

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE DE DOURADOS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS PORTUGUÊS/INGLÊS**

ARTHUR BARBOSA DE OLIVEIRA

**SIGNIFICAÇÃO E ROLEPLAYING: CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E
PROPOSTA PEDAGÓGICA**

**DOURADOS/MS
2016**

ARTHUR BARBOSA DE OLIVEIRA

**SIGNIFICAÇÃO E ROLEPLAYING: CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E
PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Letras da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

Área de habilitação: Letras – Português e Inglês

Orientador: Prof. Dr. Adilson Crepalde
Coorientador: Prof. Msc. Tiago Marques Luiz

DOURADOS/MS

2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Arthur Barbosa de Oliveira

**SIGNIFICAÇÃO E ROLEPLAYING: CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E
PROPOSTA PEDAGÓGICA**

Este trabalho de conclusão de curso de graduação foi julgado adequado para a obtenção do título de Licenciado em Letras do curso de Letras Português/Inglês da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, unidade de Dourados.

Aprovado em: ____ de Novembro de 2016.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Adilson Crepalde – UEMS
Orientador

Prof. Msc. Tiago Marques Luiz – UFSC
Coorientador

Prof^a. Dr^a. Sandra Espíndola Macena – UEMS
Membro Titular

Prof^a. Msc. Ana Cláudia Marques Pacheco - UEMS
Membro Titular

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos familiares e amigos que tanto incentivaram a minha jornada do herói em busca do famigerado sonho de ser professor.

Agradeço a minha mãe, Edilma Fiel Barbosa, por impulsionar, de forma ativa, a minha vida acadêmica, e a não acadêmica também.

Agradeço ao meu pai, José Fiel de Oliveira Filho, por me ouvir por incontáveis horas no celular, nem que fosse apenas pra falar de mim.

Agradeço ao meu irmão, Thales Barbosa de Oliveira, pelos incontáveis “EOQ”, “Circo de Soled”, que me auxiliam a manter uma espécie de distração, mesmo ao ler coisas leves como Baudelaire.

Agradeço a Adma e a Ana Cláudia, pelos projetos de extensão e iniciação científica que tanto me promoveram uma evolução intelectual e prática da docência.

Agradeço ao Adilson por aceitar o trabalho, mesmo sendo coisa de doido, e ainda me alimentar intelectualmente, né nego veio?

Agradeço ao meu coorientador, Tiago, por aceitar a coorientação e auxiliar incansavelmente nas correções, e correções, eu já disse correções? E pelos conselhos maravilhosos ao texto.

Agradeço a FUNDECT, CAPES e UEMS, por me proporcionarem auxílio para que desse continuidade aos meus trabalhos.

Agradeço as professoras da banca, Sandra e Ana Cláudia, pelas contribuições para a versão final desse trabalho.

Agradeço a minha mãe adotiva em Dourados, Dolly de Leitgeb, que me proporciona sempre boas discussões e me auxilia a desenvolver perspectivas promissoras para o futuro acadêmico.

Agradeço aos meus amigos, que impressionantemente permaneceram na minha vida, Jean, Jéssica (Rainha do Vale), Michel, Paula, Gabi, Luh e Thiago Rossi por me auxiliarem a manter-me “são” se é que me entendem.

Por fim, agradeço aos professor@s Geraldo, Carla, Sandra, Karol, Ana Paula, Simone, Giana, Elma, Andréia, Cleber, Paulo, Raymundo, Anailton, Leoné, Gabi, Marisa, Albrei (Samu?) e Mônica por sempre estarem disponíveis para responder inúmeros questionamentos quase aleatórios em qualquer lugar da UEMS. E também aos meus amigos, próximos ou distantes, imaginários ou não, que me mantiveram em plena “sanidade” para que pudesse continuar escrevendo.

À UEMS, pela oportunidade.

RESUMO: Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo refletir acerca do processo de significação através da observação de jogos de RPG. Para tal, iniciaremos o raciocínio conhecendo a história do RPG no Brasil e no mundo, com respectivas publicações que versam sobre esta mídia, melhor dizendo, este sistema de significação carregado de outras linguagens. Após a breve exposição histórica, passamos ao tópico teórico deste trabalho referente aos conceitos pertinentes a Linguística Cognitiva. Posterior a esse trecho direcionarmos o discurso para o enlace entre o RPG e a Educação. Por meio da metodologia proposta por Rocha (2014), complementada pelo aporte teórico da Linguística Cognitiva (JOHNSON, 1987; CREPALDE, 2014) apresentamos uma proposta pedagógica, onde o RPG é uma ferramenta significativa para o processo de ensino-aprendizagem de língua e literatura. Embora seu caráter principal seja o do entretenimento, como uma distração como os jogos de computador ou videogames, pretende-se aqui mostrar que poderia ser uma ferramenta pedagógica útil para o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: RPG. Significação. proposta pedagógica.

ABSTRACT: This concluding paper aims at reflecting concerning the meaning process through the watching of RPG games. For such, we shall start our reflections knowing the history of RPG in Brazil and worldwide, with respective publications about this media, e.g, this signification system fulfilled of other languages. After the historical exposition, we shall pass to the theoretical topic of this paper concerning to pertinent concepts of Cognitive Linguistics. After this part, we will guide our discourse to the RPG and Education link. Through Rocha's (2014) proposed methodology, added with the theoretical basis of Cognitive Linguistics (JOHNSON, 1987; CREPALDE, 2014) we will show a pedagogical proposal, where RPG is a useful tool in the learning-teaching process, of language and literature. Although its main peculiarity is the entertainment one, as a distraction like computer or videogame games, we intend to show it may be a useful tool in the learning-teaching process.

Keywords: RPG.meaning. pedagogical proposal.

“É preciso que as pessoas racionais perdoem aquelas que escutam os Demônios do Tinteiro” – Gaston Bachelard

SUMÁRIO

Introdução	10
PRIMEIRA PARTE	12
RPG	12
RPG: Brasil e Mundo	16
RPG e Educação	18
O “Meu” caminho do herói	20
SEGUNDA PARTE	23
Razão e Imaginação.....	23
TERCEIRA PARTE	31
Mago: A Ascensão.....	31
Magos	33
Tecnocracia	35
A Metáfora em Mago	37
Importância Pedagógica.....	44
Metodologia Role Playing	46
Proposta de Trabalho	48
Considerações Finais	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
WEBBIBLIOGRAFIA	54
ANEXO	56
Sequência Didática	56
Mundo das Trevas: Alguns Traços.....	57

Introdução

Quando pensamos no mundo, vemos sua complexidade como algo simples, mas a cada momento que passamos vivendo, acontece um processo interessante do qual não nos damos conta; este processo nomeia-se significação. Esse processo cognitivo faz parte da vida humana desde o início da vida.

Essa reflexão nos faz pensar: “Por que não pensamos nessa significação?”, ou até “Como acontece tal processo?”. Pensando nisso, desenvolvemos o presente trabalho, que é um estudo sobre o processo de significação à luz das teorias da Linguística Cognitiva (doravante LC), com base em Mark Johnson (1987) e Zoltán Kövecses (2010). A partir do arcabouço teórico a ser utilizado em nosso trabalho, propõe-se uma análise de um cenário de Roleplaying Game (doravante RPG).

Este trabalho é fruto de pesquisas e de minha vivência com o universo do RPG e seus desdobramentos, e tem como intenção, inicialmente, apresentar o RPG como uma ferramenta para o ensino de Língua e Literatura. Embora seu caráter principal seja o do entretenimento, como uma distração como os jogos de computador ou videogames, pretende-se aqui mostrar que é uma ferramenta pedagógica útil para o processo de ensino-aprendizagem.

No escopo desse trabalho compreendemos RPG como “jogo de interpretação”. Para chegarmos a esta acepção, foram feitas leituras acerca do RPG na academia, com base em Rafael Correia Rocha (2014) e Wagner Luiz Schmit (2008). A dissertação de Schmit (2008) nos auxilia a compreender um pouco do histórico do RPG, assim como demonstra alguns outros acadêmicos envolvidos com a temática. Já no livro de Rocha (2014) podemos observar não só a parte histórica, como também análise de experiências empíricas acerca do RPG e Educação, ou como é conhecido no meio EduRPG.

Quando propus o trabalho, pretendia fazer uma abordagem muito ampla, queria discutir pedagogia, literatura e ludicidade ao mesmo tempo. Com os diversos recortes e enfoques específicos pudemos chegar ao presente estudo. Esse *Mashup* envolvendo a LC, RPG e Educação pode ser pensado com base em ambas experiências, orientador e orientando. Todavia, o RPG não pertence a uma área exclusiva de conhecimento, o que abre possibilidades para um olhar interdisciplinar, envolvendo Literatura e Educação. Com isso, aproximei meu objeto aos estudos de meu coorientador, doutorando na área de Literatura, Outras Artes e Mídias. Vejo, como proposta futura, possibilidade de

trabalhos de RPG no que se refere à observação e à descrição dessa linguagem de jogo. Para ser um bom jogador, o participante deve entender o contexto cultural no qual se situa a narrativa, por isso que nesse trabalho o conceito de cultura é de extrema importância, sobretudo o conceito elaborado no âmbito da LC que parte do pressuposto de que os processos de significação não devem ser compreendidos fora do conceito cultural. Esse trabalho objetiva, por meio do aporte teórico da LC, refletir sobre os processos de construção de sentido possibilitados pelo jogo, analisando o conhecimento que os jogadores devem ter para participar do jogo. O estudo, além de refletir sobre o processo de significação, demonstra relevância pedagógica e chama a atenção para a importância dos jogos e do RPG como instrumento pedagógico, a luz de Rafael Correia Rocha (2014).

Na perspectiva da Metodologia *Role Playing* (doravante MRP), o presente trabalho divide-se em três partes. A primeira compreende um pouco da história do RPG e algumas ações pedagógicas relacionadas ao objeto. A segunda tratará a reflexão do processo de construção de sentido, a luz de Adilson Crepalde (2014) retomando ideias de Mark Johnson (1987), com a concepção de Razão e Imaginação, e Zoltán Kövecses (2010), com os conceitos de Metáfora e Cultura. Por último, apresentar-se-á uma proposta pedagógica, na perspectiva da “aula narrativa”, de acordo com a MRP de Rocha (2014). Através dessa perspectiva, buscar-se-á uma proposta de atividade reflexiva pensada para uma turma de ensino médio do ensino público regular.

PRIMEIRA PARTE

RPG

Os *Roleplaying Games* (RPG) foram apresentados a mim por amigos há alguns anos. A expressão *Roleplaying Games* refere-se a um jogo (*game*), no qual os participantes criam e assumem o papel (*role*) de personagens e começam a interagir de maneira imaginativa (*play*). Trata-se de um jogo de faz de contas, no qual os participantes vivenciam as personagens criando narrativas diversas em um processo colaborativo.

Para jogar, as pessoas se reúnem para narrar uma história a ser jogada por um grupo x de jogadores. Esses jogadores (no *Tabletop Roleplaying Game*, doravante TRPG) têm por obrigação criar e interpretar as personagens das histórias criadas/jogadas em conjunto. É importante ressaltar que compreendemos a nomenclatura RPG como sinônimo de TRPG, e assim seguiremos no presente trabalho, valendo do entendimento de TRPG por RPG de mesa, cujo formato é de narrativas colaborativas, as quais geralmente ocorrem ao redor de uma mesa. No entanto, é importante perceber que, para fins de organização, o RPG é entendido como uma categoria que abrange diversos outros tipos de manifestações.

No RPG, as pessoas se encontram em local e hora específicos para jogar um devido “Sistema” de RPG escolhido e aceito por todas as partes; compreendemos por Sistemas as diversas manifestações, ou melhor, formas de jogar RPG, a exemplo dos sistemas: *Storyteller*, *Dungeons & Dragons* (doravante D&D), *Tormenta*, *3D&T*, entre outros, os quais serão retomados no tópico referente à história do RPG. O Sistema é necessário para determinar a formatação dos jogos de RPG, pois, segundo Johan Huizinga (1971), os jogos possuem regras a serem seguidas para que haja o evento (jogo).

Dentre os elementos do RPG, além do Sistema, estão o Mestre e Jogador enquanto elementos cinestésicos. O Mestre, também chamado de Narrador, possui a função de mediar o contato entre as regras do jogo e a diversão dos jogadores. Ele é um jogador como os demais, responsável por estudar e projetar a narrativa a ser jogada. Não que ele não se divirta, mas na sua visão, a história se passa de forma diferenciada. Destes nomes surgem as expressões “narrar” ou “mestrar” RPG”, recorrentes neste meio.

O próximo elemento a ser apresentado é o Jogador/Personagem, sujeito que age “contra” as narrativas do RPG. O jogo inicial, projetado pelo Mestre, apresenta desafios a serem vencidos pelo Jogador, o qual não pode adentrar na narrativa fisicamente, e acaba necessitando de um corpo narrativo para concluir seus objetivos. Daí surge a necessidade de criação das personagens nos jogos de interpretação. Essas Personagens do diálogo permitem que o Jogador vivencie a história proposta dentro da narrativa, porém a construção da personagem é mediada pelo Mestre, de modo que haja relação com o cenário proposto. De modo simplificado, o Jogador age no ambiente externo do jogo (*Off game*) e a Personagem no ambiente interno (*On game*).

Segundo Wagner Luiz Schmit (2008), explicar para alguém o que é RPG é executar a tarefa mais comum do jogador de RPG, dizendo ainda ser nostálgico falar sobre, a ponto de “explicar alguma vez o seu hobby e alguns deles, inclusive eu, escreveram para sites de Internet e revistas ou deram palestras com este tema. Mesmo que a pessoa observe o jogo, é muito comum a pergunta “mas como é que se joga isto”? ou “Como aprendo a jogar?”” (SCHMIT, 2008, p. 22). A meu ver, mesmo sendo uma tarefa corriqueira, a resposta também é tão simples quanto: só se aprende o RPG jogando, tanto quando se entende a literatura lendo ou a língua tendo contato com ela.

Explicar o que é RPG talvez seja a tarefa mais feita pelos jogadores desde que o jogo foi criado. Esse jogo de contação, melhor dizendo, de narrativas, pode tomar qualquer história ou mídia para si, com a finalidade de criar um cenário para poder se desenvolver com a maior liberdade possível, dependendo da “performance” do narrador e jogadores. Entendemos por *performance* o termo cunhado por Paul Zumthor (1983¹/2010), compreendido como sinônimo de competência. Zumthor complementa que além do caráter sinonímico, a *performance* é “[...] saber-fazer e de um saber-dizer, [...] um saber-ser no tempo e espaço” (ZUMTHOR, 2010, p. 157). Esse saber é evocado pela capacidade de desenvolver a narrativa do proponente da história; sendo muito variado o perfil do narrador de RPG, transitando entre os gêneros, idades, localidades, etc.

