

AVENTURANDO PELOS CAMINHOS DA LEITURA E ESCRITA DE JOGADORES DE ROLE PLAYING GAME (RPG)

Jane Maria Braga (Professora e Pedagoga

Da rede municipal de Educação de Juiz de

Fora – SME/JF)

Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game - RPG - é um encontro com um processo lúdico de desenvolvimento de leituras e escritas de adolescentes fora dos muros escolares.

Esse encontro com o RPG aconteceu com meu ingresso no Mestrado. Logo no primeiro semestre de estudos tive a oportunidade de observar adolescentes em torno de uma mesa e envolvidos durante várias horas numa narrativa ficcional. Participando da pesquisa *Prática sócio culturais de leitura e escrita de crianças e adolescentes* e realizando um trabalho final para a disciplina Pesquisa Qualitativa em Educação enveredei me pelos caminhos desse jogo. Eu, professora e Pedagoga de escolas públicas, jamais pude observar prática semelhante nas escolas que conheci. Adolescentes reunidos por três, quatro, cinco horas em meio a livros, fichas, lápis... contando histórias um para o outro, ou melhor, juntos produzindo uma história. Senti-me seduzida a saber mais sobre essa prática característica dos tempos modernos.

Dizia Walter Benjamin sobre a modernidade que "já passou o tempo em que o tempo não contava. O homem de hoje não cultiva o que pode ser abreviado. Com efeito o homem conseguiu abreviar até a narrativa" (1987, p. 206). Nesse tempo de abreviações é que falo de um jogo que cultiva uma narrativa ao reunir adolescentes/jogadores.

O RPG é um jogo de interpretação grupal desenvolvendo-se no plano da imaginação. É uma atividade oral que requer leituras diversas para fomentar a imaginação dos jogadores. Surgiu na década de 70 nos EUA e no Brasil por volta da década de 90. Um grupo de jovens se reúne para se divertirem sem os aparatos da atual tecnologia, como instrumentos têm livros, blocos de anotações, lápis, canetas e sobretudo imaginação. De uma sessão ou encontro de RPG participam o mestre (também chamado narrador) e os jogadores. Aquele, mais experiente, tem a função de apresentar ao grupo uma história, uma aventura contendo enigmas, situações e conflitos que exigirão escolhas por partes dos jogadores. Os jogadores, geralmente em número de 4 ou 5, não são meros espectadores, mas participantes ativos, que como atores representam um papel e, como roteiristas, escolhem caminhos e tomam decisões nem sempre previstas pelo Mestre, contribuindo na recriação da aventura. Segundo MARCATTO, 1996, o RPG "é um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso" (p. 16), pois só através da interação de todos os jogadores é possível a construção da narrativa ficcional.

O RPG tem sido pouco explorado, como objeto de estudo, no Brasil, acredito que seja pela sua novidade. Nos EUA e na Alemanha é possível encontrar uma bibliografia mais vasta. Os estudiosos têm enfatizado o jogo como atividade positiva que desenvolve uma série de habilidades no campo da escrita, leitura, pesquisa, matemática e comportamento entre outras.

Instigada a saber sobre os processos de leitura e escrita que poderiam estar sendo desenvolvidos pelo jogo de RPG é que comecei a minha investigação pelos caminhos da pesquisa qualitativa. Nessa linha procurei estabelecer

relações de significados entre a leitura e escrita realizada no jogo e sua influência na formação de leitores e escritores. Focalizei minha atenção em dois grupos de jogadores de RPG, num total (após algumas mudanças) de 17 adolescentes na atividade de jogo.

Meus estudos se pautaram em três elementos básicos: a observação participante, a entrevista e a análise de artefatos produzidos pelo grupo. A observação participante se justifica na importância do contato direto para obter informações sobre a realidade dos sujeitos em seus próprios contextos, enquanto a entrevista é a própria interpretação da realidade sobre a perspectiva dos sujeitos. Os artefatos recolhidos em campo são subsídios para a interpretação dos processos de leitura e escrita. Além desses três elementos optei também pela fotografia que permitiu registrar a organização do grupo e seus suportes de leitura e escrita. As imagens não falam mais do que as palavras, elas servem de apoio para o processo descritivo. Selecionei as que melhor evidenciam os processos em estudo. Com esses elementos e junto com uma revisão de literatura **procurei interpretar o que, para que, como, quando e porque lêem e escrevem jogadores de RPG?** Nessa perspectiva acompanhei dois grupos de RPG durante cerca de quatro meses. Frequentava suas casas nos finais de semana observando e registrando, através de notas, todo o processo do jogo, atentando para a leitura e escrita utilizadas no e para o jogo.

