerou isso ótimo, pois nunca uma atividade tem aprovação unânime.

Em relação à leitura do livro “Capitães da Areia”, ele só se lembrava do retorno de uma aluna que disse tê-lo encontrado na casa de alguém, o estava lendo e gostando muito.

Em relação à produção escrita, ele a achou ótima. Havia problemas gramaticais e de estrutura, mas alguns textos eram bem criativos. Uma aluna também oralizou mais para ele do que escreveu, talvez por preguiça. O mais importante para o professor João foi reconhecer um esforço para a escrita que não era comum, mesmo quando esta também era obrigatória em outras ocasiões. Alunos que normalmente não escreviam nada buscaram apresentar uma história. “Surgiu um material escrito de quem antes não produzia nada. Foi um retorno ótimo”.

O professor João acha que o RPG estimula e facilita a produção escrita. O jogo com as personagens traz um estímulo para a criatividade. Porém, ele tem dúvidas se estimula a leitura da obra literária que foi a base do RPG, se surtiu efeito nesse sentido. Na opinião dele, talvez tenha faltado de nossa parte um trabalho maior sobre o livro “Capitães da Areia” junto aos alunos pra estimular essa leitura. O livro também deveria estar mais disponível para eles, pois a biblioteca da escola só possuía dois exemplares.

O professor João conclui a entrevista aprovando o RPG como ferramenta didática e conjecturando se não seria uma boa ferramenta pedagógica para fazer um trabalho diferenciado com turmas problemáticas.

### **O livro em jogo: análise da intervenção dos jogadores no suporte**

Em relação à interação com o livro, obtivemos resultados que variaram desde a manipulação e interferência total, com inserção de material produzido pelos alunos-jogadores dentro do livro até a ausência total de interação, ou seja, livros onde nem mesmo as planilhas das personagens foram preenchidas.

Retomando os conceitos apresentados anteriormente, a intenção é que, durante o experimento, os participantes vivenciem coletivamente, via RPG, um relato e produzam, a partir deste relato, textos em qualquer linguagem (escrita, verbal, visual, musical, corporal, etc.) e qualquer suporte (gráfico, eletrônico, tridimensional, etc.), com base no conceito de Metajogo.

Se estamos falando de refiguração poética, estamos falando da possibilidade de escritura e, como já foi discutido, a escritura acontece para quem a deseja. Este é, portanto, o critério mais importante na definição do perfil dos participantes deste experimento: não se tem em mente um “público-alvo”, em função do qual se fará o projeto gráfico dos suportes; nem uma “população”, da qual se extrairá uma amostra para verificação de resultados estatísticos; de fato, espero que a própria forma do jogo e de sua experimentação “escolha” os participantes, cuja única limitação prevista é a de uma idade mínima, por questões legais.<sup>14</sup>

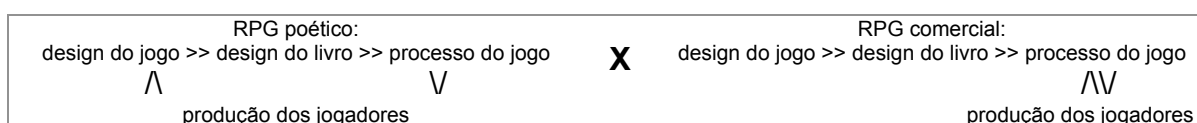
---

<sup>14</sup> Apesar de o livro em si não apresentar nada que ofenda princípios morais previstos por lei, podem surgir, durante as sessões de jogo, temas polêmicos que requeiram uma certa maturidade dos participantes. Assim, para evitar transtornos, o limite de idade estabelecido é de 14 anos, seguindo a mesma classificação por faixa etária estabelecida para filmes e jogos em geral.

A participação interativa (imprevisível e autônoma) traça um perfil que muito se aproxima do conceito de **interator**. Janet Murray (2000) cunhou o conceito de *interactor* a partir da participação do leitor-ator no *Holodeck* da série *Jornada nas Estrelas (Star Trek)*, de Gene Rodenberry. Este equipamento "materializa" narrativas programadas num super-computador, nas quais o interator participa encarnando uma das personagens, podendo, a partir da sua inserção, **alterar a história em relação à programação original**. Daí a utilização deste termo, que sintetiza a participação no jogo de interpretação: interação + atuação + leitor + jogador.