É através dessa *performance* narrativa que o mundo do RPG se constrói, se virtualiza em imagem, para que os jogadores, através de seus próprios discursos, possam embrenhar-se na trama narrada e colaborar com a produção do jogo, tornando

¹ A edição usada para o presente estudo foi a tradução de 2010, realizada pela Editora da UFMG. Ressalto que 1983 é o ano do texto original em francês, intitulado “Introduction à la poesie orale”, publicada em Paris, pela editora Seuil.

evidente o processo de coautoria do RPG, ressaltado por Edson Ribeiro Cupertino (2008). Seja qual artefato “o texto dito ou cantado evoque, a *performance* lhe impõe um referente global que é da ordem do corpo. É pelo corpo que nós somos tempo e lugar: a voz o proclama emanção do nosso ser” (ZUMTHOR, 2010, p. 157), corroborando com a hipótese da Cognição Corporificada, que reflete acerca do processo de significação através da cognição do sujeito, compreendendo que através desse processo a significação ocorre na relação entre sujeito, ambiente e cultura.

Esse saber do jogo performático, em consonância com Schmit (2008), aparentemente iniciou com *Dungeons & Dragons* (1974), considerado o primeiro RPG comercial, sendo que o mercado do RPG começou a evoluir, ultrapassando barreiras geográficas e as linguísticas, a ponto de ser considerado como um jogo de abrangência “global”.

Considerando que a descrição histórica aprofundada pode ser retomada no trabalho de Schmit (2008), propomos um conceito de RPG de modo abrangente e simples, com base em Cupertino (2008): um jogo ficcional, cujo objetivo é a narrativa lúdica, como também a oralidade, culminando em uma “atividade de autoria e co-autoria (*sic*) em que, segundo Tzvetan Todorov, narração e descrição organiza a matéria no tempo, mantendo-o ou fragmentando-o por meio de acontecimentos que caracterizam a ficção”. (CUPERTINO, 2008, p. 27). Através da junção destes elementos, o Homem “se descobre enquanto ‘ser’, capaz de arrancar-se da realidade para viver outra vida, regada de descobertas em que a sua existência faz toda a diferença para os acontecimentos” (CUPERTINO, 2008, p. 39). O objetivo principal do RPG não é, de fato, se fazer literatura² e sim, por meio da imaginação, causar momentos de prazer e desafio ao jogador, como também é possível vê-lo como uma ferramenta útil ao professor a ser usada na sala de aula.

No entanto, os Estudos Literários e o RPG, na compreensão de Farley Eduardo Lamine Pereira (2007), efetuam trocas constantes e possuem fortes vínculos a nível estrutural, por exemplo, como a presença de narrador, personagem e até foco narrativo. Para o escopo desse trabalho, o objeto será tratado enquanto jogo de fazeres narrativos performáticos, com a finalidade de divertir o jogador, não somente em sentido estrito de entretenimento, como também pedagógico.

² Por mais que possa ser observado por perspectivas literárias.

Ainda sobre o jogo é importante compreender o que é esse fenômeno, e de acordo com Johan Huizinga (HUIZINGA, 1971, p. 05, colchete meu), é fato mais antigo que a cultura, pois “mesmo em suas definições rigorosas, [ela] pressupõe sempre a sociedade humana; [...]”. Complementando esse olhar, Huizinga tece a afirmação de “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. [...] Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres irracionais, pois o jogo é irracional”. Dialogando com o autor, vemos que o fenômeno do jogo é complexo e, em muitos casos, instintivo. Se for tão natural ao homem brincar, e se o homem, na visão de Huizinga (1971), se configura em *Homo Ludens*, seria interessante o fomento do jogo na educação do homem em qualquer idade para satisfazer suas necessidades, aprender e transformar o mundo a sua volta.

Esse homem de qualquer idade, em sua inocência de jogo, pode inserir sua consciência no jogo, por exemplo, e torná-lo um espaço completamente diferente e realizador, como é a proposta do RPG, considerando-o enquanto modalidade de entretenimento e pedagógico.

RPG: Brasil e Mundo

O cenário nacional do RPG se desenvolveu principalmente em três momentos. O primeiro se deu com a chegada dos RPGs importados e jogos de tabuleiro. O famoso *D&D* é, como já dito anteriormente, considerado o primeiro RPG comercial inserido no mercado Norte Americano em 1974, aproximadamente. Seus criadores, Gary Gygax e Dave Anerson, eram jogadores de “jogos de guerra”, cujo objetivo é simular guerras usando tabuleiros e miniaturas com a temática. Por mais que o RPG seja antigo e muitos adeptos o coloquem no topo da “hierarquia” de jogos, ainda é um mistério para muitas pessoas, principalmente no Brasil.

Esta plataforma de jogo chegou ao Brasil por volta da década de 1980, com estudantes e viajantes que conseguiram importar alguns materiais, fotocopiando-os para os amigos o que nomeou essa época como “Geração Xerox”. Mas foi no ano de 1991, que surgiu o primeiro RPG nacional –*Tagmar* – com o título de “1º RPG Brasileiro”, lançado pela Editora GSA, e no ano de 2004, publica-se *Tagmar 2*, lançado inicialmente pela Internet, e em 2006, foi adaptado para o sistema *Daemon* e publicado pela Daemon Editora. O primeiro RPG traduzido para o português foi o “*Generic Universal Role Playing System*” (GURPS)³, cuja proposta principal era orientar aventuras de RPG em qualquer cenário.

Por volta de 1993, lançou-se um dos RPGs que mais teve boa recepção dos brasileiros, *Vampiro: A Máscara*, que unia elementos tais como verossimilhança, cenários sombrios, criaturas da noite, terror e drama pessoal. Com a popularização do hobby, veio a necessidade de informar os RPGistas (nome dado aos jogadores de RPG), culminando com o surgimento da revista *Dragão Brasil* (1994-2007). Por volta do ano 2000, iniciou-se a consolidação do cenário RPG no Brasil com a chegada dos games *Tormenta*⁴ e *3D&T*⁵, sendo esses jogos um tremendo sucesso até os dias de hoje.

³ GURPS é acrônimo de Generic and Universal Role Playing System (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis) e, como informa o nome, é um sistema de *Role Playing Game* genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional. Foi criado por Steve Jackson e publicado em 1986 por sua editora, a Steve Jackson Games, sendo traduzido para a língua portuguesa pela Devir Livraria em 1991.

⁴ Criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan, *Tormenta* é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Foi apresentado em numerosos livros básicos, compatíveis com numerosos sistemas de RPG. Desde 2005, o cenário é publicado pela Jambô Editora. Seus autores são conhecidos como Trio Tormenta.

⁵ 3D&T, anteriormente conhecido como "Defensores de Tóquio", é um sistema simples de RPG que satiriza os animes, mangás, jogos de luta e séries japonesas (Tokusatsu) indicado para jogadores iniciantes.

Nos últimos anos, com o advento da Internet, o acesso à literatura abrangente dos RPGs foi facilitado, como também encontrar os jogadores nas redes sociais. Vale ressaltar que com a tecnologia atual até o formato tradicional do RPG de mesa, muito se modificou tornando possível até o “RPG de ‘Mesa’ Virtual” através de programas como o Skype, por exemplo.

No Brasil, o mercado do RPG está em pleno desenvolvimento, principalmente no que tange a jogos de tabuleiros, sendo difundidos fortemente pelas redes sociais, eventos específicos e lojas especializadas. No entanto, uma empresa que colaborou fortemente com a expansão dos RPGs foi a Devir, editora brasileira de RPG, histórias em quadrinhos e jogos de cartas, fundada em 1987 na cidade de São Paulo, posteriormente expandindo-se para outras localidades. Dentre os títulos distribuídos de seu catálogo, estão: *Magic – The Gathering*, *GURPS*, *White Wolf* e *D&D*.

Não em mesma proporção em que há a expansão dos jogos analógicos, os Jogos Virtuais demonstram abrangência mundial. Os jogos em Rede Virtual acabaram por permitir o contato *Multiplayer* (de mais de um jogador), tanto na esfera virtual quanto na esfera real. Tal modalidade de jogo é responsável pela criação e popularização da maioria dos jogos eletrônicos da atualidade, representados, principalmente pelos seguintes MOBA (Multiplayer Online Battle Arena⁶): *League of Legends*, *Dota*, *Starcraft*, a título de exemplo. Além deles, existem os MMORPG (*Massively multiplayer online games*), que são semelhantes aos MOBA, porém diferem-se por terem muito mais jogadores em ação ao mesmo tempo, e ainda são ambientes onde o jogador pode desempenhar um papel específico dentro de um cenário, interagindo com as pessoas e enredos.

A partir da fala de Schmit (2008), é muito comum o discurso de que quando um *RPGista* diz que joga RPG, de imediato vem a associação a computadores, e caberá ao jogador descrever paulatinamente o que faz, como, onde, e desmistificar a maioria dos conceitos que cercam os jogos de RPG.

Com a perpetuação do RPG pertencendo hoje à cultura *pop*, e com a ascensão do cinema fantástico e de super-heróis, houve a necessidade da criação de locais para encontro de fãs. Eventos a base da *Comic Con*⁷ de San Diego surgiram, a nível mundial

⁶ MOBA:(Arena de combate online e multiplayer). São jogos virtuais de combate e estratégia, jogados em grupo.

⁷ A *San Diego Comic-Con* um evento que ocorre durante quatro dias no verão em San Diego, Califórnia, Estados Unidos, no San Diego Convention Center. Originalmente abordava revistas em quadrinhos conhecidos localmente como *comics*, ficção científica, filmes e televisão, mas com o passar

e nacional, específicos ou não, incorporando o RPG como objeto de exposição e mercado. Em termos de Brasil, no tangente a eventos tratando sobre o cenário de RPG, o maior evento é o Encontro Internacional de RPG (EIRPG), de caráter anual, sediado em São Paulo.

Além dos eventos específicos, existem outros que corroboram com a continuidade dos RPGs, seja fornecendo material, seja com a difusão da cultura *pop*, como eventos de Anime e os próprios eventos desta cultura, que atualmente são representados pelo *Anime Friends* e *Comic Con Experience*. O primeiro evento, *Anime Friends*, é um dos maiores eventos do Brasil direcionado a animes, mangás e cultura japonesa em geral. Teve sua 1ª edição em julho de 2003 e conta hoje com um público superior a 120 mil pessoas todo mês de julho, atraindo caravanas de fãs de todo lugar do país e algumas caravanas de países da América Latina. Já o segundo, por sua vez, a *Comic Con Experience* (também conhecida apenas como CCXP) é um evento Brasileiro de cultura pop nos moldes da *San Diego Comic-Con*, cobrindo as principais áreas dessa indústria como: jogos, quadrinhos, cinema e TV.

RPG e Educação

À medida que o RPG foi se inserindo no âmbito do entretenimento, na esfera acadêmica, paralelamente, surgem estudos com a temática RPG e Educação, também conhecida como EDURPG. No Brasil, o movimento foi representado no início por Andréa Pavão (1999), tratando da Educação Básica, Marcos Tanaka Riyis (2004), trabalhando com design de RPG educacional nomeado SIMPLES⁸, Maria do Carmo Zanini (2004), com a publicação de jogos e os Anais do I Simpósio RPG & Educação, sediado pela APEOESP (Sindicato dos Professores do Ensino Oficial do Estado de São Paulo) e SINPEEM (Sindicato dos Profissionais em Educação Municipal de São Paulo), e outros pesquisadores com trabalhos em diversos campos do conhecimento.

Hoje em dia, por mais que existam pesquisadores tratando sobre o tema, podemos afirmar que no tocante às pesquisas e interação entre eles, o contato ainda é superficial no que tange ao relacionamento acadêmico e/ou profissional, demonstrando, talvez, que a barreira geográfica existe, e pode ser minimizada pela interação virtual.

dos anos a convenção expandiu seu escopo e começou a incluir alguns elementos da cultura pop como anime, mangá, animação, brinquedos, vídeo games, séries de televisão, livros de fantasia e outros.

⁸ SIMPLES - Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora.

Dois bons exemplos disso são os grupos na rede social Facebook chamados “Estudos sobre RPG”, que contava no dia 21 de maio de 2016 com 397 membros, e “Role Play Theory Study Group”, que na data supracitada contava com 355 membros, sendo que alguns deles participam dos dois grupos. Respectivamente, o primeiro agrupa membros (acadêmicos, profissionais ou simpatizantes), geralmente brasileiros, que estudam o RPG na educação ou em alguma outra área de conhecimento. O segundo grupo tem o mesmo objetivo, todavia concentra, em sua maioria, público estrangeiro.

Ainda sobre o RPG acadêmico, vale citar dois periódicos estrangeiros que estão em pleno crescimento e uso: são eles o *WyrdCon Book* (2010) e o *Nordic Larp Book* (2010). Esses periódicos, mesmo que trabalhem mais com a vertente LARP (*Live Action Role Playing*)⁹ nórdico, que possui uma característica mais interacionista em relação aos outros tipos de LARP como o de *Vampiro: A Máscara* (1993), servindo de fonte para que possamos observar o que vem sendo feito em outras partes do mundo, como o trabalho da professora Sanne Harder (2011, online¹⁰) que divulga a experiência de como aplicar atividades de RPG com indivíduos que não têm prática de RPG.

No Brasil, o pesquisador Rafael Correa Rocha (2014) desenvolveu uma nova abordagem de EDURPG, a qual denomina de Metodologia *Role Play*, que consiste em aulas narrativas e proposta pedagógica em três estágios, sendo eles: Role Geral, Coletivo e Individual, os quais, em seu devido momento, serão explorados posteriormente. Esses estágios, se referem respectivamente à atividade de alcance generalizado com os alunos, atividade com grupos de alunos, atividade mediada aluno-aluno.

Um projeto que utiliza RPG e LARP em maior grau é o da *Østerskov Efterskole*, localizada em Hobro, na Dinamarca, que se vale de métodos de Roleplaying para mediar os conteúdos para alunos de 14 a 18 anos. Em contato via e-mail, Mads Lunau¹¹, diretor da escola, menciona qual o objetivo do uso das estratégias de LARP e RPG no processo de ensino-aprendizagem:

Nós usamos “jogos de aprendizagem” para ensinar o currículo. Uma semana de cada vez, nós introduzimos aos alunos uma variedade de universos e os fazemos jogar com aquele universo. [...] Dentro do universo os alunos interagem uns com os outros e experimentam os limites da "realidade" construída. Eles são apresentados a problemas, casos, atribuições e

⁹ Pode ser considerada uma modalidade de RPG que consiste em interpretar as personagens de maneira corporificada e caracterizada podendo se relacionar com cenários diferentes.

¹⁰ *Role-Playing as a teaching method*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VTezt58Ms0c> acessado em 22 de abril de 2016.

¹¹ Diálogos via email em 26 de junho de 2015 e 14 de julho de 2015.

conhecimentos que sejam relevantes para as suas funções e para o universo (jogo), que eles tentam dominar (LUNAU, 2015, tradução minha¹²)

Com auxílio da internet, podemos acessar o site da escola¹³, como também verificar outras informações como localidade, contatos e até acessar algumas atividades através de vídeos na plataforma YouTube. Vale no presente momento pensar, mesmo que não entremos nesse mérito da escola para com a nossa realidade, surge um questionamento: “quais fatores diferenciam a realidade estrangeira da brasileira em relação às atividades como a supracitada?”. Talvez esse seja um dos questionamentos a ser respondido em futuras pesquisas.