Em campo, através desses elementos foi possível estabelecer um diálogo entre mim, pesquisadora, e os respectivos sujeitos.

Esse estudo proposto é apenas uma *lente conceitual*, utilizando das palavras de McLaren (1991), para se olhar a prática sociocultural dos adolescentes que jogam RPG. Esse olhar se pautou em um estudo etnográfico onde a observação de um contexto é a base para uma descrição e interpretação do que pretendi.

No processo da pesquisa encontrei o prazer da leitura e da escrita temperadas com a arte de imaginar... E encontrei Leitura & Leituras, Escritas & Autores, Interatividade & Sentido, Mestre & Professor, RPG & Escola...

Na categoria que chamo de Leituras & Leituras trabalhei com os vários suportes de leituras que são compartilhados pelo grupo de jogadores e acabam por se misturar para dar forma e sentido ao mundo criado pelos sujeitos. Estão presentes na vida dos rpgistas os livros de regras, de fantasia, de ficção, de História, revistas e filmes. Todos são lidos pelos adolescentes e servem de fomento a arte de imaginar. Coletivamente essas leituras são compartilhadas e estimuladas. O que me faz pensar no jogo como um impulsionador de *zonas de desenvolvimento proximal*, segundo a concepção de Vygotsky (1994), pois nele há diferentes sujeitos (em idade e conhecimentos) em interação onde um auxilia o outro, seja na construção de um personagem, na resolução de um problema, na interação para a construção da narrativa. A leitura do livro de regras, por exemplo, é importante para o jogador estar atento aos diferentes aspectos do jogo. Esses livros, também chamados de sistemas são numerosos e volumosos. Os jogadores realizam sua leitura, integral ou de forma fragmentada. Lêem as partes que serão necessárias para o seu sucesso nas diversas aventuras. Além deles, acontece as leituras de livros de ficção, fantasia, História Geral e do Brasil. Dependendo do tema da narrativa, os rpgistas vão de encontro aos livros que podem lhes ajudar a entender e interpretar a época em que vivem no plano imaginário. Os livros para eles são instrumentos necessários à prática de imaginar. Sem "regras" para essa leitura os sujeitos descrevem uma leitura não-

linear, livre, útil, interativa, dinâmica e prazerosa. As revistas especializadas ou não em RPG estão presentes em seus mundos assim como os filmes que servem de inspiração ou até mesmo são transformados em RPG.

A possibilidade de ir e vir nas páginas de um livro e cenas de filmes para compor uma narrativa, tornando o sujeito leitor/escritor/autor me remete a noção de hipertextualidade discutida por Marcuschi. Para ele:

(...)Diferentemente do que o texto de um livro convencional, o hipertexto não tem uma única ordem de ser lido. (...) O hipertexto consegue integrar notas, citações, bibliografias, referências, imagens, fotos e outros elementos encontrados na obra impressa de modo eficaz sem a sensação de que sejam notas, citações, ou seja, subverte os movimentos e redefine as funções dos constituintes textuais clássicos.

... "o hipertexto obscurece os limites entre leitores e escritores", já que ele é construído parcialmente pelos escritores que criam as ligações, e parcialmente pelos leitores que decidem os caminhos a seguir.

Com o hipertexto, muda a noção de autor e de escritor, dando a impressão de uma autoria coletiva ou de uma espécie de co-autoria. A leitura se torna simultaneamente uma escritura, já que o autor controla mais o fluxo da informação. O leitor determina não só a ordem da leitura, mas o conteúdo a ser lido.(...) ... no hipertexto o controle fica por conta do leitor que agirá de acordo com suas necessidades e em função de suas condições cognitivas ou interesses específicos. (MARCUSCHI, 1999, p. 2-3 e 6).

O jogador de RPG determina sua ordem de leitura que é ditada por seus interesses. Ele escreve seu próprio texto em uma constante autoria coletiva. O jogador condensa os diversos suportes de leitura para produzir sua obra inédita que só é possível através da harmonia das diversas vozes que perpassam o grupo.