O interator, portanto, não é um perfil antropológico, econômico, psicológico, mas um perfil do desejo. O *design* poético do RPG *Incorporais* e suas ambientações foi desenvolvido para quem o desejar, seja lá quem for. Por conta disto, devemos deixar claro que, apesar da preocupação em possibilitar um uso didático deste livro, o método de *design* poético **não** foi desenvolvido especificamente com este objetivo.

A partir do momento em que os jogadores, voluntariamente, produzissem e materializassem metajogo, entrariam no perfil de **interator** definido anteriormente. Estamos na Mimese III (Ricoeur, 1983), onde a fruição do suporte (o processo do jogo em si) deve promover a refiguração dos componentes sob a forma de novas associações sígnicas - sistemas dicissígnicos (ilustrações e textos escritos) e argumentativos (manchas gráficas na diagramação) que se virtualizam em sistemas remáticos (o metajogo produzido) - e, portanto, uma reconstrução ativa do livro e do jogo.



A refiguração dos interatores seria então analisada em termos de deslizamento sígnico no sentido da inovação/êxtase ou da sedimentação/prazer, e serviria como "medida crítica" das aberturas apontadas pela construção da forma-objeto. Esta análise seria baseada nas variáveis definidas a partir dos seguintes critérios em relação a:

**Forma-objeto:** houve abertura para produção de novos signos? Em que sentido? A escolha de um *design* próprio em lugar de um *design* padrão em RPGs comerciais, além de evitar vícios e discussões de preferências, estimulou a refiguração?

**Conteúdo-objeto:** houve abertura dos componentes para a busca e incorporação de referências da ambientação? A escolha de uma ambientação e sistema de regras próprios em lugar de se utilizar um RPG comercial, além de evitar vícios e discussões de preferências, estimulou a refiguração?

**Processo:** o *design* poético do suporte impresso alterou em alguma coisa o processo de jogo?

Neste experimento, recebemos dos alunos, como metajogo, redações, imagens pesquisadas na internet, uma letra de música que, segundo o jogador, "definia seu personagem", desenhos etc. As contribuições dos alunos deveriam ser voluntariamente anexadas ao "livro-fichário" de modo que no início das atividades todos os grupos tinham livros iguais e ao final de seis sessões cada livro tivesse sido singularizado pelas contribuições dos alunos de cada grupo.

A pesquisadora Eliane Bettocchi não participou do experimento *in loco* para evitar indução e porque alguns alunos eram familiarizados com seu trabalho como ilustradora de livros de RPG. O objetivo da pesquisa não está expresso no material nem no experimento. As etapas do experimento foram as seguintes:

**Instância formal:**

1. Pesquisa referencial e *design* gráfico para o cenário;
2. Impressão da boneca para revisão;
3. Impressão em gráfica rápida de 20 exemplares;
4. Montagem com colchetes dos 20 exemplares.

**Instância processual:**

1. Iniciou-se com a entrega do material impresso para o pesquisador, que pôde ou não começar a alterar o livro;

2. Divisão da turma em grupos de 5 ou 6 jogadores com um mestre de jogo;
3. Distribuição dos livros entre os alunos: 1 por grupo + 1 por pessoa em 1 grupo;
4. Distribuição, junto com os livros, de ficha de levantamento de perfil dos participantes;
5. Treinamento dos alunos que atuaram como mestres de jogo;
6. Teste de jogo constando de construção de personagens pelos alunos e vivência de história narrada pelo pesquisador;
7. Produção de material escrito pelos alunos (exigência da pesquisa de Carlos Klimick);
8. Incorporação do material produzido aos livros distribuídos a critério de cada grupo de alunos;
9. Retorno do material à pesquisadora para comparação com o livro inicial e análise crítica;
10. Devolução do material analisado aos alunos ou à escola, quando solicitado.

Da primeira observação superficial do material retornado dos alunos do Colégio Estadual Vicente Januzzi (fevereiro de 2005), pudemos, com base nos critérios apontados anteriormente, extrair as variáveis a serem analisadas nos próximos experimentos.

