

O RPG DE MESA COMO ARTE-JOGO: IMPLICAÇÕES HISTÓRICO-CULTURAIS

Data de submissão: 11/09/2024

Data de aceite: 01/11/2024

Eliézer Nathan Gonçalves Ramos

Acadêmico do curso de Psicologia.
Universidade Estadual de Maringá.

Pedro Bisacchi Lima

Acadêmico do curso de Psicologia.
Universidade Estadual de Maringá.

Alvaro Marcel Palomo Alves

Doutor em Psicologia (UNESP). Professor
Associado na Universidade Estadual de
Maringá, Programa de Pós-Graduação em
Psicologia.

que será interpretada, além de regras para testes, que são a maneira de saber se as atitudes que os jogadores desejam executar são ou não bem sucedidas. Esses sistemas variam de acordo com o tipo de jogo que se pretende jogar, como jogos de fantasia, ficção científica, terror, entre outros. Para isso, é necessário um mestre, também conhecido como narrador, GM (Game Máster), ou DM (Dungeon Máster) que é responsável por criar parte da história, o cenário e os desafios para os jogadores superarem. Os jogadores, por sua vez, criam personagens fictícios com habilidades e histórias únicas. Durante o jogo, os jogadores interpretam seus personagens, tomando decisões que afetam o rumo da narrativa e o mundo ao seu redor, enquanto o GM narra os eventos e interpreta os personagens não jogáveis (NPCs) do mundo fictício. O jogo é composto por objetivos que geralmente giram em torno do cumprimento de uma missão, mas a ênfase está na colaboração e no desenvolvimento da história e dos personagens, em vez de vencer ou perder.

INTRODUÇÃO

O RPG (Role-Playing Game) de mesa, ou TRPG (Tabletop Role-Playing Game) é um jogo de “interpretação de papéis” que faz parte da cultura pop e é mundialmente conhecido, inspirando e sendo retratado em diversos filmes e séries de TV, como por exemplo a série animada *A Caverna do Dragão* ou mais recentemente a série *Stranger Things*. O jogo funciona a partir de sistemas, que são um conjunto de regras para a criação de personagens e ambientação da história

Os dois primeiros autores deste trabalho são jogadores de RPG e se reúnem mensalmente com um grupo de amigos para fazerem sessões (como são denominadas as parcelas de uma aventura, semelhantes aos atos de uma peça teatral, geralmente com várias cenas), que se tornaram importantes para todos os integrantes do grupo. O interesse pela relação entre RPG e vivências surgiu devido ao nosso envolvimento com o jogo e as experiências vivenciadas nas sessões e após estas. Uma mistura de jogo, brincadeira e teatro.

Para trabalharmos este tema, utilizamos da perspectiva Sócio-Histórica da Psicologia, pois por ser uma perspectiva de base marxista não cai em reducionismos psicologizantes e nem negligencia a singularidade do indivíduo particular. Pelo contrário, entende que a psicologia do indivíduo é precisamente o objeto da psicologia social, uma vez que o indivíduo existe sempre como sujeito histórico que transforma e é transformado por sua realidade em um processo dialético “singular-particular-universal”. Assim, ao estudar a totalidade do fenômeno psicológico e tratá-lo como objeto desse estudo, busca-se compreender não somente as especificidades dele, nem apenas o mundo como determinante do indivíduo singular. É necessário compreender as singularidades do fenômeno, as suas formas de subjetivação, aquelas que o tornam único; é necessário também compreender a realidade histórica e material na qual o objeto se situa; Assim como também é necessário compreender as particularidades do objeto enquanto processo, que ao mesmo tempo em que aproxima universal-singular, também difere um do outro.