O “Meu” caminho do herói

Como apresentado anteriormente, conheci o RPG por meio de amigos de um primo, mas a característica que mais me chamou atenção foi o fato de ser um jogo de faz de contas que eu nunca havia visto ou ouvido falar. Tratava-se de *Vampiro: A Máscara* (1993), cujo tema era simultaneamente sombrio e misterioso, um jogo que usava a narrativa para simular situações virtuais, ou melhor, situações fictícias.

Depois de certo tempo, já tendo jogado algumas vezes, tive a oportunidade de participar do chamado Encontro Internacional de RPG em 2007. Na época, não tinha conhecimento do que era o RPG em sua profundidade, como desconhecia completamente sua abrangência.

Alguns anos depois, tornei-me acadêmico do curso de Letras, e logo no início da trajetória acadêmica, ocorreram-me ideias de diversas propostas de abordagem utilizando o RPG como objeto. Várias perguntas começaram a surgir, tais como estas, por exemplo: “seria o RPG uma literatura?” e “RPG é uma ferramenta útil para ensino de línguas ou literaturas?”. A caminhada acadêmica abriu diversos questionamentos que venho tentado responder com o passar do tempo, alguns mais simples, comprovados por meio de experiências empíricas, como projetos de ensino e extensão, ou até de pesquisa, outros dependentes de um acalorado debate teórico, que por ora não podemos nos ater.

¹² “We use *learning games* to teach the curriculum. One week at a time, we introduce the students to a variety of universes and give them roles within that universe [...] Within the universe the students interact with each other and try out the boundaries of the constructed 'reality'. They are presented with problems, cases, assignments and knowledge that is relevant for their roles and for the universe, that they try to master.”

¹³ Site da Efterskole. Disponível em: <http://osterskov.dk/en-kreativ-efterskole/>

Perguntas como: “o RPG pode ser aliado à educação?”, “como um jogo poderia auxiliar no processo de ensino-aprendizagem?”, me suscitaram reflexões, por meio de projetos de extensão no município de Dourados-MS, onde pude refletir mais profundamente sobre o assunto, culminando em alguns apontamentos que me possibilitaram responder certas perguntas com alguma propriedade.

No meio dessas reflexões entrei em contato com a Linguística Cognitiva e vi a possibilidade de investigar o processo de construção de sentido que ocorre nos jogos, o que é o objetivo desse trabalho, pois a criação de narrativas depende da capacidade dos jogadores em construir relações coerentes. Para tanto, será realizada a análise do RPG “Mago: A Ascensão” (2000).

Nosso objeto de pesquisa, “Mago: a Ascensão” (2000) é um jogo de RPG apresentado em 1993 pela ascendente empresa White Wolf, cujo foco é um tema complexo: o conflito essencial do ser humano, a Verdade. A luta pela Verdade Absoluta é, aparentemente, a mais devastadora que acontece em nosso mundo hodierno. É impressionante o que um grupo com verdades contundentes, em determinado momento histórico, pode exercer o poder em relação a outros grupos. A análise da construção de sentido pode ajudar na reflexão de como essas verdades são construídas, ou seja, dentro de um contexto, de um conjunto de condições de verdades.

Esse RPG é representado em um universo fantástico, um lugar onde vivem basicamente três tipos de sujeitos: o Comum, o Mago e o Tecnochrata, que serão apresentados em seguida, por ordem de relevância dentro desta plataforma. O sujeito Comum está presente na realidade apenas como pessoa vivente no espaço-tempo, não participa da construção da mesma realidade, diretamente, sendo plenamente manipulado por alguma força universal, seja ela qual for. O Mago é um sujeito agente no contexto do jogo que possui uma ancestralidade específica, e que deseja, no seu âmago, transcender a realidade como ele conhece. Por último, mas não menos importante, vemos o Tecnochrata enquanto agente antagônico ao Mago, cuja função é descaracterizar a importância da ancestralidade e criar uma realidade segura para todos.

O tempo-espaço narrativo possibilita a movimentação de personagens que serão criadas pelos jogadores. A criação dessas personagens segue uma linha de coerência que precisa embasar-se num todo contextual que abrange não só a cultura, como também a forma com que o jogador conheça a realidade da personagem que quer criar, reunindo informações coerentes em sua criação através do processo metafórico, auxiliando-o a preencher as lacunas deixadas pelo desconhecido, tido como fator não dificultoso.

O jogo está em consonância com determinados aspectos da literatura, tais como: verossimilhança, narrador, personagens, tempo e espaço da narrativa e até o foco narrativo, permitindo reflexões sobre o processo de construção de sentido, assunto do presente trabalho. Dessa maneira, objetiva-se refletir sobre os processos de significação que ocorrem em “Mago” (2000) com base na Linguística Cognitiva, como também se pretende apresentar uma proposta de uso do RPG no processo de ensino-aprendizagem através da Metodologia Role Playing, proposta por Rocha (2014).

SEGUNDA PARTE

Razão e Imaginação

Nesta parte do trabalho, apresentamos os fundamentos teóricos que nos auxiliam a refletir sobre nosso objeto de estudo, o processo de significação no jogo de RPG *Mago: A Ascensão*. Nossa reflexão se dá com base em pressupostos e conceitos desenvolvidos no âmbito da Linguística Cognitiva (LC). No interior dessa disciplina, foram desenvolvidas teorias que definem as culturas como padrões cognitivos, simbólicos e sociais, elaborados sócio-historicamente.

Para os adeptos da LC, as culturas são formas de construir significados do mundo, que são construídos no andar dos grupos sociais pelo mundo, ou seja, na experiência de grupos sociais em relação ao meio em que vivem. Esses padrões são sempre reatualizados no tempo e variam dependendo das condições sociais e ambientais, gerando a diversidade de culturas, de possibilidades de construir justificativas para a existência do mundo (cf. CREPALDE, 2014).

Acreditamos que essa reflexão seja importante para analisarmos o presente objeto e refletirmos sobre as possibilidades de construção de sentido que se apresentam no jogo, como culturas diferentes, ou seja, padrões diferentes. Acreditamos ainda que essas reflexões possam ajudar a refletir sobre a importância do uso do RPG como estratégia didática e sobre as diferentes maneiras de construir significado no interior das escolas, das salas de aula, pois esse trabalho, além de pensar o processo de significação, quer atrelá-lo ao processo de ensino-aprendizagem.

Nessa linha de raciocínio, pensamos a cognição como o resultante da relação do homem ambiente, mas também como mediadora dessa relação. Essas considerações são de fundamental importância para se refletir sobre questões pertinentes à construção de sentido, significação, no cotidiano escolar e literário.

No âmbito da LC, o conceito de base é o de *embodiment* (corporificação) e tendo em vista essa perspectiva teórica, iniciamos a reflexão dialogando com Raymond W. Gibbs (2005) acerca desse conceito. Para o autor, o ser humano se relaciona com seu meio social, e nessa relação entre corpo e meio ambiente, são elaborados os padrões cognitivos, as maneiras de pensar de ser, de se organizar, etc. Por isso que a cognição é pensada como da “ordem do corpo”, e não somente algo da mente. A mente no contexto da LC é uma construção sócio-histórica, assim como são as línguas, as matemáticas, as

lógicas, etc. É nesse relacionar-se com o mundo nessa fricção (CREPALDE, 2014) que surgem os processos de significação.

Para compreender essa relação que chamamos de fricção, podemos recorrer à fala de Gibbs (2005, p. 14, tradução minha¹⁴) dizendo que “[...] quando alguém soca meu nariz, eu, Raymond W. Gibbs Jr, e não outra pessoa, sente a dor”. Logo, pensando nisso, somos capazes de compreender o que quer dizer a questão da ordem do corpo. Além disso, podemos observar como as culturas se diferenciam enquanto formas de construir sentido. Para os gregos antigos, por exemplo, o ensino pautado pelos Trabalhos de Hércules era uma forma de construir um ser humano de excelência, um homem obra de arte, ético e criador.

Todos esses exemplos nos servem para perceber a perspectiva humana, a luz da LC, e como eles se desenvolvem em seu processo de significação. Cientes da relação da cognição e significação, buscamos compreender a Metáfora, dentro do processo de significação, com base no pensamento de Kövecses (2010).

Para ele, a metáfora é compreendida como “o ato de compreender um domínio conceitual nos termos de outro domínio” (KÖVECSES, 2010, p. 04, tradução minha¹⁵). Frisa-se que metáfora não é figura de linguagem, e sim um modelo cognitivo baseado na associação de propriedade entre elementos diferentes. Por exemplo, falar que o “Amor é uma Guerra” torna o significado de Amor próximo ao de guerra, transportando características, construindo novo sentido. Esse ato de compreender o mundo através de outros caracteres faz parte do cotidiano humano. Pensando nas formas de raciocínio, podemos dizer que o que tanto chamamos de Razão quanto o que chamamos de Imaginação se apropria do processo de significação metafórico para compreender o mundo, sendo que podemos pensar na cosmogonia do mundo, através do conhecimento mitológico e também da forma científica. Uma das diferenças dentre essa dicotomia é a questão do Concreto x Abstrato. Uma das funções da metáfora está no ato de tornar o Abstrato mais Concreto, e o oposto também.

Continuando a pensar na metáfora, ainda segundo Kövecses (KÖVECSES, 2010, p. 11) discorre sobre a importância da mesma, retomando o mito de Édipo, herói da tragédia grega, que ao se confrontar com a Esfinge, utiliza-se da sua experiência com a metáfora para salvar sua vida. Contudo, o conhecimento sobre a metáfora não é algo

¹⁴ Original em inglês: “When someone punches my nose, I, Raymond W. Gibbs, Jr, and not someone else, experience pain”.

¹⁵ Original em inglês: “metaphor is defined as understanding one conceptual domain in terms of another conceptual domain”.

de difícil acesso, já que se trata de uma abstração através da significação do mundo. Logo, através desse pensar, podemos identificar as relações metafóricas na construção de sentido no decorrer de nossa vida.

A partir das percepções anteriores, podemos voltar a pensar acerca da Razão e Imaginação. Iniciando pela Imaginação, devemos logo descrevê-la não mais como o caráter referente ao mito, fantástico, e sim, compreendê-la através do prisma da LC, corroborando com Crepalde (2014, p. 45), quando diz que a imaginação é “uma habilidade cognitiva que possibilita a ordenação da experiência gerando um entendimento do mundo e criando uma realidade mental”. Através dessa reflexão, percebemos a profundidade desse pensamento e começamos a “imaginar” como isso nos auxilia na concepção do pensamento humano.

Esse raciocínio imaginativo é o tipo de pensamento que representa uma das formas de significar o mundo. Todavia, há uma forma de construir sentido que de certa forma opõe-se a Imaginação. Essa forma de construir sentido é nomeada Razão; com base no paradigma renascentista de Descartes (1596-1650), tem como pressuposto em seu esquema interpretativo “de que o todo se articula como um sistema lógico retomando, de certa forma, o pensamento grego clássico [...] Esse novo paradigma influenciou a maneira de compreender as relações entre signo e significado”. (CREPALDE, 2014, p. 32). E foi a partir desse paradigma que, “não só as palavras apartaram-se do mundo, mas a sintaxe do mundo deu seu lugar a uma sintaxe organizada por leis lógicas e matemáticas *a priori*”. Descartes defendia que o conhecimento “resultava do pensamento abstrato produzido pela mente, uma faculdade humana doada por Deus que produz entendimento do mundo independentemente da natureza e do corpo” (CREPALDE, 2014, 32-33) e a esse conhecimento nomeia-se Razão.

Cientes da dicotomia, enquanto os objetos lógicos retomam a ideia de existência *a priori*, o objeto imaginário, por sua vez, não se comporta com “demonstrações racionais”, suas percepções são mais intuitivas, como as da arte, da música, da poesia, da escultura. É a partir deste viés que “a história do ser humano é a história do desenvolvimento da habilidade de significar o mundo a si próprio, de construir-se e construir o mundo em signos, configurando espaços de significação para narrativas” (CREPALDE, 2014, p. 23).

Ainda sobre essa dicotomia, é importante retomar as ideias de Johnson (1987) acerca da temática. Para o autor, a perspectiva de raciocínio da razão pode ser vinculada

ao termo objetivismo, tendo em vista compreender que essa forma de pensar visa uma construção proposital, algorítmica e puramente conceitual, que a partir da reflexão da LC, podemos perceber que, se a significação fosse sempre existir *a priori*, todos nós significaríamos o mundo da mesma forma, com as mesmas imagens e perspectivas.

Pensando nisso, podemos ver como aquilo que reconhecemos como Razão objetiva-se, de acordo com Johnson, a um mundo desconectado do corpo que se desenvolve com sua lógica própria. Nas palavras de Johnson, a Razão procura prover uma “universalidade base para análise racional para suas próprias estruturas”. (JOHNSON, 1987, p. 21). Logo, esse pensamento se distancia da Imaginação, já que esta se estrutura através do contato do sujeito com o mundo em sua significação, todavia de uma forma rizomática e não ordenada, mas com uma lógica própria.

Em outras palavras, enquanto para a Razão existem as estruturas e as lógicas que devem ser validadas por fatos límpidos e não ambíguos, a Imaginação não segue esse mesmo padrão, podendo relacionar-se de forma metafórica sem vínculo com uma obrigatoriedade lógica cartesiana, valendo citar que dentro da Razão existem metáforas; porém por ser constituída pelo silogismo, que utiliza premissa maior, menor e resultado, atua em campos de igualdade e seguindo propostas possivelmente dentro do padrão lógico.

Um exemplo de silogismo seria refletir sobre uma questão recorrente no cotidiano, utilizando um domínio que não faz parte do escopo da Razão; é a área da Astrologia, valendo lembrar que os exemplos aqui utilizados serão desenvolvidos a partir do léxico e não tem vínculo com o conhecimento astrológico. Podemos pensar na seguinte frase “Todo Libriano é comedido”, o que quer dizer que as pessoas que nascem no período do ano designado ao signo de Libra possuem a característica de serem comedidos (as). Então, partimos para a segunda afirmação que dirá “João é Libriano”, incluindo o sujeito João ao signo, e por último, responde-se que “Logo, João é comedido”. Aqui repousa um exemplo de silogismo em um campo que, usualmente, não é do domínio da Razão.

Agora, sabendo da perspectiva dicotômica abordada nos parágrafos acima, podemos pensar a imagem do Yin e Yang como uma representação imagética do expressado pela compreensão de *Razão e Imaginação*. Tal símbolo representa uma realidade que se interpenetra e compartilha significados, demonstrando de forma simples e minimalista, que mesmo a racionalidade precisa da subjetividade, e a irracionalidade acaba por ter sua lógica em seus processos. Além disso, tal símbolo

demonstra que esse processo de construção do sentido por meio da relação entre signo e significado não ocorre de forma compartimentada.