Em *Escritas & Autores* dialogo com os escritos de mestres e jogadores buscando interpretar os sentidos de uma escrita não sistematizada que procura seguir as regras do jogo acertada entre os sujeitos.

Num jogo imaginativo baseado na oralidade a escrita está presente para garantir a coesão dos elementos. A mente humana não é capaz de guardar tantas informações que chegam diariamente e armazená-las todas para uso futuro. Por isso a função da escrita como possibilidade de armazenar informações, mediante o registro impresso ou manuscrito, vem ampliar a capacidade da memória, além de ser um meio de dar forma a *todas as "realidades" e "fantasias"*. Em um jogo em que o importante é o contar (produzir) uma história bem articulada, que seduza os vários participantes para intervirem no enredo, o processo da escrita, enquanto mediador da memória, é elemento fundamental, devendo ter significado para seus praticantes como aponta Vygotsky:

... a escrita deve ter significado para as crianças, (...) a escrita deve ser incorporada a uma tarefa necessária e relevante para a vida. Só então poderemos estar certos de que ela se desenvolverá não como hábito de mãos e dedos, mas como uma forma nova e complexa de linguagem. (VYGOTSKY, 1994,p. 156)

O mestre escreve produzindo enredos que nortearão as aventuras e prepara artefatos para os jogadores interpretarem. Como um diretor de espetáculo o mestre está a serviço de seu público, no caso de seus jogadores. Assim procura construir uma história com um enredo que agrada a todos, para isso realiza uma "costura" geral dos discursos utilizando todos os suportes de leitura disponíveis. Seu discurso centraliza as expectativas dos diversos jogadores, transformando a peça final em prazer de fantasiar, num constante brincar com as palavras.

O Mestre utiliza a escrita para não se perder e a prática para ordenar fatos narrados que podem ser resgatados a qualquer momento. A necessidade de amarrar todos os fios da trama, o que garantirá uma boa aventura, é que leva esse sujeito a utilizar a escrita. Não uma escrita sistemática que segue regras escolarizadas de construção, mas uma escrita mais livre que permita recuperar a memória e registrar o imaginado e o vivenciado.

A escrita do Mestre (e também do jogador) parece seguir algumas regras citadas por Mathews (1994) em que:

1. É permitido quebrar as regras de qualquer exercício proposto aqui.
2. É permitido, quando a necessidade surgir, escrever em português "errado", começar no meio, deixar seu trabalho inacabado etc.
3. É permitido escrever em colaboração com seu vizinho.
4. É permitido copiar o trabalho do vizinho.
5. É permitido ser bobo ou escrever coisas sem sentido. Não é preciso ser profundo ou literário. É permitido besteiro.
6. É permitido contar mentiras ou exagerar.
7. É permitido se dirigir às coisas, animais, flores, estranhos e a você mesmo. É permitido falar em nome deles. É permitido se dirigir a Deus.
8. É permitido ser um participante entusiasta (pessoal, subjetivo e sentimental) ou um observador distanciado (repórter objetivo).
9. É permitido se divertir (MATHEWS in CLAVER, 1999, p. 11).

Sobretudo o Mestre escreve para fazer divertir, tanto ele próprio como os demais jogadores. Sua escrita é livre seguindo os caminhos da fantasia do grupo. Sem um compromisso com a gramática. Seu compromisso é com o jogo de RPG. Essa liberdade pode até garantir uma certa fluidez em seu discurso escrito.

Os jogadores escrevem os históricos de seus personagens, fazem anotações nas fichas próprias de jogos, "rabiscam" papéis, cadernos e exercitam a escrita a todo instante. Os históricos podem ser escritos em uma página, em várias folhas, constituem uma vida, uma biografia de um alguém que existirá na imaginação de um grupo.