Concluimos que o ideal é que os grupos de teste não sejam restritos ao ambiente escolar, onde observamos, sobretudo uma limitação que interferiu negativamente nos resultados: a obrigatoriedade de os alunos participarem do experimento. Por conta desta limitação, este primeiro experimento serviu apenas como delimitador de variáveis, mas seus resultados não serão computados. Como já foi dito, o perfil dos interatores é um perfil do desejo, o que torna essencial que a participação seja voluntária. O fato deste experimento-piloto ter-se dado em ambiente escolar foi apenas uma questão de oportunidade, visto que o livro não foi concebido exclusivamente para fins didáticos e muito menos pressupondo obrigatoriedade de interação.

## **Ponderações**

A atividade realizada contou com a aprovação do professor de português, da diretora da escola, dos "alunos-mestres" e da grande maioria dos "alunos-jogadores". Ficou comprovada a importância da qualificação dos mestres para a atividade, o que pode exigir um treinamento ainda maior antes da atividade. A proximidade dos cenários com o imaginário dos jogadores parecem facilitar sua compreensão e as intervenções dos jogadores. No caso do Vicente Januzzi, uma consequência parece ter sido a "atualização" do nível de violência dos menores infratores.

Nas reuniões com os "alunos-mestres", o estagiário e o professor de português, surgiu a proposta de fazer uma preparação dos alunos para o RPG antes da atividade. Nesta primeira pesquisa, a preparação constou somente de uma exposição da atividade e seus objetivos por parte do professor e do pesquisador Carlos Klimick. Para a próxima pesquisa a preparação será feita através de aulas sobre narrativa e personagem dadas pelo professor e a distribuição de uma forma mais simples de narrativa interativa chamada de "livro-jogo" ou "aventura-solo" que será realizada individualmente pelos alunos. As aventuras-solo, ou livros-jogo, são normalmente apresentadas sob a forma de livros ou revistas que contam uma história com algumas possibilidades de desenrolar, onde o/a jogador/a cria e/ou utiliza, mas não encarna, uma personagem pronta. Conforme lê a história, o leitor-jogador simultaneamente a joga, escolhendo opções para o desenrolar da mesma, mas sem poder criar opções.

A prática do RPG, pelas observações e entrevistas realizadas bem como avaliação do material escrito, aparentemente estimula a criatividade dos alunos, traz o interesse pela narrativa e mobiliza uma produção escrita, mesmo nos alunos com mais dificuldade ou mais relutantes em relação a ela.

Em relação à leitura, os resultados não foram tão animadores. Pois, excetuando os mestres, os alunos em sua grande maioria não demonstraram interesse em ler o livro de Jorge Amado. Apesar de terem gostado da atividade e terem escrito a partir da narrativa vivenciada através de suas personagens, não foram ao livro "Capitães da Areia". Por que? Creio que a resposta está na necessidade de leitura apontada por Andréa Pavão em sua palestra no I Simpósio de RPG & Educação. Os mestres leram a obra literária porque precisavam lê-la para se sair melhor no seu papel. Alguns deles comentavam comigo a leitura durante o curso e as sessões com os alunos,

outros reclamaram que só havia dois exemplares na biblioteca da escola. Portanto, o estímulo a leitura deve ser trabalhado de alguma outra forma na próxima pesquisa de campo para envolver os jogadores. Tentar deixar o livro mais disponível para eles talvez ajude.

As intervenções dos alunos-mestres sobre o livro de RPG do “Capitães da Areia” foram inconsistentes, com alguns mestres apresentando boa produção e outros nenhuma. Os alunos-mestres foram voluntários, logo a questão da obrigatoriedade da atividade não deve ter interferido muito. Nesse momento, é nossa impressão que a variação na produção apresentada pelos mestres deve-se a diferenças de criatividade, maturidade e o estresse de ter de lidar com alunos-jogadores para quem a atividade era obrigatória – uma situação diferente e difícil para esses jovens mestres.