Por essa perspectiva, ao falar dos RPG's devemos saber como esse tipo de jogo surgiu: foi com o seu maior expoente atual, o D&D (Dungeons & Dragons), criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974, que foi primeiramente lançado pela Tactical Studies Rules Inc. (TSR) como um tipo de suplemento que adicionava batalhas individuais ao wargame Chainmail. Em pouco tempo, D&D ganhou bastante visibilidade, o que permitiu o lançamento de novas edições e suplementos de jogo (algo incomum para o mercado de board games na época) e a cada suplemento, D&D se distanciou dos wargames que foram sua inspiração e se tornou um jogo único com elementos da literatura fantástica e de contos, mas ainda possuindo “mecânicas” de wargames e outros jogos de tabuleiro. Portanto, apesar de ser algo novo e diferente dos Wargames que o inspiraram, o RPG ainda mantém características desses jogos, tais como a estratégia, o balanceamento, as regras, entre outros elementos. Todas essas coisas são geralmente descritas em um manual e tornam o RPG de fato um jogo e não pura interpretação.

O D&D hoje é um dos sistemas de RPG mais jogados do mundo e está em sua 5ª edição, que possui regras para monstros, personagens jogáveis, divindades, mapas, além de romances, contos e podcasts. Inspirados no D&D, existem hoje diversos outros sistemas diferentes, mas o que caracteriza a todos é “um mundo do jogo” onde ocorre interação e colaboração entre os jogadores, que tem “poder narrativo compartilhado” para a criação conjunta de histórias. Essas histórias que são interpretadas pelos jogadores são em

grande medida improvisadas, mas geralmente obedecem à regras gerais e papéis sociais de acordo com as “build’s” de personagem (maneira como você cria seu personagem, de acordo com as regras do jogo) e os jogadores adotam esses papéis na dramatização e vão desenvolvendo seu conteúdo a partir das relações sociais que acontecem em jogo. O jogador do RPG cria um personagem cuja singularidade está em contato com a universalidade que é posta pelo sistema do jogo e durante as sessões são criadas histórias nas quais o jogador faz o papel de seu personagem. Portanto, o RPG pode ser descrito como um jogo-teatro e parte do dilema posto ao teatro enquanto arte e enquanto interpretação que causa imersão, é posto também ao RPG, já que na imersão dos jogadores em seus papéis eles se alegram, entristecem, sentem raiva e são afetados das mais múltiplas formas por algo que “não é real”, mas são performances. Os jogadores sabem que as histórias e personagens não são “reais”, mas não deixam de ser afetados por elas em sua interpretação de papéis. O jogador imerso passa por processos de desenvolvimento e vivência tal qual seu personagem, porque no fim não há clara separação entre jogador e personagem, pois um criou o outro a partir de sua própria história, sua própria vivência.

O termo original para a categoria de vivência aqui citada é *perezhivanie*, que é um termo de difícil tradução e que teve sua disseminação bastante dificultada por diversos motivos. Faz-se necessário que o conceito de vivência seja melhor trabalhado ao longo da pesquisa, porém é justificável que esta categoria seja relacionada ao RPG desde já, pois os possíveis sentidos de *Perezhivanie* é “processo de experimentar algo” e “conteúdo desse processo”. Esse processo-conteúdo acontece no RPG, porque acontece a todo momento, porém ele origina novas vivências, enquanto um instrumento mediador das pessoas com o seu ambiente social. Sendo assim, o RPG poderia ser usado para a promoção de vivências que gerassem novas significações na vida dos jogadores. Já temos muitas pesquisas sobre RPG e educação e como este jogo pode ser favorável para o ensino escolar de um currículo formal de matérias, contudo as pesquisas não lidam com a possibilidade catártica e artística que essa promoção de novas vivências poderia proporcionar, pelo contrário, lidam com o RPG apenas como jogo, utilizando-se de conceitos importantes como comunidades de aprendizagem, zona de desenvolvimento proximal e imaginação, mas esquecendo-se dessa dimensão “artística” da contação e interpretação das histórias e principalmente do papel mediador de vivências que o RPG tem.