A escrita dos históricos vai dando forma à imaginação e vai se desenvolvendo de acordo com a experiência do jogador. Jogadores mais velhos tendem a se expressar mais detalhadamente, trabalhando com temas variados que perpassam amor, morte, aventuras, negócios, estudos e assim por diante. Os mais novos são breves e não passam muitas informações em seus históricos. Não é meu objetivo comparar, mas evidenciar que alguns jogadores tomam o personagem como um ente tão importante que são capazes de passar dias e dias pesquisando para compor um histórico bem próximo de elementos reais. Essa preocupação desenvolve a leitura e a escrita dos sujeitos para uma atividade onde o fim é o prazer. Outros jogadores iniciam a escrita e começam tímidos a dar vida a um personagem através do brincar com a imaginação. Escrevem uma página, jogam um dia, um mês ou um ano com esse personagem que vai se desenvolvendo e ganhando "novas palavras", ou seja, têm sua história de vida compartilhada com o grupo e, portanto, aumentada, isto é, o personagem de uma página vive tantas experiências que seriam difíceis de caber em uma folha de papel. Com essa técnica de jogo em que acontece a criação dos personagens e há a "exigência" da leitura, o processo da escrita vai se desenvolvendo e contribuindo para a formação do jogador/leitor/escritor.

Analisando os escritos observei a preocupação dos autores com os sentidos e não com a forma. Na ordenação de idéias e estruturação da narrativa e/ou da descrição não percebo falta de elementos constitutivo do gênero narrativo. Ao

contrário, apresenta-se um texto bem formulado, iniciando o adolescente na arte da ficção.

O RPG favorece aos jogadores o desenvolvimento de uma escrita pessoal com autoria na medida que a praticam de forma prazerosa e com um sentido próprio. Ao se sentir "responsável" por um alguém, no caso pelo personagem, o jogador dedica todos os seus esforços, entre eles a escrita, para "dar vida" e continuidade a este ente querido. Diferentemente de uma escrita cópia, mecânica, muitas vezes apresentada na escola, sem sentido e funcionalidade, o jogo de RPG, incentiva a interpretação de um ser imaginário que tem uma história própria e sua vida depende das ações do jogador. Este dedica horas de pesquisa para montar um histórico, pois sabe para que e qual será a sua funcionalidade. Vale a pena escrever sem a preocupação da forma, sentindo apenas a necessidade e o prazer de colocar no papel ou na tela do computador palavras, expressões, frases... textos... histórias... enunciados que tenham significado. Assim também deveria ser na escola...

Na categoria Interatividade & Sentido reflito sobre uma leitura e escrita na qual são colocados em ação processos significativos presentes em sua atividade de jogo. Esses processos têm sentido para o adolescente porque fazem parte de seu mundo interativo e dinâmico.

A leitura e a escrita são processos significativos trabalhados no jogo de RPG devido à integração de três elementos apontados por BAKHTIN (1976): autor, leitor e texto que se articulam em um enunciado que é construído na corrente ativa da vida. Bakhtin, ajuda a entender o significado e a importância dos enunciados (escritos/falados/lidos) na interação desses três participantes que estão presentes nas interações verbais, inclusive no jogo de Role Playing Game "(...) o enunciado reflete a interação do falante, do ouvinte e do herói como o produto e a fixação, no material verbal, de um ato de comunicação viva entre eles" (BAKHTIN, 1976, p. 18).

Através dos enunciados produzidos pelos jogadores de RPG, ou seja, na interação entre os jogadores e seus textos (lidos/escritos/falados) é que penso em uma leitura-ação e escrita-ação repleta de significado e importância para o adolescente o qual se expressa através de um personagem e se constitui na interação com o próprio personagem, além dos seus parceiros de jogos numa autoria coletiva.

"Todo texto tem um sujeito, um autor (que fala, escreve)"(BAKHTIN, 1997b, p. 330). No jogo de RPG é possível encontrar vários autores que emprestam suas diferentes vozes para coletivamente gerarem uma história. E "assim como a minha visão precisa do outro para eu ver e me completar, minha palavra precisa do outro para significar, no momento mesmo em que nasce." (Tezza, 1996, p.288). Pois ainda segundo Bakhtin (1997a), "a significação não está na palavra nem na alma do falante, assim como também não está na alma do interlocutor. Ela é o efeito da *interação do locutor e do receptor produzido através do material de um determinado complexo sonoro*" (p. 132). Coletivamente os significados são construídos na interação com os parceiros e nessa mesma perspectiva os autores (jogadores) do jogo de RPG vão harmonizando as diversas vozes, para juntos darem forma e sentido às suas histórias que necessitam de uma leitura/escrita – ação, onde podem viver seus textos praticando, sem normatização, a escrita e a leitura numa constante autoria coletiva.