Desejamos desenvolver conceitos de caráter dinâmico, e não conceitos que se opõem numa busca desenfreada por meio de operações lógicas que se limitarão pela criação de verdades absolutas. Nosso objetivo é reconhecer as mudanças e apresentar aplicabilidade para a habilidade de reconhecer as realidades de significados “mutantes” à nossa realidade no que concerne à ótica da LC sobre a Educação.

Vale ressaltar que não desejamos a separação de *Razão e Imaginação*, e sim propor um esquema de significação da realidade, sem se apoiar em diversas dicotomias, e por mais que consigamos identificá-las, possamos ver o mundo com outros “óculos significadores”, por outros prismas, não necessitando selecionar apenas uma forma de ver, uma visão monocromática do mundo. Assim, de acordo com Crepalde (2014, p. 28), o *logos* vai excluir “as imprecisões da vida cotidiana impregnada de paixões ou se configura como uma arma no exercício político de oradores sagazes”. Consequentemente, “o *Mythos* (sic), rico de experiências vividas, perde a possibilidade de refletir sobre suas bases inseguras, convertendo em dogma o que não é mais que tentativa e acerto”, vinculando-se, geralmente, com o que conhecemos por senso comum.

Esse processo de separação, que ocorreu durante a “evolução”, melhor dizendo, instrumentalização da sociedade humana na tentativa de romper os laços entre as maneiras de significação, criou a própria visão dicotômica da modernidade, “Separando a experiência da consciência, a subjetividade da objetividade, o objeto real do objeto mental, o universo do cultural, a mente do corpo, o significante do significado, o mito do *logos* e o senso comum da ciência.” (JOHNSON, 1987 *apud* CREPALDE, 2014, p. 30).

Tal pensamento perpassou os tempos humanos, chegando a nós de maneira comum e axiomática. Em pleno século XXI, vemos a sociedade como fruto de conceitos absolutos e medievalizados, e por mais que evitemos tais conceitos, ainda estamos sujeitos à nuvem de axiomas pertencente ao passado. Essas ideias que continuam a permear nossas mentes, criam narrativas peculiares que simplesmente nos fazem pensar na frase “A literatura copia a realidade, ou seria o oposto?”, parafraseando Platão. Essa frase pode ser representada imagetivamente através do filme *Matrix* (1999), onde a raça humana se encontra em grande parte aprisionada em ideias fixas de realidade, realidade

essa que não passa de um mundo virtual construído para satisfazer suas perguntas mentais.

Essa narrativa cinematográfica claramente retoma o mito da *Alegoria da Caverna* atribuída a Platão, narrativa que resumidamente diz que existe uma vida que não percebemos, ficamos presos ao significado tradicional. Todavia, vemos no cenário de Mago, cenário de RPG e objeto do presente estudo, algo que não só reflete sobre o conceito de Existir, mas a vida a ser vivida no mundo terreno, como também demonstra claramente as polarizações no que se refere à construção do mundo através dos significados.

Dentro do jogo, os jogadores interpretam personagens que vivem uma aventura dentro de um cenário específico. Como partes essenciais desse processo de jogo, apresentam-se dois sujeitos básicos: Mestre e Jogador. O Jogador, como apresentado no primeiro trecho do presente trabalho, é todo aquele que interpreta sua personagem juntamente com os outros jogadores, tendo por objetivo base divertir-se na interpretação de sua personagem em aventuras heroicas e suas peripécias no cenário fantástico.

Contudo, uma das pessoas presentes não será um jogador, será um Narrador, ou Mestre, que fará a criação inicial das histórias a serem percorridas pelos jogadores. Através de sua narrativa, o Mestre enlaça os jogadores em sua teia de tramas e direciona o RPG, culminando numa narrativa oral de coautoria. Dentro do RPG, existem diversos *Sistemas de Jogo*, ou seja, vertentes de regras que são utilizadas para jogar um RPG específico, como já explanado na primeira parte do presente trabalho.

Na narrativa de *Mago*, que se inclui no sistema *Storyteller* e no cenário conhecido como “Mundo das Trevas”, existem diversos lapsos de sobrenaturalidade, como aparecimento de criaturas como: Vampiros, Lobisomens, Fadas, Múmiás e etc. No entanto, os principais são os Magos e Tecnocratas, grupos que se digladiam pela hegemonia do *paradigma*¹⁶ que sustenta a realidade do então século XX.

Nesta narrativa, o mundo possui sempre um paradigma, ou seja, conjunto de regras que moldam a realidade. Os Magos, baseando-se em sua base de crença e cultura, retomam o conceito de cultura segundo Kövecses (KÖVECSES, 2005 *apud* Crepalde, 2014) como formas diferentes de estruturar a experiência cognitiva e simbolicamente. O desejo dos magos é que o mundo seja “livre”, um mundo onde todos possam acreditar e fazer o que desejam de sua vontade.

¹⁶ Por paradigma compreende-se uma ideia que fundamenta a realidade do mundo.

Entretanto, existe um grupo antagonista aos Magos em toda a trama. Criado a partir da Ordem da Razão¹⁷ a União Tecnocrática acredita que a realidade mágica é totalmente desvairada e instável e desejam transformar a realidade em um lugar onde todos possam viver com “Comunidade, Identidade, Estabilidade¹⁸”, para idealização da sociedade utópica.

Durante a reflexão para compor o presente trabalho, foi possível conhecer diversas situações e aplicabilidades para o reconhecimento de construção de sentido racional ou metafórico. Para salientar o que acabamos de dizer, vale citar um trecho do livro de contos de Isaac Asimov, *I Robot* (1950), cujo conto em questão é chamado, coincidentemente, de *Razão*.

No referido conto, conhecemos a história do robô QT-1 nomeado Cutie, criado em uma estação espacial com a finalidade de operar os mecanismos da nave, preferencialmente sem auxílio de humanos. O conto se torna perturbadoramente paradoxal quando a máquina em questão não aceita que fora criada pelas mãos humanas de seus criadores.

Os criadores, por sua vez, fazem de tudo para convencer a máquina, cega por sua fé, que fora criada por mãos humanas, assim como tentam apresentar o conhecimento científico ao sujeito robótico. Porém, em seus acessos de reflexão, Cutie revela que durante suas meditações, percebeu que os humanos estavam errados; ele havia sido criado pelo *Mestre*, a fonte de energia da estação espacial.

O trecho abaixo faz parte da discussão do clímax da história e servirá para ilustrar um comportamento racional baseado em uma construção de sentido que confronta a Razão e Imaginação.

[...] porque eu, um ser sensato, sou capaz de deduzir a Verdade a partir das Causas *a priori*. Vocês, sendo inteligentes, porém irracionais, precisam que uma explicação sobre sua existência seja *dada*, e o Mestre fez isso. Não há dúvida de que ele lhes deu essas ideias cômicas de mundos e povos distantes porque assim era melhor. É provável que suas mentes sejam muito grosseiras para a Verdade absoluta. Entretanto, já que é a vontade do Mestre que acreditem nos livros, não vou mais discutir com vocês (ASIMOV, 1950, p. 96).

[...]

- É aí que tudo vai por água abaixo. Postulados são baseados em suposições e são aceitos por uma questão de fé. Nada no Universo pode abalá-los. Vou dormir (ASIMOV, 1950, p. 97).

¹⁷ Grupo de artífices anteriores a 1500 que buscavam instaurar uma realidade baseada no pensamento racional.

¹⁸ HUXLEY, Aldous. Admirável mundo novo. Globo Livros, 2014.

O ímpeto do robô Cutie em demonstrar sua fé para seus companheiros de nave era, para ele, uma forma de demonstrar uma verdade absoluta *a priori*, pois pensando racionalmente, se já existe uma verdade absoluta, as outras verdades não deveriam existir e são apenas involuções ou perda de tempo. Tal raciocínio, no mínimo perigoso, já fez parte do cotidiano de boa parte do mundo, e se ainda não, o faz nas profundezas das construções sociais do preconceito, por exemplo.

A análise de realidade do Robô demonstra uma simples construção de sentido baseada nas próprias experimentações e sentimentos *a priori* do sujeito. Podemos refletir essa ação de significação à luz da LC que se configura como um esforço para explicar como o ser humano “faz da experiência uma constante busca de sentido colocando suas habilidades cognitivas e a imaginação para, intersubjetivamente, elaborar entendimentos da realidade, gerando mentalidades e linguagens.” (CREPALDE, 2014, p.43).

Vejamos o Robô como representante maior de uma perspectiva racional. Esse ímpeto da Razão não se desmorona na presença de um raciocínio metafórico, muito menos perde seu significado. O pensamento racional foi fortalecido pela ação do imaginário, sendo preenchido de imagens que sustentam o pensamento como um todo, nos mostrando empiricamente que a Razão e Imaginação trilham sua existência em unidade, e assim como a imagem de Yin e Yang mencionada anteriormente, o racional é trespassado pelo imaginário e o pensamento metafórico possui sua lógica de ação.

No próximo trecho do presente trabalho explanar-se-á sobre o cenário de “Mago: A Ascensão” (2000) e associaremos a LC ao conceito de Esfera, que para os magos são as formas possíveis de compreender o mundo através da consciência mágica. Após as reflexões, buscaremos tecer considerações acerca das possibilidades pedagógicas desse tipo de abordagem.

TERCEIRA PARTE

Após ter refletido sobre o RPG e sua história, seu vínculo com a Educação e também sobre questões teóricas pertencentes ao campo da Linguística Cognitiva, transitando por conceitos como significação, metáfora e cultura, podemos nos direcionar à reflexão acerca de um RPG específico. Como mencionado previamente, o nome desse RPG é **Mago: A Ascensão** (2000).

As propostas da presente parte consistem em apresentar o contexto de Mago, assim como partes pertinentes a reflexão. Após a apresentação, teceremos análise das Esferas entre Magos e Tecnocratas, buscando refletir sobre as aproximações e diferenças e como são vistas essas construções de sentido com base na LC.

Após isso, refletiremos sobre a importância pedagógica das reflexões sobre construção de sentido e do uso do RPG como prática pedagógica. Nessa perspectiva apresentaremos a proposta de Rocha (2014) em sua Metodologia *Role Playing* e sua proposta de aula narrativa. Com isso, introduziremos a proposta pedagógica do presente trabalho, na perspectiva da MRP, a qual tratará de associar a perspectiva da construção de sentido a aula narrativa, construindo uma aula em perspectivas, considerando a estrutura do RPG, e com isso, modificando não só os espaços físicos, mas também as formas de mediação de conhecimento.

Mago: A Ascensão

Mago: a Ascensão (2000), como apresentado anteriormente, é um jogo de RPG cuja temática diz respeito à luta pela Verdade. Esse jogo é apresentado no cenário Punk-Gótico de Mark Rein Hagen, apresentado inicialmente em **Vampiro: A Máscara** (1992), provavelmente o cenário mais famoso da franquia. Na ótica da LC, o cenário é condição para construção de sentido, e segundo Rein-Hagen (1992) o:

"Punk-Gótico" é talvez a melhor forma de descrever a natureza física do Mundo das Trevas. O ambiente é formado por uma mistura de estilos e influências, e a tensão causada pela justaposição de grupos étnicos, classes sociais e subculturas torna esse mundo um lugar vibrante, ainda que perigoso. O aspecto gótico descreve a aparência do Mundo das Trevas. Construções monumentais assomam gigantescas, com suas pilastras decoradas e gárgulas sinistras. As pessoas parecem seres minúsculos diante da imponência da arquitetura, perdidos entre as colunas espiraladas que parecem tatear em direção ao céu num esforço para escapar do mundo físico. (HAGEN, 1994, p. 28)

No jogo **Mago**, existem diversas Verdades e o jogador escolhe uma dentre elas para construir a sua personagem. Existem duas organizações antagonistas no cenário, os Magos e Tecnocratas, já citados anteriormente. Ainda sobre o cenário de Mundo das Trevas, vale relacionar os diversos “mundos” disponíveis dentro do sistema *Storyteller*, são eles: **Vampiro: A Máscara; Lobisomem: O Apocalipse; Aparição: O Esquecimento; Changeling: O Sonhar; Múmia: A Ressurreição; Caçador: A Revanche; Demônio: A Queda**. Esses títulos foram lançados no mercado em anos diferentes, entretanto, por fazerem parte do mesmo cenário geral, podem ter contato com o chamado *Crossover*, cuja característica é a mistura das histórias, podendo modificar completamente a construção de sentido original de cada cenário.

Vemos em Mago uma incrível capacidade de adaptação, podendo desenvolver personagens metaforicamente adaptados a outras realidades, assim como em muitos RPGs há a capacidade de relacionar na mesma cena um monge que pratica capoeira, um samurai de séculos passados transportado pelo tempo e uma senhorinha comendo pipoca em uma praça. Mas observa-se que a história base foi produzida e também ambientada no hemisfério Norte do planeta.

O enredo principal de Mago trata da guerra existencial entre Magos e Tecnocratas, mas dentro desse contexto podemos desfrutar de uma infinidade de aspectos. As histórias mediadas pelos Mestres podem possuir qualquer temporalidade e representação, utilizando ou não os critérios expostos no livro. A Guerra da Ascensão é o tema principal do choque entre acepções, mas não é o único.

Existem alguns sistemas de RPG ambientados em solo nacional, além de literaturas fantásticas, como os livros de André Vianco¹⁹. Um dos mais famosos RPG apresentado em cenário nacional é o **Desafio dos Bandeirantes** (1992). Os jogadores tinham a oportunidade de interpretar diversos personagens característicos da época dos Bandeirantes, assim como se relacionar com a mitologia brasileira. A diferença principal no atual trabalho é o sistema. **Desafio dos Bandeirantes** foi pensado para utilizar regras de GURPS, enquanto o nosso presente trabalho adicionará sua contribuição à história de Mago (2000).

¹⁹ André Vianco é um escritor brasileiro. Suas obras sobrenaturais misturam terror, suspense, fantasia e romance em histórias que geralmente envolvem o tema Vampiros. In: https://pt.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Vianco acessado em 21 de maio de 2016.

Magos

Os magos sempre existiram. Nós somos os pioneiros e visionários que fazem o impossível: os homens e mulheres que exploram o desconhecido, abraçam causas e buscam respostas para grandes mistérios”. – Mago: A Ascensão (BRUCATO, 2000, p. 7).

No cenário de **Mago**, esses sujeitos são tão “humanos” quanto qualquer outro. Contudo, os magos moldam o mundo à sua vontade, dobram as pessoas com o poder da mente, como também podem sumir em um piscar de olhos. No *Mundo das Trevas*, a magia é *Mágika*²⁰. Estas pessoas fantásticas vivem num mundo verossimilhante ao nosso, tão real quanto, mas nas aventuras, tudo pode acontecer. Esse mundo possui “os mesmos confortos modernos, falsidades históricas e debates incessantes” (BRUCATO, 2000, p. 28), mas com uma roupagem sombria digna de Poe, Bierce e Lovecraft.

Na crença dos Magos, os seres humanos estão adormecidos para a realidade da vida, como o conceito grego socrático descrito por Platão, vivem em uma vida de sombras na caverna, ou de modo contemporâneo, vivem em uma *Matrix*. Esse adormecer pode ou não ser cessado, sendo que para cada Mago pode haver uma interpretação para com esse tema.