Como o RPG é um jogo de fama mundial, jogado por milhões de pessoas e que por consequência, faz parte das vivências dessas pessoas, estudar aquilo que ele proporciona enquanto objeto mediador das relações sociais se torna de grande importância, é possível ir além do simples “brincar”, podendo explicitar contradições e servir de instrumento para a superação de problemas sociais, assim como é possível criar histórias que não reproduzam estruturas e ideologias de opressão, afinal enquanto arte o RPG é ideológico. São estas as possibilidades que planejamos explorar em nosso trabalho, encontrando as particularidades do RPG, entendendo-o como jogo-teatro e nos aprofundando nos estudos

de Vygotsky sobre arte e vivência, a fim de encontrar possibilidades artísticas para o uso do RPG como um mediador capaz de transformar relações sociais, para que as sessões sejam potencializadoras da vida daqueles que o jogam.

FUNDAMENTOS SÓCIO-HISTÓRICOS DO JOGO E DA ARTE

Como dito anteriormente, o RPG é arte-jogo e nessa síntese reside a particularidade do RPG enquanto jogo de interpretação de papéis e contação de histórias. Portanto, para análise do RPG é necessário que sejam trabalhadas essas duas categorias de modo separado antes de partir para o RPG como um todo. Para começar, vamos lançar o olhar para os fundamentos sócio-históricos do jogo e da arte sem a intenção de esgotar essas duas categorias, definindo-as de modo último, mas a fim de capturar os processos envolvidos na vivência do jogo e da arte e compreender o fenômeno dessa forma, a partir da relação do indivíduo com o mundo através da mediação das relações sociais no RPG, ou seja, tratando o RPG como mediador.

Da arte

Pensando a arte à luz da perspectiva sócio-histórica, é preciso descrever, como ponto de partida, a construção de uma metodologia referente ao problema psicológico da arte, que foi inicialmente separada em dois vieses metodológicos, o “psicológico e o não psicológico”, descritos como “estética de cima e estética de baixo”, que utilizam o termo “estética” como seu elemento central e disparador para uma análise psicológica da arte, sendo que, o comportamento estético, atrelado à maneira como em uma dada circunstância temporal, o sujeito detém uma percepção, sensação e fantasia específica de um objeto estético específico (VYGOTSKY, p. 7, 1999). Diante disso, para conceituarmos brevemente os dois fundamentos mencionados e não nos aprofundarmos nesse ponto em questão, o primeiro — a estética de cima — também interpretada como sociologia da arte, está pautado em uma visão materialista histórica que destaca o estudo da atividade dos mecanismos psicológicos dos indivíduos, enquanto que o segundo, — estética de baixo — ou também a psicologia da arte, estuda o próprio psiquismo social, o seu funcionamento (TOASSA, p. 88, 2009). Portanto, a questão a ser considerada é o enfoque a ser dado na perspectiva psicológica da arte da qual Vigotski vai se ater através da defesa de um estudo da gênese das reações estéticas, partindo-se do fundamento de que “não há diferença de princípio entre os processos de criação popular e individual” (VYGOTSKY, p. 17, 1999).

Perante a esse pressuposto mencionado, podemos introduzir uma análise que leve em conta esse caráter objetivo e dialético dentro do cenário artístico, entendendo que a arte permeia o meio que relaciona o indivíduo e o mundo, sendo utilizada como recurso que estrutura e ordena as tensões provocadas em contato do sujeito com a sua realidade (TOASSA, 2011). Diante disso, a arte, por sua vez, é determinada por um modelo de

organização referente à constituição do psiquismo do indivíduo social, trabalhando em cima de uma área que corresponde ao campo dos sentimentos, que passa a ser considerado da seguinte maneira:

[...] ao se estabelecer como o social em nós, a arte teria a função de superar o sentimento individual – e seu aspecto mobilizador estaria em possibilitar a transformação e a transferência da experiência comum. A arte transcende o âmbito individual do artista, constituindo-se em uma dimensão duplamente social: sendo criação única, individual e inimitável, é a criação de um indivíduo também socialmente determinado; a obra de arte satisfaz a necessidade de expressão não apenas do sujeito criador, mas também dos outros, que só pode ser suprida dentro de um diálogo estabelecido entre a obra e seu público, entre o artista e o espectador (CAPUCCI, p.356, 2018).