Interpretar os processos de leitura e escrita fora dos muros escolares permite

uma reflexão do processo de construção do conhecimento e da formação de leitores e escritores. Uma atividade como RPG pode iniciar um sujeito na produção de ficção, tornando-o um leitor e autor por processos prazerosos e alheios aos escolares. O mestre como alguém mais experiente envereda pelos caminhos da fantasia levando seus jogadores à leitura e escrita, o mestre lê para os jogadores, impulsiona-os a exercitar a escrita sem correções normatizadas, ele faz seus planejamentos tendo em vista os interesses e conhecimentos dos jogadores favorecendo o crescimento do grupo. A partir de uma interpretação do jogo de RPG ficam algumas indagações sobre o papel do professor: os professores sabem levar os estudantes ao universo significativo da leitura e da escrita? Costumam ler em sala para seus alunos? Passam para eles a paixão e o entusiasmo pelos livros? Preparam suas aulas através dos discursos de seus alunos? Preocupam-se em seduzi-los?

Mestre de RPG e Professor são pessoas mais experientes à frente de um grupo. Ambos têm os recursos para motivarem seus "aprendizes" ou "poder" para direcionar o grupo segundo seus objetivos ao caminharem na direção de uma aprendizagem significativa e mais prazerosa, dando voz aos seus sujeitos. O Mestre se atreve a soltar-se das amarras de um sistema para conquistar seu público em favor de uma aventura que o agrada, ou melhor, vive uma aventura com a participação desse público.

Observando Mestres de RPG penso que o professor poderá soltar-se das amarras de um conteúdo programático para atender de forma efetiva seus alunos. O professor poderia aprender com um Mestre de RPG como tornar suas aulas mais atraentes, produtivas e significativas, sobretudo no que se refere à motivação, aos processos de pesquisa, leitura e escrita, mesmo estando numa instituição normatizada, com seus rituais e regras.

Pensando em RPG & Escola procurei enfocar dois aspectos: o jogo e a sua contribuição para a escola e o jogo como mediador de aprendizagens.

Quanto ao primeiro aspecto considero que não se deva levar o RPG, como mais uma técnica de ensino, para a sala de aula, porque ele seria escolarizado e perderia seu caráter lúdico, sua espontaneidade e o prazer de produzir histórias. Mas se pode aprender com o RPG. Pensando na organização da escola, na questão etária, curricular e formativa, percebo que os alunos, em sua maioria, são agrupados por idades próximas e não por seus interesses e conhecimentos; nos currículos escolares rígidos e pré-estabelecidos não há lugar para a flexibilidade, não são considerados os interesses do grupo, mas sim o que se convencionou a padronizar ao longo dos anos. A escola não seduz o seu público. A escola é lugar de encontros, de trocas, de formação e deveria ser mais dinâmica e mais eficaz na formação humana.

Que escola temos e qual seria a necessária para nossa realidade?

Organizações internacionais como a UNESCO apontaram, como aspectos básicos da educação para o século XXI, quatro pilares: **aprender a conhecer**, combinando cultura geral com aprofundamento em algumas matérias específicas; **aprender a fazer**, tornando a pessoa apta a enfrentar numerosas situações de trabalho em equipe; **aprender a viver juntos**, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências; **aprender a ser**, para melhor desenvolver a sua personalidade e agir com autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal. (SARMENTO, 1999, p. 27)

A nossa realidade escolar está distante desses pilares. Vygotsky enfatiza que a educação não é só o desenvolvimento potencial do indivíduo, mas também a

expressão histórica e o crescimento da cultura a partir da qual o homem emerge. Como ser sócio-histórico, ele se desenvolve dentro de seu tempo e espaço. Se a escola não está próxima de alcançar a proposta de educação do século XXI, é porque a realidade social não está em condições de solidificar esses pilares. No entanto temos pistas de como alcançá-los, tornando-os realidade.

É interpretando a cultura de grupos de jogadores de RPG que vejo a possibilidade da comunidade escolar construir pilares fortes para a educação necessária. O RPGista *aprende a conhecer* além do que lhe é oferecido. Através do imaginário, da confortabilidade de uma cadeira, ele se envereda por leituras diversas, viaja para mundos distantes combinando sua realidade com a cultura geral. Ele *aprende a fazer*, ensaia situações reais no nível imaginário e que podem ajudá-lo a enfrentar situações de vida, de trabalho, de relacionamentos, entre outros. Sobretudo, esses sujeitos *aprendem a viver em grupo*, respeitando-se, ajudando-se e formando-se nas interações com o outro necessário para o jogo e para a vida. Enfim o jogador de RPG *aprende a ser*, através da interpretação de diversos personagens, coloca-se em papéis diferentes sabendo agir com autonomia e responsabilidade já que cultiva o seu personagem como alguém bem próximo e dependente de suas atitudes.