As pessoas são sujeitadas ao domínio das massas elaborado pela organização “perversa” que quer dominar o mundo, a Tecocracia. Os Magos, através de sua Força de Vontade e *Arete*²¹, moldam o mundo com os conhecimentos das *Esferas*, que representam as áreas de conhecimento da realidade. A questão é: “quem são esses magos?”. Segundo Phil Brucato (2000), as entidades “que levam adiante as crenças de sociedades antigas ou teorias rejeitadas caem na categoria das Tradições, enquanto os filósofos cientistas da razão progressista caem na hierarquia da Convenção da União Tecnocrática.” (BRUCATO, 2000, p. 29). Complementando a descrição desta entidade do RPG, existem Magos que estão “envolvidos de maneira excessivamente insana com suas próprias crenças para serem capazes de interagir com o mundo (os Desauridos) e aqueles que vendem sua esperança de iluminação em troca do poder para trazer a desagregação da realidade (os Nefandi)”. E para finalizar a descrição dos Magos, existem magos raros que “se apegam a sistemas de crenças culturais ou mesmo a suas próprias formas de praticar magia”. Esses Órfãos são os que mais correm perigo. Afinal,

²⁰ Termo para designar magias “reais”.

²¹ Arete é a capacidade do Mago de compreender a realidade e transformá-la. Pode também se referir ao conceito grego de “Adaptação perfeita” ou virtude. Liga-se a noção de cumprimento do propósito do destino.

sem nenhuma organização para protegê-los, eles são os primeiros a serem colocados contra a parede quando surgem problemas (BRUCATO, 2000, p. 29-30).

“Não há espaço para indecisos neste mundo héctico”, encerra Brucato (2000, p. 30). Esses magos lutam por sua verdade, lutam geralmente no sentido denotativo da palavra. As histórias dos magos se confundem com a história do mundo, muitos deles alegam ter nascido juntamente com seus Entes Sobrenaturais cosmogônicos. Esses magos, mesmo com rivalidades ideológicas, acreditam em pontos em comum da estrutura do mundo.

Acreditam que existe uma Metempsicose Universal²²; que o mundo se organiza em nove Esferas²³ de compreensão; que existe uma progressão de compreensão do universo; que a magia depende principalmente da vontade do indivíduo²⁴; que todos os Magos possuem um Avatar²⁵; e que a hegemonia da tecnocracia²⁶ cresce cada vez mais.

A organização dos Magos reflete a criação das Nove Tradições Mágicas²⁷, as quais, a pedido da Ordem de Hermes²⁸, foram reunidas e representam as nove esferas do conhecimento. As tradições são: *Irmandade de Akasha*, *Ordem de Hermes*, *Coro Celestial*, *Eutanatos*, *Verbena*, *Oradores dos Sonhos*, *Adeptos da Virtualidade*, *Filhos do Éter* e *Culto do Êxtase*.

Tanto para os Magos quanto para seus antagonistas, existem peças do jogo que fazem muito mais do que “ver o circo pegar fogo”. De acordo com Brucato (2000, p. 33) alguns magos “simplesmente ficam loucos em seguida ao Despertar ou em algum momento depois disso”. Essa loucura, apesar de compreensível, é rara de acontecer de forma tão violenta, a ponto de afetar a própria interação com a realidade. Criaturas assim são nomeadas de Desauridos e podem surgir em qualquer Tradição, Convenção ou afins. Poucas coisas diferenciam os Desauridos dos demais no que se refere a crenças, mas “tendo seus Avatares distorcidos por suas ilusões, os Desauridos mudam o mundo de uma forma consistente com suas próprias realidades e raramente sofrem os

²² Significa um ciclo reencarnacional. No jogo de *Mago* acredita-se que os Avatares participam de uma dança cósmica de reencarnação.

²³ No jogo existem nove esferas de ação na realidade, sendo elas: Correspondência, Entropia, Forças, Mente, Vida, Matéria, Primórdio, Espírito, Tempo.

²⁴ No jogo existe uma característica que será abordada mais a frente, a Força de Vontade. É quantificada em uma escala de 1 a 10 que mede a vontade pessoal, resistência mental, entre outros fatores.

²⁵ Relaciona-se ao conceito de alma. Essa alma participa da “dança” espiritual do universo cósmico no presente cenário, possui objetivos e características e após desperta, não encontrará calma jamais.

²⁶ Organização tecnocrata que antagoniza com os Magos.

²⁷ Existem magos que não possuem tradição, são chamados de Vazios. Fora eles existem magos que despertam sozinhos, denominados Órfãos.

²⁸ Ordem de Hermes é uma organização fictícia do jogo “Mago: A Ascensão” que acredita nos poderes do deus Hermes como um mago que se tornou deus.

efeitos colaterais de tais mudanças” (BRUCATO, 2000, p. 34), tornando-os bastante raros na era moderna.

Agora, se existe alguma palavra que é capaz de afetar qualquer personagem de *Mago*, essa palavra é Nefandi²⁹. Segundo Brucato (2000, p. 34). “Os Decaídos são os servos do Limbo, dos pesadelos e do caos primordial do qual o universo foi cuspidos durante a Criação. Individualmente, cada Nefandus serve um lorde ou conceito dessa decadência”. Esse “grupo”, se é que podemos chamá-los assim, é o que há de mais caótico na realidade *mágika*.

Dependendo do tipo de aventura, ou da época, o jogador pode escolher jogar com outra configuração das tradições baseando-se no livro de *Mago: A Cruzada dos Feiticeiros* (BRUCATO, 2001). Nesse livro, o contexto passa a ser a “Idade das Trevas”, convidando o leitor a imaginar uma exploração do território europeu nessa época. O conjunto das tradições é um pouco modificado, lembrando que as tradições aqui relatadas não serão abordadas a frente, de modo a não desviar o foco da contemporaneidade, contudo, são elas: *Ahl-Batin (Batini)*, *Irmandade de Akasha*, *Chakravanti (Eutanatoi)*, *Choeur Céleste (Coro Celestial)*, *Oradores dos Sonhos*, *Ordem de Hermes*, *Videntes de Cronos (Sahajiya)*, *Solificati*, *Verbena*.

Em “oposição” a esses grupos chamados de *Tradições*, encontramos *A Ordem da Razão*, entidade esta que ainda tinha relações com os grupos mágicos, porém acabam por resultar na famigerada Tecnocracia. Seus grupos internos consistem em: *Artífices (Altos Artesãos)*, *Cabala do Pensamento Puro (Gabrielitas)*, *Mestres Celestiais*, *Maçônicos*, *Alta Guilda (Grandes Financiadores)*, *Circulo Hipocrático (Cosianos)*, *Ksirafai*, *Perseguidores do Vácuo (Exploradores)*. Por mais que sejam histórias bem diferentes, as franquias de *Mago* sempre abordam o tema “Verdade” como guia das aventuras e paradigmas.

Tecnocracia

“Você nunca ouviu? Bem, existem razões para isso. Você consegue imaginar o pânico que se instalaria se todos soubessem como as coisas ruins realmente são? [...] Até que ponto você irá para salvar a realidade?” – Guia da Tecnocracia (BRUCATO, 2000, p.16).

Esses famigerados antagonistas chegam a ser odiados em algumas ocasiões. Acreditamos que sejam os vilões mais mal compreendidos de todos os tempos, sendo

²⁹ Compreende-se Nefandi e Nefandus como sinônimos.

gerados para tentar mudar o paradigma da humanidade. De acordo com estudos desenvolvidos em iniciação científica, ao refletir acerca dos mitos em *Mago* em consonância com o pensamento do filósofo Mircea Eliade (2008) em sua obra *O Sagrado e Profano*, associamos os antagonistas dos Magos com o conceito de homem a-religioso.

De acordo com a reflexão, a necessidade da Tecnocracia de esmagar tudo e todos em prol da realidade os enquadra no que Eliade (2008, p. 166) defende quando diz que o homem a-religioso se constitui por oposição a seu predecessor, “esforçando-se por se ‘esvaziar’ de toda religiosidade e de todo significado trans-humano. Ele reconhece a si próprio na medida em que se ‘liberta’ e se ‘purifica’ das ‘superstições’ de seus antepassados”. Os Tecnocratas acreditam que seu trabalho é salvar o mundo, e eles são heróis.

Entretanto, a Guerra da Ascensão travada com os magos há séculos pode não ser tão simplista. Essa guerra representa o conflito essencial descrito anteriormente, o conflito para definir Verdades Absolutas, preferencialmente axiomáticas. Segundo Brucato, a Tecnocracia toma para si todas as benesses da modernidade:

Mas nós somos mais do que apenas um exército. Tudo que você usa, tudo aquilo que o mantém a alguns estágios acima das bestas, conduz a nós. Somos os inovadores, os criadores, os técnicos e construtores. Aqueles caixas de banco automáticos? Convenientes, não são? Pode nos agradecer. Aquele carro que você dirige? Nós o projetamos. Pode nos agradecer. Aquela fonte de energia sempre presente que abastece sua TV, seu videocassete, seu ar condicionado, suas luzes? Isso não foi barato. De nada (BRUCATO, 2000, p. 16)

Esse é o pensamento Tecnocrata, tido como mais válido, representando o pensamento científico que é privilegiado pelas escolas. Contudo, o que Brucato revela na 44ª página deixaria qualquer Tecnocrata extremamente irritado: “nós, os espertos jogadores de **Mago**, sabemos que, na prática, o que a Tecnocracia faz é mágica” (BRUCATO, 1999, p.44). Brucato até tem razão, mas, por mais que as pessoas sejam um pouco parecidas, isso não as torna idênticas nem um pouco, seria estereotipar demais.

Essa ilustração nos revela que todos têm algo em comum, por mais que muitas vezes nem consigamos identificar. A capacidade de identificar as características do

diferente pode se orientar pelo nome de Alteridade³⁰, mas tal conceito não é praticado pelos Tecnocratas. Ao identificar a diferença no ambiente, eles tentam rotular os acontecimentos e dependendo da ocorrência, eles rotulam como Transgressor da Realidade (TR), e a partir disso, o protocolo pode ficar bem mais severo.

Brucato, ao parafrasear Orwell, diz “Aquele que controla o passado controla o futuro” (BRUCATO, 1999, p. 53), e assim a Tecnocracia tem evoluído. Eles já dominaram as massas com sua tecnologia da comodidade, e mesmo que a humanidade esteja estagnada, eles ainda têm uma grandiosa vantagem em relação às tradições.

Ainda sobre os Tecnocratas é interessante ressaltar que eles também se dividem em grupos de interesse, comprovando que mesmo no meio racional não existem discrepâncias de compreensão de mundo. Estes grupos, as chamadas Convenções, são: *Iteração X; Nova Ordem Mundial; Progenitores; Sindicato; Engenheiros do Vácuo*. É importante pensar que o fato de tudo no Mundo das Trevas possui esse comportamento grupal. Em conversa virtual com Mark Rein-Hagen ele relatou a simples razão do acontecido dizendo que “nós humanos nos organizamos nesses grupos” (REINHAGEN, online, 2015, tradução minha³¹). Logo, está claro que se os seres humanos se organizam em grupos sociais, porque não os seres sobrenaturais?

A Metáfora em Mago

É interessante pensar sobre o comportamento dos sujeitos inseridos no cenário de **Mago**, a luz da LC. Tendo jogado algumas vezes o sistema, pude perceber o quão semelhantes são as personagens que participam desse jogo. Essa guerra pela verdade é repleta de metáforas e nesse trecho do presente trabalho buscaremos compreender essa relação entre as verdades apresentadas no Sistema. Vale ressaltar que, observando de fora do mundo de **Mago**, podemos constatar a proximidade dos pensamentos dicotômicos, todavia, esse fator não torna a análise menos importante.

Escolhemos refletir acerca das metáforas presentes nas percepções dos **Magos** e **Tecnocratas** através da comparação da significação que ambos fazem das Esferas que organizam o mundo, que para os **Magos** são **Esferas Mágicas**, e para os **Tecnocratas** são áreas de atuação da **Ciência Iluminada**. Far-se-á, posteriormente, a reflexão desse

³⁰ *fil* situação, estado ou qualidade que se constitui através de relações de contraste, distinção, diferença [Relegada ao plano de realidade não essencial pela metafísica antiga, a alteridade adquire centralidade e relevância ontológica na filosofia moderna (*hegelianismo*) e esp. na contemporânea (*pós-estruturalismo*)].

³¹ Original em inglês: “we human organize ourselves into such groups.”

mesmo quesito dentre duas tradições de Magos para mostrar que mesmo onde há uma lógica é possível surgirem outras construções de sentido, enriquecendo a visão sobre o objeto.

Esferas					
Correspondência	0 0 0 0 0	Vida	0 0 0 0 0	Primórdio	0 0 0 0 0
Entropia	0 0 0 0 0	Mente	0 0 0 0 0	Espírito	0 0 0 0 0
Forças	0 0 0 0 0	Matéria	0 0 0 0 0	Tempo	0 0 0 0 0

Imagem 01: Tabela de Esferas de Mago (extraída de BRUCATO, 2000, p. 311)

A imagem acima representa a organização das Esferas *mágicas* utilizadas pelos Magos. Explanaremos a seguir, de forma resumida, cada uma das Esferas e um exemplo de sua aplicabilidade, valendo avisar previamente que a estrutura é semelhante entre Magos e TecnoCratas, mas a significação revela-se diferente, desvelando as percepções de Razão e Imaginação discutidas anteriormente.

Correspondência: Essa Esfera dá ao Mago a capacidade de perceber e “dobrar” à sua vontade o espaço que o (nos) rodeia. Nas palavras de Brucato (2000, p. 156): “Espaço, inter-relações e vínculos simpáticos se tornam mais claros com o estudo da Correspondência. Ao dobrar o espaço ou desviar-se completamente dele, um mago pode viajar rapidamente, voar ou teleportar-se de um ponto a outro”.

Entropia: A Esfera de Entropia engloba a arte de dominar o caos ou a ordem do universo. Agindo em dicotomias, essa Esfera pode ser usada para dominar as probabilidades, por exemplo, para que elas não sejam tão prováveis assim. “Todas as coisas irão acabar, mas novos estados virão da desordem” (BRUCATO, 2000, p.161).

Forças: É a Esfera que engloba o domínio das forças universais, tais como: calor, frio, gravidade, pressão, entre muitas outras. Na obra, Brucato (2000, p. 164) expõe as diferenças de forma interessante ao comparar os paradigmas da ciência e do hermetismo, mostrando que algo, no caso a Esfera de forças, pode ser entendida de formas diferentes.

Vida: A Esfera de Vida, como o próprio nome já sugere dá ao Mago entendimento e domínio a tudo aquilo que vive. As coisas geralmente estão vivas e apenas na “morte o processo é interrompido e o Padrão se transforma em matéria básica” (BRUCATO, 2000, p.168). Um exemplo de utilização da Esfera pode ser a recuperação de um braço amputado.