Uma próxima pesquisa deverá ser feita com alunos universitários numa atividade voluntária, onde todos, mestres e jogadores, deverão apresentar intervenções sobre o material escrito. Em termos de conteúdo escrito, os resultados dessa nova pesquisa poderão então ser comparados com os obtidos no Colégio Vicente Januzzi com alunos do Ensino Médio. Para o caso da interação com o objeto "livro", este experimento serviu para delimitar as variáveis, como já foi dito; entretanto, os resultados não serão comparados com os resultados provenientes de um experimento de participação voluntária, pois esta última é condição essencial na definição dos sujeitos participantes e a condição de participação obrigatória mostrou-se contraditória com as noções de autonomia e desejo que nortearam a concepção do livro.

## Referências

- BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução e Posfácio: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.
- \_\_\_\_\_. **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva, 2002, 3a. ed.
- \_\_\_\_\_. **S/Z**. Tradução de Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. [1970]
- BETTOCCHI, Eliane. **Aventuras Visuais na Terra de Santa Cruz: Concepção do Projeto Gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil Colonial**. Monografia de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Teoria da Arte, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999.
- \_\_\_\_\_. **ROLE PLAYING GAME - Um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de mestrado, Depto de Artes e Design - PUC- Rio. Rio de Janeiro, 2002.
- \_\_\_\_\_ & KLIMICK, Carlos. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. *In: I Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia*. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ago. 2003.
- BRAGA, Jane. *A Leitura na Escola: Problemas e Soluções*. *In Anais do I Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2004. [2002] pg. 255-266
- CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável**. São Paulo: Perspectiva, 1977, 4a. ed.
- CAPRA, Fritjof. **O Tao da Física**. São Paulo: Editora Cultrix, (1975) 1983.
- CHARTIER, Roger. **A Ordem dos Livros**. Tradução Mary Del Priori. Brasília: Editora da UnB, 1999.
- COELHO, Luiz Antonio Luzio. Os aspectos afetivos do objeto e mídia livro. Palestra apresentada no **Seminário Brasileiro sobre o Livro e a História Editorial** da Fundação Casa de Rui Barbosa/MinC e Universidade Federal Fluminense, Fundação Casa de Rui Barbosa/MinC, Rio de Janeiro, nov. 2004.
- CRENZEL, Silvina Ruth. **Semiótica e Design: como as imagens representam as coisas na internet**. Dissertação de Mestrado em *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.
- FARIA, Zênia de. **Mallarmé e o universo da leitura**. Tese de Doutorado do Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada, Universidade de São Paulo, 1995.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Editora Atlas, 1999.
- KLIMICK, Carlos. **RPG & Educação**. <http://www.historias.interativas.nom.br/educ>.
- \_\_\_\_\_. **Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES**. Dissertação de mestrado, Depto. de Artes e Design - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2003.

- MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade. Em: *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo. Ed. Papirus, 1997.
- MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**. New York: Free Press, 2000.
- PAVÃO, Andréa. *A Leitura na Escola: Problemas e Soluções*. In **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. [2002] pg. 73-90
- PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Roland Barthes, o saber com sabor**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: **Concinnitas**, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003, pp. 7-34.
- RICOEUR, Paul. **Time and Narrative**. Traduzido para o inglês por Kathleen McLaughlin e David Pellauer. Chicago: The University of Chicago Press, 1984. [1983]
- RIOS, Rosana. *O livro-jogo, a leitura e a produção de textos*. In **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. [2002]pg. 219-252
- RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SANTOS, Antonio Raimundo, **Metodologia Científica- a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
- SODRÉ, Muniz. **Best-Seller: a Literatura de Mercado**. Série Princípios. São Paulo, Editora Ática: 1988.
- TWYMAN, Michael. The Graphic Presentation of Language. In: **Information Design Journal**, vol.3 (1). Stony Stratford: Grillford Ltd, 1982, pp. 2-22.
- \_\_\_\_\_. Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimension of the Problem. In: DUFTY, T. & WALLER, R. **Designing Usable Texts**. New York: Academic Press, 1985, ch. 2, 245-312.
- VECCHIONE, Phil. **Metagaming**. Palestra realizada na *GenCon Indy 2004*, Indianápolis, EUA, out. 2004. Disponível em [www.dnaphil.com](http://www.dnaphil.com).
- YUNES, Eliana (org.) **Pensar a Leitura: complexidade**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio. 2002.