Em relação ao segundo aspecto o RPG é um mediador de aprendizagens, na medida em que conhecimentos podem ser construídos e socializados em grupo, principalmente através das diversas leituras e da produção escrita como relatam os próprios jogadores. Dizem-me que o jogo os ajuda nas matérias da escola. Descrevem o jogo como meio para o conhecimento e informação:

David: Acho que na História ajudaria mais. O Mestre podia pegar alguma coisa que cê tá estudando e ajudaria você nisso. Você estaria no século passado... ele pesquisou em algum lugar que aconteceu isso – as Cruzadas – não sei da onde, assim, e tá, estudando isso você vivenciaria aquilo, poderia até te ajudar. Uma informação que ele deu e você não sabia, você chega o professor fala, ele te explica mais coisas...

Vando: Bem, pelo menos, no meu caso, matéria de exatas não ajuda em nada, RPG não ajuda em quase nada, pelo menos na parte de Matemática, Química, Física, Biologia muito pouco, agora História, Geografia e Português, pelo menos no meu caso, a escrita, ajudou muito. Inclusive dois anos mais tarde que eu comecei a jogar o RPG, eu já tinha uma desenvoltura na escrita bastante avançada, inclusive a minha professora de Português sempre me elogiou muito, porque as histórias que eu contava eram narradas mesmo, tinha detalhes...

Guilherme: O vocabulário, tanto escrito, como falado fica muito mais rico...

Vando: É aumenta... Em termos de redação a pessoa que joga RPG detalha a situação, então a pessoa que tá lendo a história... o que eu escutei do Vestibular também é importante detalhar, então ela sempre elogiou muito. Português, História e Geografia você fica mais interessado pela matéria. Você tem a capacidade de absorver as informações com mais rapidez, mais agilidade.

David: Geografia o negócio que eu achei muito legal, o Márcio fazer, é pegar mapas e situar onde fica cada tribo no Brasil. Onde se concentra mais membros da tribo, tipo *Fiana* fica mais ao norte, alguma coisa parecida com isso. Ele detalhou isso em mapa, fazendo símbolos onde...

Adriano: Inclusive você até decora o mapa real.

David: No português seria mais no vocabulário, seria muito maior.

Fábio: Mais vasto.

David: Você vai fazer uma história fictícia, um texto fictício, você já tá envolvido, você faz um texto muito melhor, muito mais amplo, com mais detalhes. Até o dia de hoje te ensinaria a fazer isso, porque você tá relacionado com isso o tempo todo. Você aluga um filme, você vai pegar algum filme de terror, alguma coisa de vampiro, alguma coisa de lobisomem – *Lobisomem em Nova York*, sempre estão jogando você pro lado fictício. Então você tá envolvido com aquilo, fica bem mais fácil. Você falando em linguagem de lobisomem, em vampiro você poderia expandir

isso para o português e a professora entenderia isso muito bem e você fazia um texto bem mais rico, em informações, em palavras desconhecidas que você desconhecia e agora conhece e em Português é bom, História, Geografia você poderia pegar...

Ah! RPG é muito bom...

Enfim, minha pesquisa buscou refletir sobre possíveis caminhos para uma leitura e escrita significativos fora da escola a fim de fornecer pistas para o mesmo processo dentro da escola. Os jogadores escrevem e lêem por prazer; sentam-se em uma mesa com seus companheiros e produzem uma narrativa de anônimos, sem cobranças, sem formalização acadêmica dessa escrita; aprendem um com o outro e aventuram-se por uma viagem a nível imaginário que contribui para a constituição dum conhecimento partilhado num espaço de vivência do prazer...

Em relação à escrita ainda é possível dizer que ela sofre uma evolução, transformando gêneros primários em secundários. Na concepção de Bakhtin (1997b) os gêneros discursivos são decorrência direta das formas representativas do mundo cotidiano e prosaico, por isso estão ligados à variedade virtual e à inesgotabilidade das próprias atividades humanas que variam segundo o espaço/tempo. O autor classifica os gêneros em primários e secundários.