Matéria: Essa Esfera é semelhante à esfera da Vida, porém trabalha com as forças não vivas, ou seja, domínios do mundo material, sendo um exemplo de uso a transmutação de uma pedra de carbono em uma pedra de mercúrio.

Mente: Essa Esfera remete a domínios da mente humana e de qualquer “coisa” que possua uma mente, lembrando que às vezes não é tão simples assim. “Os Despertos que estudam a Mente se aprofundam em todos esses assuntos e buscam a verdadeira origem do conhecimento, da formação de idéias (sic) e do poder ilimitado da vontade” (BRUCATO, 2000, p. 174). Um exemplo de uso pode ser a habilidade de ler pensamentos.

Primórdio: Uma Esfera enigmática que não possui um nome referencial. Esse domínio do universo trata do sobrenatural, de caráter energético, o domínio sobre a força do universo, manifesta pela energia conhecida em Mago por Quintessência. “Ela é um poder sagrado ou valioso para todas as Tradições, pois usando o Primórdio o mago pode alcançar e manipular as chaves do cosmos” (BRUCATO, 2000, p. 179). Um exemplo de uso de Primórdio pode ser a própria habilidade de ver a energia primordial.

Espírito: Como o próprio nome sugere, ela é a Esfera responsável pelas habilidades de conhecer, contatar e exercer forças sobre o reino Umbral (espiritual) e suas criaturas. Para os Magos, existe um espaço chamado Umbra, um domínio espiritual, onde os Oradores dos Sonhos são os magos mais familiarizados com esse local. A definição de Espírito é muito mais profunda que isso, pois a luz de Brucato (2000) vê-se que o Espírito “[...] também é o resultado da emoção, esperança e pensamento – o produto final e intangível da meditação e modelagem da Mente.” e seus reinos são “[...] formados de ‘talvez’, ‘pode-ser’ e ‘nunca-será’.” (BRUCATO, 2000, p. 184).

Tempo: Tempo é uma Esfera considerada complicada, perigosa e problemática. Como o nome sugere, é a habilidade de dominar o Tempo. Brucato (2000, p. 189) desenvolve o raciocínio dizendo que o Tempo, como os filósofos dizem, “é a mágica que todo homem conhece.” Logo, todo homem sofre com “[...] longos momentos de paixão e profundidade, segundos eternos de terror ou perda, a relatividade e a rotação da mecânica quântica – ele é parte inexorável da existência” (BRUCATO, 2000, p. 189).

As ideias acima representam a visão dos Magos perante a construção do mundo. Essa construção é entendida pela LC como significação. Os Magos, através de sua *Cognição Desperta* e *Arete*, podem se relacionar com o espaço onde vivem. Entretanto, cada Mago vê as Esferas de forma particular, variando de tradição para tradição e de

pessoa para pessoa. É interessante relacionar essas formas de construir sentido com o cotidiano, pois existem diversas coisas que cada pessoa significa diferente das outras; isso só é possível porque cada pessoa possui um ponto de vista e vive uma vida diferente da outra.

Pensando em formas diferentes de construir sentido, podemos observar os Tecnocratas, ressaltando que, por mais que as imagens sejam semelhantes, os Tecnocratas veem de forma diferente as Esferas, como também haverá semelhanças que servirão de base para a reflexão.

SPHERES					
Correspondence	_____	OOOOO	Forces	_____	OOOOO
Dimensional Science	_____	OOOOO	Life	_____	OOOOO
Entropy	_____	OOOOO	Matter	_____	OOOOO
			Mind	_____	OOOOO
			Prime	_____	OOOOO
			Time	_____	OOOOO

Imagem 02: Tabela de Esferas de Tecnocrata (extraída de BRUCATO, 1999, p. 243)

É importante perceber a troca da Esfera Espírito pela Ciência Dimensional, que trataremos depois. No presente momento valeremos da compreensão do que se entende por *Ciência* e *Ciência Iluminada*.

Os Tecnocratas defendem que o nome da própria União Tecnocrática desvela seu poder, o prefixo “‘Tecno-’ convém ao uso de ferramentas e planejamento racional; já o sufixo ‘-cracia’ está relacionado a um domínio dos mais talentosos, baseado no comando da ciência; e União, um grupo que inclui todos”. (BRUCATO, 2001, p.38) O que separa o “joio do trigo” na Tecnocracia é a verdadeira Ciência Inspirada, pois ao contrário dos Magos, os Tecnocratas permeiam facilmente dentro das massas.

É interessante para os Tecnocratas que a “Ciência implica em uma compreensão racional do mundo, uma compreensão de causa e efeito, um processo experimental repetitivo que transforma uma teoria num modelo funcional de realidade” (BRUCATO, 2001, p.38), cristalizando essa mesma realidade quando esse modelo atinge as massas. Porém, os antepassados da humanidade “uniam sua compreensão e crença em todas as formas de absurdos míticos, invocando espíritos para auxiliá-los, confiando em sonhos para guiá-los e murmurando preces sobre suas ferramentas” (BRUCATO, 2001, p.38), ou seja, isso definitivamente não se enquadra na racionalidade empregada pela Tecnocracia.

Os Tecnocratas apoiam-se no pensamento racional de Descartes ao defenderem que a “Lógica, indução, experimentação e observação provaram ser possível compreender o mundo sem a intervenção de deuses ou misticismo” (BRUCATO, 2001, p.38). No entanto, ainda tratando da racionalidade é interessante perceber que, assim como diversas outras teorias, são vinculadas de certa forma ao contato com o cristianismo. Quando citamos os Tecnocratas como vilões incompreendidos, temos por referência citações como essa:

Pense por um momento sobre o que seria da Ciência Iluminada sem a Tecnocracia. Imagine um punhado de cientistas, cada um sustentando sua própria teoria, cada um distorcendo as leis da física em formatos estranhos, todos sem compartilhar seu conhecimento ou sem manter um objetivo comum de proteger a humanidade. Aterrorizante não é? É por isso que os Filhos do Éter são renegados e o motivo de sua forma de ciência não se encaixar no mundo moderno. Eles podem até usar os princípios da ciência, mas se recusam a admitir que, para ter realmente alguma utilidade, a ciência precisa de uma fundação sólida e uma aplicação universal (BRUCATO, 2001, p. 39).

A partir da citação acima, podemos perceber que a Tecnocracia reconhece que existem outras formas de utilizar o mesmo objeto de pesquisa (Significação). Logo, o que modifica não é a realidade, mas a forma que a compreendemos, por isso o estudo da LC é compatível com essa situação.

Não nos é interessante descrever pormenorizadamente todas as Esferas do ponto de vista dos Tecnocratas, pois sabemos que o objeto de significação é a própria Ciência, porém, dentre estas esferas, a da Ciência Dimensional é a única esfera que difere das demais, cuja característica assemelha-se à compreensão da Esfera Espírito, mas com releitura Tecnocrata. Eles falam de teorias quânticas, caminhos múltiplos e universos alternativos. Enquanto os Magos compreendem o espaço externo da realidade como *Umbra*³², os Tecnocratas significam-na como outra dimensão ou até espaço sideral. Ao usar tal Esfera, eles podem “lidar com alienígenas, com entidades além da compreensão humana e com outros reinos da existência” (BRUCATO, 2001, p. 49).

Outra coisa interessante na significação entre Magos e Tecnocratas é que no caso dos Magos, a magia é institucionalizada enquanto nomenclaturas, todavia as práticas culturais dentro de cada *Tradição*, com suas respectivas *Facções*, são diferenciadas e individuais. Já para os Tecnocratas, a *Ciência Iluminada*, mesmo sendo

³² Para os Magos, mundo espiritual.

uma forma alternativa da *Ciência Básica*, precisa de protocolos estáveis para que seja bem utilizada.

A única dificuldade da União é a inserção de novas tecnologias para as massas, pois a tecnologia da *Ciência Básica* está tão cristalizada que, uma vez que as ferramentas produzidas pela *Ciência Iluminada* não conseguiriam assemelhar-se, causam estranhamento e rejeição. A existência dos protocolos não torna a *Ciência Iluminada* totalmente homogênea, pois a todo o momento, os TecnoCratas Iluminados se especializam, distanciando-se do paradigma convencional.

Antes de transitar para o pensamento de aplicação pedagógica, vale citar um exemplo de significação das Esferas dentre os Magos.

ESFERAS					
A Rede de Indra	OOOOO	Alquimia Interna	OOOOO	Chi	OOOOO
Karma	OOOOO	Alquimia Externa	OOOOO	Shen	OOOOO
Os Cinco Agentes	OOOOO	Mushin	OOOOO	A Roda das Eras	OOOOO

Imagem 03: Tabela de Esferas de Irmãos de Akasha (extraída de SHEPPARD, 2001, p. 125)

A composição de esferas acima pertence à Tradição *Irmandade de Akasha*. São descendentes de guerreiros orientais que aprenderam magia e técnicas marciais supremas dos *Avatares* de Fênix e Dragão. O que nos importa é compreender a percepção do *Akashi*, ou Irmão de Akasha, para com o mundo e suas Esferas de conhecimento. É relevante ressaltar que as informações diferenciadas sobre a Irmandade de Akasha se encontram num livro diferente do **Mago** (2000) escrito por Phil Brucato *et al.*

Malcom Sheppard (2001) escreveu com sua equipe o *Tradition Book: Akashic Brotherhood* (2001) com informações novas e personalizadas acerca da Irmandade. O livro apresenta todos os parâmetros para que se interprete um Mago Akasha com procedimentos, história, vocabulário e formas de relacionar as informações do livro com o jogo em si. Sheppard (2001) descreveu uma forma pessoal para que aconteça a relação das Esferas e o Akasha. “Os poderes do Akashayana não vêm de coisas tão forçadas com ‘Vontade Verdadeira’. Ao invés disto, [...] eles se abrem para as verdades eternas que se manifestam como uma consequência (sic) das práticas iluminadas” (SHEPPARD, 2001, p. 54).

Isso mostra que, mesmo que os Magos sejam relacionados como uma instituição, eles não buscam de forma alguma uniformidade. Cada um significa o mundo a sua maneira baseado em suas práticas culturais, sua arte e suas magias. Novamente, não é interessante a descrição pormenorizada das Esferas de Akasha, mas relacionaremos apenas uma delas para que possa ser observada a relação do pensamento, mesmo que seja com palavras diferentes.

A *Rede de Indra* é a representação de *Correspondência* da Irmandade de Akasha. É importante compreender que a metalinguagem de Mago (2000) é criada, dentro do cenário, pela própria *Ordem de Hermes*, que é uma tradição que acredita fazer parte de uma certa aristocracia dos magos, que, com sua força dominadora criam os jargões que todos são obrigados a aceitar como uma espécie de senso comum da magia. Entretanto, a Irmandade de Akasha vê as esferas num todo filosófico e espiritual que se diferencia das outras tradições, sendo que cada uma possui sua individualidade. Sheppard diz que a *Rede de Indra* é:

uma rede que cobre o mundo [...] O Lokhadhatu é todo o universo, onde Meru é o único ponto irremovível, eixo onde gira a Roda. Todas as Dez Mil Coisas são unidas pela montanha irremovível que não é diferente da verdade de um próprio ser. [...] Mandalas mostram as conexões kármicas entre objetos através do espaço, Meru, na concepção da Irmandade do Ponto de Correspondência (entre outras coisas) é o centro de tudo. Formas de Dô com movimentos giratórios e a contemplação silenciosa de lugares longínquos usam a idéia (sic) de uma Roda sempre em movimento, que não é governada por um centro irremovível (SHEPPARD, 2001, p. 54).

Esse pensar da Irmandade de Akasha se apoia em outros conceitos, tais como o confucionismo, taoísmo e xintoísmo, para significar a sua realidade. Essa construção só é possível por sua cultura. A cultura Akasha traz diferentes formas de pensar, assim como a relação entre Magos e Tecnocratas. Esse povo, através de sua cognição, dá significado para o mundo a sua volta e suas metáforas farão parte do seu cotidiano. Será através do contato com outras culturas e realidades que surgirão outras expressões, outras metáforas para significar a sua própria realidade, aumentando a gama de conteúdo e conhecimento do mundo que habitam.

A partir do próximo tópico, abordaremos formas já utilizadas e hipóteses pedagógicas que se apropriarão das questões levantadas pelo presente trabalho para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Agora que já conhecemos a relação Mago & Tecnocrata, assim como percebemos a relação com os raciocínios de Razão e Imaginação, podemos perceber que

mesmo o pensamento, possuindo sua origem em um dos dois lados, ambos não existem de forma isolada, sendo conceitos complementares que nos auxiliam a compreender a realidade em que vivemos, como também as formas de significação que são diferentes para cada pessoa, no que se refere à construção de sentido, seguindo padrões cognitivos como classificação, relação e estabelecimento de domínios.

Para a ciência, o modelo principal de construção de significado é a elaboração de categorias rígidas e o uso de silogismos, ao passo que para os magos o modelo é a metáfora, ou seja, a relação entre domínios, a associação das propriedades dos elementos do mundo. A metáfora permite a criatividade e construção de mundos possíveis diferentes, enquanto que a Tecnocracia busca o universal, tentando apagar as diferenças. Os Magos são metafóricos porque conseguem recriar a realidade, ao passo que os tecnocratas querem apenas descrever, desvelar a verdade imanente.

Importância Pedagógica

Os humanos, enquanto seres linguísticos estão imersos em um sistema irrefreável de significações. Em vista disso, precisamos pensar abordagens que nos levem a pensar sobre o funcionamento dos sistemas de significação, ou seja, como elaboramos significados, e não apenas memorizarmos significados prontos.

Através da reflexão sobre a obra “**Mago**” (2000), pudemos perceber a importância de se compreender o processo de significação, não apenas para contatos entre culturas, mas para compreendermos a relação cognitiva entre sujeito e ambiente, sociedade e história. Com isso, podemos pensar em estratégias pedagógicas que se apropriem dessas reflexões para fins de ensino-aprendizagem.

A partir deste viés, devemos refletir sobre duas características: 1 – As características do ambiente escolar; 2 – A Metodologia a ser desenvolvida. A presente proposta foi projetada a partir de minhas experiências empíricas, no período de 2013 a 2016, no uso do EDURPG no ensino regular e não regular, valendo citar que essas práticas auxiliaram a perceber que existem situações mais propícias para a utilização da metodologia. Além da experiência empírica, utilizaremos como base teórico-metodológica para nortear nosso trabalho analítico, o levantamento proposto por Rocha (2014).

Antes de pensar na metodologia em si, devemos refletir acerca da aplicação de uma atividade de RPG em sala de aula. Ao pensar nisso podem surgir 2 tipos de

pensamentos, sendo eles: “Como posso fazer isso?” e “essa atividade cabe no espaço-tempo da sala de aula?”. Quanto ao primeiro questionamento, devemos nos aproximar da metodologia para que possamos lidar com as adversidades apresentadas nos contextos específicos.

Alguns questionamentos, referentes ao *timing* da aplicação, surgiram em minhas experiências como: “mas a aula tem 50 minutos, dá tempo?”, “os alunos vão aprender?”, “como faço para ser divertido?”; esses questionamentos são essenciais para pensar o RPG na escola, pois muitas vezes não temos tempo nem disposição.

E corroborando com Rocha (2014), acreditamos que seja uma das funções do professor lidar com esses problemas, sempre lembrando que ele é um sujeito social, podendo recorrer a colegas, professores e outros auxiliares sempre que precisar. A educação não é um quadro em branco a ser preenchido com uma cartilha teórica, ela se assemelha a interação social; ela é rizomática, segundo Deleuze (2000), ou seja, se desenvolve de forma não linear, e pode ser cheia de desafios, mas são através dessas questões que podemos desenvolver processos singulares dentro de sala.

Quanto à aprendizagem, o professor não fica omissos na atividade, ele participa da construção do processo mesmo quando transfere a mediação para os alunos, por exemplo. Já houve diversas atividades envolvendo RPG, tais como: mesas de RPG em sala; RPG em mostras artísticas; RPG em que a personagem é interpretada por grupos de alunos ou até quando a sala inteira é uma personagem. Além disso, a atividade aqui apresentada será pensada na aplicação para um grupo de alunos, que pode ser aplicada nos níveis fundamental, médio ou superior, que desenvolveriam a atividade em grupos de 5 a 6 sujeitos.

A questão do divertimento durante o jogo é a mais subjetiva, de acordo com a nossa reflexão. Não é o professor que fará com que a diversão ocorra, e sim, cabe ao aluno, de forma muitas vezes indireta, de assimilar o conteúdo a algo divertido, sendo função do professor mediar a técnica permitindo diversos tipos de situação. Após a discussão anterior, e sabendo de algumas características inerentes ao processo de jogos na educação, relataremos brevemente do que se trata a metodologia proposta por Rocha (2014), e justificar o porquê de utilizá-la como ponto de partida. Após a exposição da metodologia mencionada, apresentaremos uma proposta desenvolvida por nós e refletiremos sobre a mesma na conclusão do presente trabalho.

Metodologia Role Playing

A metodologia Role Playing (doravante MRP) foi produzida pelo Mestre em Educação Rafael Correia Rocha (2014), com intuito de formatar o jogo RPG para uma possível prática pedagógica descrita em três estágios da *aula narrativa*, sendo eles: Role Geral, Role Coletivo e Role Individual. Com o referencial pautado em Celso Antunes (2000), Roger Caillois e José Garcês Palha (1990) e Johan Huizinga (2007), o autor construiu a técnica com a finalidade de auxiliar na mediação entre professor-aluno-conteúdo pautada em atividades lúdicas e significativas.

Em seu trabalho, o autor propõe a compreensão de “aula narrativa”. Segundo ele, o método se inicia com “postura ativa” do docente que seleciona quais saberes utilizará como foco da proposta pedagógica, pensando sempre no proposto por Joseph Campbell (2007) se referindo à resolução de uma situação problema, através da lógica das histórias de heróis. As personagens do jogo interpretadas pelo narrador, os Non-Playable Characters (doravante NPCs), portarão partes do conteúdo a ser assimilado através da ação do jogo.

A ferramenta demonstra-se flexível e dinâmica quando o autor expõe o seguinte: a partir da experiência dos alunos, o educador, enquanto agente mediador de conhecimento e ensino-aprendizagem poderá, de forma sensata, “relacionar os conceitos chave propostos com as experiências durante a narrativa, sem rigidez”, enquanto os alunos “podem ir para qualquer lugar para explorar o ambiente do jogo. E como mediador o educador pode enviar personagens (aliados e mentores) que apresentem algumas pistas (Mestre dos magos, Obi Wan, etc) e logo desaparecer” (ROCHA, 2014, p. 66).

Pensando nesse sentido de capacidade de adaptação, o professor poderá inserir os conteúdos que farão parte dos jogos, sendo que alguns dos objetivos são trabalhar com a autonomia intelectual dos sujeitos e a capacidade de pesquisa. É interessante a forma com que Rocha (2014) se apropria do termo Mitologia para cunhar a terminologia “Mitologia Comum”, compreendendo como uma “sequência de histórias que são comuns a todos e que por meio delas é possível desenvolver uma linguagem e cultura respectiva que dá identidade a um grupo” (ROCHA, 2014, p. 66). Compreendendo o conceito de aula narrativa, valeremos da explanação acerca dos três estágios em formato topicalizado.

Role Geral: O narrador faz uma exposição inicial da história, desvinculado a regras de jogo, de início. Aos poucos os sujeitos irão “co-criando”, nas palavras de Rocha (2014, p. 68), as regras e limites do jogo. Introduce-se o educando na narrativa, através do convite: “o que vocês fazem?”. Nesse momento, como defende o autor, não há necessidade de inserção de sistema ou planilhas de personagem.

Role Coletivo: No momento presente, os educandos são divididos em grupos que serão, de acordo com Rocha (2014), “responsabilizados pela administração e interpretação, comportamento e características (vantagens e desvantagens) de um personagem”, permitindo maior profundidade e mediações várias sobre o conteúdo trabalhado. Ainda nas palavras do autor, é possível observar o processo de ensino-aprendizagem em pleno desenvolvimento no momento em que abrem-se “múltiplas pontes que se conectam entre os grupos e sujeitos, sem ter, em nenhum momento, perdedores e ganhadores, mas posicionamentos diferentes em relação à determinada situação” (ROCHA, 2014, p. 71).

Role Individual: Talvez a parte mais profunda e interessante do MRP seja o Role Individual. Nesse dado momento, o método “promove a alteridade entre professor-narrador e alunos” (ROCHA, 2014, p.74), permitindo que os educandos sejam os próprios narradores, mediando aquela atividade em sua total extensão. Esse trecho da atividade atinge diversos focos de uma só vez, e ainda a luz de Rocha (2014), ao aprender a coordenar tal atividade, promovendo o diálogo entre os colegas da classe, conseqüentemente, os alunos irão apreender o *ser-professor* e se colocarem como professores nesta atividade. Além disso,

Essa oportunidade de compreender melhor o papel do professor visando a mediação de conflitos, interação e orientação junto ao grupo. Acredito que assim, o aluno pode aprender a respeitar o professor, se colocando no lugar dele. Imaginem como é gratificante ao educador (a) ter os próprios alunos opinando sobre como construir o plano de aula, consegue imaginar isso? (ROCHA, 2014, p. 74).

É interessante refletir acerca da apelação do autor. Minhas experiências empíricas me permitem ver que existem escolas que o método cartesiano ainda funciona, nos levando a pensar que devemos direcionar as ferramentas pedagógicas para as localidades onde são mais requisitadas. Se a escola já atinge seu potencial através de uma metodologia específica, talvez não seja necessária uma mudança no processo de pensamento pedagógico, mas vale refletir que precisamos empregar nosso “olhar

etnográfico” para identificar as localidades em que se é necessária inserção de tal metodologia.

Agora que conhecemos os estágios da aplicação da MRP, apresentaremos uma proposta pedagógica em forma de sequência didática. Descreveremos a seguir a metodologia e o planejamento do conteúdo a ser apresentado para uma turma dentro da perspectiva dos três estágios, considerando o planejamento principal em foco no Role Individual.

Escolhemos como recorte uma turma fictícia de Ensino Médio na rede pública de ensino pertencente ao primeiro ano. Essa turma disporia de duas aulas semanais da disciplina de Língua Portuguesa ou Literatura. O tema a ser trabalhado seria o embate filosófico entre ciência e religião, cujo objetivo seria conhecer as perspectivas pressupostas pelos mitos e pela ciência, desvelando as construções de sentido das duas ordens, buscando, ao invés da divisão, uma unificação e aceitação através da acepção proposta pela Linguística Cognitiva, como compreendido na segunda parte do presente trabalho.

Demonstra-se o enfoque social da proposta, que através de uma ótica pós-moderna de refletir, buscar-se-á um processo de reconhecimento do valor da figura mitológica e também da figura racional, auxiliando sobre o *modus operandi* da racionalidade do senso comum.

Proposta de Trabalho

A presente proposta de trabalho, cuja sequência didática encontra-se no anexo do trabalho, tem por tema “embates filosóficos entre ciência e senso comum”, tendo em vista que as mitologias se fazem presentes no senso comum. Nessa perspectiva, busca-se aproximar a ideia dos mitos da região Sul Mato-grossense. Para cumprir tal papel, precisamos compreender alguns conceitos pertinentes à situação mitológica para que possamos desenvolver nossa perspectiva pedagógica.

Valendo da percepção do mito, entende-se por folclore, segundo Luís da Câmara Cascudo (1979, p. 334), a “cultura do popular, tornada normativa pela tradição”. Essa cultura popular faz parte de uma tradição oral de cada povo, e deve ser compreendida e significada para que continue fazendo parte. Sendo de domínio predominantemente social, geralmente não é incluída como currículo, sendo importante

reconhecer as tradições orais como partes da cultura de um povo, como também necessária a reflexão sobre suas bases, origens e significados.

É interessante perceber que as culturas orais podem possuir relação com a construção da cosmogonia dos povos, e no caso da cultura brasileira, sincrética e híbrida, pode desvelar valores vinculados à própria cultura do sujeito que o mesmo desconhece. Desta forma, nos desvinculamos momentaneamente do Eurocentrismo fantástico e nos pautamos em nossos próprios mitos, o que nos auxilia a reconhecer a Colonialidade do Poder, cunhada por Walter D. Mignolo (2003), e esse saber corrobora com a construção da Epistemologia Liminar, compreendida como a forma de construir sentido das culturas de margem.

Por se tratar de um presente pós-colonial, é interessante que nos apropriemos de nossos mitos, e através desse empoderamento da própria cultura, compreender a identidade brasileira, latino-americana. É nesse sentido que a presente atividade foi pensada; através deste pensar, podemos compreender melhor o mundo que nos cerca, pois tanto é válido para a reflexão mitológica perceber como se dá a acepção da racionalidade quanto é para a “percepção racional” buscar compreender a visão mitológica do mundo.

No estágio de Role Geral, desenvolver-se-ia um percurso do Brasil urbano contemporâneo para um Brasil rural com uma relação diferenciada no tempo. Esse Brasil rural, no momento folclórico, retomaria as épocas em que as populações eram menos céticas. Usando por base o pensamento de Mágika presente em **Mago** (2000), podemos nos aventurar por um Brasil verossímil e reconhecer a história local. Claramente que por se tratar de uma atividade narrativa, pode-se pensar em um caráter vinculado a transdisciplinaridade, como também pressupor que existirão diversos conhecimentos inseridos nessa atividade.

Um exemplo de início para essa atividade seria unificar a turma a uma personagem, e através da narrativa colaborativa, onde o professor atua como mestre e os alunos como jogadores da mesma personagem, pode-se inserir virtualmente, no sentido da narrativa, os sujeitos no contexto desejado. Pensando em aplicabilidade, poderíamos nos valer de dados de pelúcia, como recomendado pela MRP, quanto poderíamos agir sem a ação de dados, dirigindo nossa percepção de aula para a descrição do cenário e criação da chamada mitologia comum. Esse conceito, compreendido como uma unificação das percepções, ou melhor, aproximação, será desenvolvida em vista aproximar o aluno do conteúdo, do professor e do jogo.

Após descrições do cenário fictício, dividem-se os educandos em grupos para haver o relacionamento das histórias, o tempo para pesquisa, podendo nesse momento se utilizar da informação da internet para auxiliar nas informações imagéticas e multimidiáticas, com vistas a auxiliar na compreensão do todo fictício; e é a partir desse conhecimento produzido que adentramos no estágio de Role Coletivo.

Nessa perspectiva, poderíamos dividir a turma em dois grupos, onde cada grupo dentro dessa divisão poderia desenvolver uma personagem a ser jogada numa perspectiva semelhante a do Role Geral. Através dessa divisão, proporíamos para uma metade desenvolver personagens com a perspectiva da Tecnoocracia, e para a outra, desenvolver na perspectiva dos Magos, tomando por referências a cultura e mitologia brasileiras.

Num terceiro momento, os educandos estariam prontos para aventurar-se em grupos, podendo desenvolver suas próprias aventuras ao depararem-se com as personagens presentes no folclore. Esse momento de concentração provavelmente fará com que os educandos reflitam de forma transdisciplinar sobre a personagem estudada, assim como todo o contexto que a engloba. Desta forma, poderiam tanto agir como representantes da Razão quanto da Imaginação.

É interessante pensar em como seria a reação de um aluno participando de uma atividade plural como essa, pois, além da diversão, haverá a mediação horizontalizada, ou seja, os próprios alunos se auxiliariam na caminhada para o conhecimento.

Após os jogos, faz-se uma roda de conversas para a discussão dos acontecidos em cada grupo, e dentro desta roda, ressaltaria o que cada grupo utilizou para caracterizar a personagem escolhida: qual foi o local, o tempo, desvelando assim o conhecimento adquirido através da prática narrativa, assim como as percepções, significações, utilizando-se das acepções prévias e posteriores da Razão e Imaginação.

Esperaríamos dessa ação de aula narrativa uma reflexão sobre a identidade do brasileiro, o que essa identidade representava e passou a representar para os educandos; também poderíamos verificar como era a percepção dos sujeitos acerca das próprias construções de sentido, e se eles identificaram algo diferente quanto a isso. Claramente que no campo das hipóteses, parece algo fácil e simples, contudo, o processo de ensino através da narrativa é interessante por sua característica de mediação diferente da tradicional, pois o que está posto é o método cartesiano tradicional de ensino, de aulas em que o professor é o portador do conhecimento científico, considerando o sujeito apenas um livro em branco a ser preenchido.

Nas atividades narrativas, continuando a descrição metafórica, considera-se que o educando não é um livro em branco, mas sim um livro dinâmico e mutável, que através das leituras dos outros livros, criará outros conhecimentos e significados através do intertexto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre os arcabouços teóricos possíveis, a LC tornou-se a mais adequada, pois tal teoria permite pensar na construção do significado, como algo que emerge da relação entre o ser e o meio ambiente, fornecendo teoria para se refletir sobre outras maneiras de construir significado além da cartesiana. Essa teoria permite entrada para a interdisciplinaridade, pois destaca os conceitos de espaço e tempo, e nessa relação espaço-tempo, o surgimento de mundos possíveis. Na LC, parte-se do pressuposto de que o processo de significação é corporificado, ou seja, se realiza na experiência com o meio, o que envolve conhecimentos geográficos, biológicos, físicos, matemáticos, etc.

Este trabalho de conclusão de curso teve como intuito inicial introduzir o universo do RPG e seus desdobramentos para o mundo da Academia, que por muitas vezes, passou por críticas desdenhadoras e foi negligenciado em estudos considerados científicos. Apresentamos brevemente a historicidade deste universo paralelo, como surgiu, onde surgiu, quem iniciou, etc. Em seguida, passamos pela sua inserção no mundo acadêmico por meio dos estudos de Andréa Pavão (1999), Marcos Tanaka Riyis (2004), Maria do Carmo Zanini (2004), sendo completada por Wagner Schimit (2008) e Rafael Rocha (2014).