Os gêneros primários se referem ao cotidiano imediato, às situações em que são produzidos e onde a atividade humana se realiza e se concretiza. Constituem-se de certos diálogos orais, cotidianos, familiares etc. Referem-se às realidades sociais mais imediatas, dos encontros de amigos, dos companheiros de serviço, etc. Os gêneros secundários geralmente são produzidos em forma escrita, distanciando-se da situação imediata de produção. Eles absorvem e transformam os gêneros primários, aparecendo "em circunstâncias de uma comunicação cultural, mais complexa e relativamente mais evoluída, principalmente escrita" (BAKHTIN, 1997b, p. 281). Seriam o romance, o teatro, o discurso científico, o discurso jornalístico, o discurso sociopolítico, etc.

Os gêneros são dados na cultura e se interrelacionam, representam unidades abertas da cultura sendo depositários de formas particulares de ver o mundo.

Em cada época de seu desenvolvimento, a língua escrita é marcada pelos gêneros do discurso e não só pelos gêneros secundários (literários, científicos, ideológicos), mas também pelos gêneros primários (Os tipos do diálogo oral: linguagem das reuniões sociais, dos círculos, linguagem familiar, cotidiana, linguagem sociopolítica, filosófica, etc.). A ampliação da língua escrita que incorpora diversas camadas da língua popular acarreta em todos os gêneros (literários, científicos, ideológicos, familiares, etc.) a aplicação de um novo procedimento na organização e na conclusão do todo verbal e uma modificação do lugar que está reservado ao ouvinte ou ao parceiro, etc., o que leva a uma maior ou menor reestruturação e renovação dos gêneros dos discurso (BAKHTIN, 1997b, p. 281).

A perspectiva do RPG enquanto atividade oral e escrita (enredos e históricos) pode partir de um gênero primário (narrativa ficcional produzida pelo grupo) e evoluir para um gênero secundário. Estaria o RPG, produto da contemporaneidade, produzindo um novo gênero? Muitas indagações ainda restam a respeito do jogo de RPG, que merece um olhar atento devido a seu caráter dinâmico e sedutor na perspectiva de construção prazerosa de uma narrativa...

Chego ao fim de minha exposição. Escolhi algumas paisagens para mostrar e outras guardarei para um próximo encontro. Nessa pesquisa encontrei

aventureiros que viajam juntos nas páginas de livros e nas linhas do papel ao encontro de um mundo de fantasias sem fronteiras.

BIBLIOGRAFIA

ANDRADE, Flávio. **RPG e Educação**, 1998.

<http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito.htm>

BAKHTIN, Mikhail (VOLOCHINOV) . **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: HUCITEC, 8ª Edição, 1997a.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2ª Edição, 1997b.

_____. "Discourse in life and discourse in art: Concerning sociological poetics" in **Freudianism: a marxist critique**. New York: Academic Press, 1976. (Tradução para o português de Cristivão Tezza, para uso didático: mimeo)

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: Magia e técnica, Arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 3ª ed., 1987.

BRAGA, Jane Maria. "Darkouever: Interação entre real e imaginário". in MONTEIRO, Roberto A. **Pesquisa qualitativa em Educação**. Juiz de Fora: FEME/UFJF, 1998.

BRANDÃO, Carlos R. **O que é Educação**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

BOGDAN, R.C. e BIKLEN, S.K. **Investigação Qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Editora Porto, 1994.

CALVINO, Italo. **Seis Propostas para o próximo milênio: lições americanas**. Trad.

Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CLARETO, Sônia. "A Aventura da Espaço: o Jogo de Mundos!!" ". in MONTEIRO, Roberto A. **Pesquisa qualitativa em Educação**. Juiz de Fora: FEME/UFJF, 1998.

CLAVER, Ronald. **Escrever com prazer**. Belo Horizonte: Ed. Dimensão, 1999.

CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século**

XX. Org. SANTOS, José Reginaldo. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1998

DOLTO, Françoise. **A causa do adolescente**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

DRAGÃO BRASIL. **Revista de RPG**. Ano 3, no. 34. São Paulo: Ed. Trama, 1997.

_____. **Revista de RPG**. Ano 4, no. 39. São Paulo: Ed. Trama, 1998.

_____. **Revista de RPG**. Ano 5, no. 53. São Paulo: Ed. Trama, 1999.

GEERTZ, Clifford. "Uma descrição densa: Por uma teoria interpretativa de Cultura". In

GEERTZ, Clifford **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara-Koogan, S.A., 1989, p. 13-41.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. Rio

de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

FRAGO, Antônio Viñao. **A alfabetização na sociedade e na história – vozes, palavras e textos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se complementam**. 29^a

Edição, São Paulo: Cortez, 1994

_____. **Pedagogia do Oprimido**. 8^a Edição, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

HAGEN, Mark Rein. **Vampiro: a máscara**. Trad. Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir,

1994.

LARROSA, Jorge. **La Experiencia de La Lectura – Estudios sobre Lietratura y**

Formación. Barcelona: Laertes S. A. de Ediciones, 1996.

_____. "Literatura, experiência e formação". In: COSTA, Marisa V, (org.).

Caminhos Investigativos. 1995

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro** São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MARCUSCHI, Luíz Antônio. "Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto". Comunicação apresentada no **IV Colóquio da Associação Latino Americana de Analistas do Discurso**. Santiago, Chile, 5 à 9 de abril de 1999.

MCLAREN, Peter. **Rituais na Escola**. Petrópolis: Vozes, 1991, p. 21 a 88.

MONTEIRO, Roberto A. **Fazendo e Aprendendo Pesquisa Qualitativa em Educação**. Juiz de Fora: FEME/UFJF, 1998.

MORAES, Cláudia. "A saga no universo de Tolkien". In MOTA, Sônia R. **R.P.G. e Arte**. RJ: Banco do Brasil, Superintendência Rio: CCBB, 1996 p. 151-171.

MOTA, Sônia R. **Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo**. 1^o sem.1997. Tese

(Doutorado em Literatura)Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro: PUC - RJ, Departamento de Letras, 1997.

_____. (org) **RPG & Arte**. RJ: Banco do Brasil, Superintendência Rio: CCBB, 1996.

NETO, Otávio Cruz. "O Trabalho de campo como descoberta e criação". In: MINAYO,

Maria C.S. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes,

1994.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Game (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PENNAC, Daniel. **Como um Romance**. Trad. de Leny Werneck. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

PRAZERES, Mauro dos. "Pré-condições ideais de sobrevivência no admirável mundo novo". In: MOTA, Sônia R. **R.P.G. e Arte**. RJ: Banco do Brasil, Superintendência Rio: CCBB, 1996, p. 188-222.

QUEIRÓS, Bartolomeu C. de. "Ouvir histórias...Ler o mundo..." In: **Da arte de contar**

Histórias. Belo Horizonte: SME, 1996.

QUINTANA, Mário. **Antologia poética**. Org. Ayala Walmir. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.

Revista **NOVA ESCOLA** Ano XIII – N^o 117 – novembro de 1998.

SARMENTO, Diva Chaves. "A Educação no terceiro Milênio". **Cadernos para o Professor**. Juiz de Fora: PJJ, Ano VII, N^o 09, novembro, 1999.

SIMONETTI, Eliana e VALENTINI, Cintia. "Melhores que os pais" . **Revista VEJA** . São Paulo: Editora Abril. Ano 31- n^o 50.

TEZZA, Cristovão. "Sobre *O autor e o herói* – um roteiro de leitura. In FARACO, Carlos Alberto, TEZZA, Cristovão, CASTRO, Gilberto de (orgs.). **Diálogos com Bakhtin**. Paraná: Ed. da UFPR, 1996, p. 273-303.

TOLKIEN, J.R.R. **Hobbit**. Trad. De Lenita Maria R. Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 2^a Edição, 1998.

_____. **O Senhor dos Anéis**. Trad. De Lenita Maria R. Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **La Imagination y el arte en la Infancia**. México: Hispanicas, 1987.

_____. **Obras escogidas: psicología infantil**. Trad. Lydia Kuper. Madri: Visor Dis., S. A , 1996.

WISEMAN, Loren K. e STACKPOLE, Michael Um. "Questions & Answers about Role-Playing Games" , GAMA, Grinnell, IA,1991.
<http://rpg.net/252/quellen/sources.html>