Fazendo leitura destes trabalhos, pude observar o quanto o RPG não está ligado somente ao mundo do entretenimento, sendo surpreendido sobre o modo como ele também pode ser inserido na esfera da Educação, a qual simplesmente se pauta em um aprendizado mecânico e, por muitas vezes, carente de recursos para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

É interessante refletir, antes de declarar minhas considerações finais, acerca da produção desse trabalho de conclusão de curso. É importante falar acerca dessa experiência enquanto acadêmico, graduando, professor e aluno. Se me perguntassem em 2012 que eu estaria me formando em 2016 escrevendo sobre Linguística, sobre RPG e ainda me divertindo com todas essas descobertas, com certeza veríamos como uma insanidade.

A reflexão feita no presente trabalho, a partir das conversas com os orientadores e das leituras teóricas foram capazes de transcender o que eu pensava que poderia fazer, o que poderia significar. Fez-me refletir acerca da minha construção como sujeito, como professor, como aluno.

Uma coisa é clara, por tratar-se de um trabalho monográfico não queremos nem podemos nos aprofundar em alguns assuntos, muito menos tentar responder as críticas feitas acerca do papel que o RPG pode desenvolver no âmbito educacional. Apesar das divergências teóricas e também subjetivas com relação para com esta plataforma midiática, é possível utilizar o RPG na sala de aula, porque é algo que faz parte da realidade, é uma nova forma de aprender os conteúdos do livro didático, por muitas vezes sucintos e sem complementos.

E é importante ressaltar que alguns trechos do trabalho podem ser melhor explorados, porém, acredito no que tange ao chamado trabalho monográfico, o conhecimento desvelado no presente trabalho tem sérias condições e vemos o produto como algo essencial que seja pensado para a realidade de sala de aula.

Acerca da pedagogia, o que podemos dizer é que mesmo tendo utilizados poucos teóricos, sabemos que toda essa teoria deve ser aplicada, tendo em vista o processo de práxis. Nesse processo, pode-se refinar cada vez mais as técnicas, as abordagens, tendo em vista um perfil qualitativo da metodologia.

Por último, mas não menos importante, acreditamos que seja imprescindível para o processo de ensino-aprendizagem, principalmente na região que pertencemos, que projetos como este sejam aplicados, divulgados, para que haja pluralidade de métodos, e que com isso haja desenvolvimento de novos paradigmas educacionais.

Como palavras finais, o trabalho suscita outras possibilidades de estudos, tais como: estudo da estrutura do RPG enquanto mídia própria, o uso de RPG no ensino de línguas por imersão simulada, o uso de RPG na vivência literária e formação de leitores literários e o uso do RPG para refletir acerca de temas pertinentes à formação dos professores, assim como execução de atividades práticas que simulem situações de docência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASIMOV, Isaac. I, Robot [1950]. **Bantam Dell, New York, 2004.**

- BRUCATO, Phil, et al. **O Guia da Tecnoocracia**. Georgia: White Wolf, 1999.
- BRUCATO, Phil, et al. **Mage: The Ascension**. Georgia: White Wolf, 2000.
- BRUCATO, Phil; WIECK, Stewart. **Mago: a Cruzada dos Feiticeiros**. São Paulo: Devir, 2001.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. Ministerio da educação e cultura, Inst. Nacional do livro, 5ª edição, 1979.
- CREPALDE, Adilson. **A construção do significado de tekoha pelos kaiowá do Mato Grosso do Sul**. 2014. 264 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2014.
- CISNEROS, Jeff; RUANE, Rich; SHEPPARD, Malcolm. **Tradition Book: Celestial Chorus**. Georgia: White Wolf, 2001.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.
- ELIADE, Mircea. **O sagrado eo profano: a essência das religiões**. 2008.
- GIBBS JR, Raymond W. **Embodiment and cognitive science**. New York: Cambridge University Press, 2005.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. Globo Livros, 2014.
- JOHNSON, Mark. **The Body in the Mind: the Bodily basis of Meaning, Imagination, and Reason**. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987.
- KÖVECSES, Zoltan. **Metaphor in Culture: universality and Variation**. Cambridge University Press: New York, 2005.
- KÖVECSES, Zoltan. **Metaphor: A practical introduction**. United Kingdom: Oxford University Press, 2010.
- MIGNOLO, Walter D. **Histórias locais-projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.
- PAVÃO, Andréa. **Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. **No Limite da Ficção: comparações entre Literatura e RPG – Role Playing Games**. 2007. 139 f. Dissertação (Mestrado em

Estudos Literários) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2007.

REIN-HAGEN, Mark. **Vampire: the masquerade: a storytelling game of personal horror**. Georgia: White Wolf Games Studio, 1992.

RIYIS, Marcos Tanaka. **Simples–Manual para Uso do RPG na Educação**. São Paulo: Editora do Autor, 2004.

ROCHA, Rafael Correia. **Narrativa da Imaginação: Proposta pedagógica, metodologia Role Playing e reflexões sobre educação**. Uberlândia: Narrativa da Imaginação. 2014.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Departamento de Educação, Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2008.

SHEPPARD, Malcolm *et al.* **Livro de Tradição: Irmandade de Akasha**. Georgia: White Wolf, 2001.

WIECK, Stewart, et al. **Mage: The Ascension**. Georgia: White Wolf, 1993.

ZANINI, Maria do Carmo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia Diniz Pochat e Maria Inês de Almeida. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

WEBBIBLIOGRAFIA

https://pt.wikipedia.org/wiki/White_Wolf Disponível em 24 de Abril de 2016

http://whitewolf.wikia.com/wiki/Mage:_The_Ascension_Rulebook Disponível em 10 de Abril de 2016

http://whitewolf.wikia.com/wiki/Mage:_The_Ascension Disponível em 01 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Mago:_A_Ascens%C3%A3o Disponível em 15 de Fevereiro de 2016

<http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm> Disponível em 23 de Setembro de 2015

<http://estudiogiz.com.br/Historia-do-RPG-no-Brasil> Disponível em 24 de Janeiro de 2016

<http://revistaescola.abril.com.br/historia/fundamentos/abc-rpg-423044.shtml> Disponível em 22 de outubro de 2015

<http://www.sjgames.com/gurps/> Disponível em 07 de Novembro de 2015

<https://pt.wikipedia.org/wiki/GURPS> Disponível em 15 de Agosto de 2015

<http://www.narrativadaimaginacao.org.br/home/jogos/> Disponível em 24 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Devir_Livraria Disponível em 24 de Abril de 2016

<http://loja.devir.com.br/> Disponível em 24 de Abril de 2016

<http://devir.com.br/> Disponível em 24 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_on-line Disponível em 15 de Agosto de 2015

https://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_eletr%C3%B4nico Disponível em 15 de Agosto de 2015

https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime_Friends Disponível em 24 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Comic_Con_Experience Disponível em 07 de Novembro de 2015

https://pt.wikipedia.org/wiki/Encontro_Internacional_de_RPG Disponível em 24 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Drag%C3%A3o_Brasil Disponível em 01 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Gary_Gygax Disponível em 01 de Abril de 2016

https://pt.wikipedia.org/wiki/Dave_Arneson Disponível em 01 de Abril de 2016

<http://osterskov.dk/undervisning/> Disponível em 10 de Setembro de 2015

ANEXO

Sequência Didática

Tema: embates filosóficos entre ciência e mitologia

Apresentação: O presente plano se pauta na obra de Rafael Rocha (2014) citada nas referências do presente trabalho para desenvolvimento de aulas narrativas acerca da construção de sentido na perspectiva científica e mitológica brasileira.

Introdução/Justificativa: Vemos a necessidade desse trabalho no que se refere a reconhecimento da própria identidade nacional através dos mitos de solo brasileiro e associação dessa perspectiva com a reflexão acerca da ação da razão nos campos sociais. Acredita-se ser um ponto fundamental que não é privilegiado por currículos tradicionais. Esse conteúdo auxiliaria o educando a refletir suas origens e sua própria autoimagem como brasileiro, latino-americano, assim como permitira situações de reconhecimento do processo de significação.

Público-alvo/Perfil da Turma: Ensino médio, sem necessidade de predisposição de perfil da turma.

Número de Aulas:

- 2 – Aulas para desenvolvimento de Role Geral;
- 2 – Aulas para Role Coletivo;
- 5 – Aulas para Role Individual;
- 1 – Aula para reflexão do trabalho;
- 1 – Aula para produção de textos acerca do discutido;

TOTAL: 11 Aulas de 50 minutos cada.

Conteúdo Científico Abordado: Utilizar-se-ia Mignolo (2003), Rocha (2014) e Cascudo (1979) para reflexão do conteúdo e fonte de pesquisa acerca do tema proposto.

Interesse e Motivação: A motivação se dá a partir de um pressuposto de que a presente temática é negligenciada no ensino médio, havendo espaço para tudo, menos problematizações reais acerca dessas percepções. Além disso, é clara a necessidade de trabalhar com identidade e autoidentificação do sujeito.

Recursos de Ensino: Sala de aula; Quadro (Branco ou Negro); Impressões;
Descrição de Aula a Aula: Já descrito no corpo do trabalho.

Mundo das Trevas: Alguns Traços...

Existem algumas questões que são necessárias para a compreensão do jogo em si. A primeira delas diz respeito ao fato de ser um não jogador de RPG; logo se recomenda que procure alguém que jogue. Em caso de não ter conhecimento de quem joga a plataforma, vamos ao básico.

O jogo de *Mago* se passa no cenário Mundo das Trevas. Além disso, o jogo se vale de dados de dez faces para simular as jogadas. Além do mais, é necessário conhecer as regras contidas nos livros que citamos na presente obra, principalmente o livro de *Mago* (2000). Após a leitura das regras, recomenda-se que preencha a Ficha de Personagem³³ e crie seu prelúdio, ou seja, uma história prévia para sua personagem. Não trataremos das minúcias do jogo, porém existem conceitos que são interessantes relatar para que possamos incorporar ao léxico básico da presente obra.

A magia flui no Mundo das Trevas e em alguns lugares mais do que outros. No mundo de *Mago*, existe todo tipo de ser quando se trata do mundo oculto, mas tudo isso se inicia com o Despertar. Após esse evento de transformação pessoal as pessoas estão aptas a se tornarem Magos, ou às vezes morrer tentando. De acordo com Brucato (2000, p.22) “apenas alguns poucos abrem os olhos e Despertam para suas verdades individuais”. Esse evento ocorre de diversas formas, dependendo do tipo de narrativa ou história que Mestres e Jogadores desenvolveram. O *Despertar* “revela a um mago nascente o poder de moldar a magia com o seu Avatar, mas não traz um conhecimento prático automaticamente” (Brucato, 2000, p. 22). Esse Avatar, no jogo de mago, direcionará a personagem de acordo com sua potência, vontade e personalidade; entendendo por Avatar o que é conhecido por alma, gênio, Daemon, entre outras definições metafísicas.

A partir do início da vida mágica o Mago passa a reconhecer sua capacidade de Arete, já explanada anteriormente, e vai ou não avançar na Procura por seu destino, pois de acordo com Brucato (2000, p. 22) “o Avatar de um mago não fica satisfeito em descansar. Em vez disso, o mago é levado a alturas cada vez maiores de compreensão”. Vale lembrar que essa Procura e elevação do Arete é diretamente relacionada a quantidade de Força de Vontade da personagem criada³⁴.

³³ Planilha que contem os dados de jogo da personagem criada.

³⁴ Ver ficha de personagem nas páginas finais dos livros de RPG.

Tanto Magos quanto Tecnocratas reconhecem que existe uma energia invisível, pura e criadora, que ordena o mundo material e “virtual”. Essa energia é chamada de Quintessência, que de acordo com a revista *Scientific American* (2002, p. 41)³⁵

Quintessência (quinta essência) é uma alusão à Aristóteles, que considerava que o universo era composto de quatro elementos principais - terra, água, ar e fogo-, mais um quinto elemento, uma substância etérea que permeava tudo e impedia os corpos celestes de caírem sobre a Terra. Em 1998, três astrofísicos da Universidade de Pensilvânia - Robert Caldwell, Rahul Dave e Paul Steinhardt - reintroduziram o termo para designar um campo dinâmico quântico que é gravitacionalmente repulsivo. A dinamicidade é a propriedade mais atraente da quintessência. O maior desafio de qualquer teoria de energia escura é explicar o fato de ela existir na medida exata: numa quantidade não tão grande para impedir a formação das galáxias no universo primordial, e nem tão pequena que não pudesse ser detectada agora.

Já para alguns Magos, cuja vida não é tão científica, a Quintessência é a unidade fundamental da magia, sendo que qualquer energia, reconhecendo formas e origens, ou seja, todas as coisas do universo são formadas por ela em seu nível mais básico. O curioso é que os Tecnocratas também se orientam pelos mesmos preceitos, a Quintessência é essencial para executar os protocolos científicos da Ciência Iluminada, como chamam sua hipertecnologia.

Contudo, a vida seria fácil demais se não houvesse a força da resposta do universo, ou melhor, “toda ação, tem uma reação”. Com isso compreende-se o efeito de Paradoxo. A interpretação mais compreensível do Paradoxo seria a resposta do universo por burlar o paradigma, ou no jargão Tecnocrata, por transgredir a realidade, trazendo consequências por vezes, severas. No Mundo das Trevas de tudo existe, e para os Magos é ainda mais sério, pois tudo que você puder acreditar, existe. Pensando nisso precisamos compreender o conceito de Umbra³⁶.

Em noites passadas, os magos passeavam pelo mundo espiritual e outros territórios perdidos com impunidade. Contudo, assim como aconteceu com as magias mais poderosas, os dias de tais viagens acabaram. Pense nisso tudo como algo vindo das histórias em quadrinhos – viagens dimensionais, realidades alternativas e viagens no tempo. Contudo, lembre-se que os Reinos são muito mais complexos que qualquer história em quadrinhos. (BRUCATO, 2000, p.38)

Considerando, então, Umbra como um lugar, precisamos compreender a profundidade e amplitude da mesma, identificando que suas partes significam uma

³⁵ <http://www.if.ufrgs.br/fis02001/aulas/quintessencia.html> acessado dia 29 de Outubro de 2015.

³⁶ No conceito de Mago (2000) esse termo se refere ao mundo espiritual.

progressão e complexidade do espaço umbral, sendo eles: *Película, Penumbra, Umbra Astral, Umbra Sobria, Domínios e Reinos, O Horizonte, Outros Mundos*³⁷. Vale citar que a Película não está dentro nem fora da Umbra, é como se fosse a soleira da porta do Universo, contudo, possui densidade maior ou menor de acordo com o paradigma do mundo que o “passageiro” está, por exemplo, é muito mais fácil adentrar a Umbra em uma floresta do que em um laboratório de ciências exatas. É interessante falar que os Lobisomens, no Mundo das Trevas, são os protetores da natureza, e, além disso, mantem contato permanente com os espíritos³⁸.

³⁷ Para maiores aprofundamentos ver Brucato (2000, p.38).

³⁸ Ver o livro de RPG - *Lobisomem: O Apocalipse* (1992).