Deve-se entender o termo “social” não apenas como um conglomerado de indivíduos, pois a sua existência também está retratada no âmbito individual, as emoções que são dadas socialmente tornam-se também emoções pessoais, sem que ela perca esse seu caráter social (VYGOTSKY, p. 315, 1999). Retornando ao campo de atuação que a arte se insere, vemos, por exemplo, os sentimentos expressos pelo ator — diante de uma interpretação de um papel — que se diferem dos sentimentos experienciados de uma maneira direta, sendo mediados pela memória e imaginação, isto acarreta em um conflito entre ações que caracterizam a vivência propriamente dita do ator e a vivência dada em seu contexto interpretativo, que quando posto em ação, gera essa situação conflitante entre duas forças opostas, entre o ser e o não ser, entre o choque do interno e do externo vivenciado pelo indivíduo, que caracteriza, portanto, a definição do drama (CAPUCCI, p. 360, 2017).

É importante ressaltar o atravessamento de um caráter ideológico por detrás de todo esse aparato artístico da qual estamos mencionando, pois ao nos inserirmos dentro de um contexto social, necessitamos da apropriação do mecanismo da linguagem como meio de nos comunicarmos socialmente e estabelecermos nossas relações sociais, contudo ela é permeada por um conjunto de representações e significados provenientes nas raízes históricas de um grupo social (LANE, p. 41, 1989). O termo “ideologia” trata-se de uma falsa consciência; essas “falsas impressões” demonstram como as verdadeiras motivações não estão no campo da consciência, culminando na criação de falsas forças motivadoras (VYGOTSKY, p. 24, 1999). Com isso, a disseminação da sua reprodução no âmbito individual está atrelada à sua ação-pensamento que será mediada pela linguagem.

Porém, o pensar uma ação, pode ser um confronto das possíveis consequências tanto imediatas como mediatas. Este pensar recupera experiências anteriores, quando ações transformaram o ambiente e outras, omitidas, mantiveram o status quo, apesar de ter havido uma necessidade que gerou a contradição entre fazer/não fazer. Refletir sobre estas contradições e suas consequências fará com que a ação decorrente seja um avanço no processo de conscientização. [...] se a contradição é enfrentada, é analisada criticamente e

é questionada no confronto com a realidade, o processo tem continuidade, onde cada ação é renovada e repensada, ampliando o âmbito de análise e da própria ação, e tem como consequência a conscientização do indivíduo (LANE, p. 43-44, 1989).

Mediante ao que foi dito, podemos observar que a arte também é atravessada por essas contradições na sua própria composição, na qual iremos adiante destrinchar os conceitos de forma e conteúdo, de seu enredo e seu material, para determos a consciência do funcionamento de seu processo. Neste último mencionado, o seu material, ele está atrelado às questões que estão dadas materialmente, como nossas relações sociais, ambientes, caracteres, etc., enquanto que a forma é a maneira como esse material está disponibilizado e o seu potencial de destruir o que já está dado — o conteúdo — e transformá-lo em algo novo, representando o ápice da reação estética quando essas duas vertentes se unem em uma só (TOASSA, p. 104, 2011). Para o RPG, esse modo de articulação que compõem qualquer elaboração artística é um fator primordial para dar prosseguimento no surgimento de novos complexos emocionais para os jogadores que nele estão imersos. Esses novos complexos emocionais advêm de uma forte energia investida no processo de vivenciar o andamento da obra — resultante do conflito entre a forma e o conteúdo e a sua transformação no seu contrário — em consonância com a suspensão do julgamento dela, uma espécie de mergulho na obra de arte (TOASSA, p. 94, 2011). É através da fantasia que a arte pode exercer seu papel central de possibilitar a catarse — termo este utilizado para referir-se ao aumento da tensão produzida pela obra diante do conflito do material e da forma (TOASSA, p. 95, 2009). — dos nossos próprios sentimentos, na qual podemos separá-los, para nos determos de uma maneira mais didática, o melhor entendimento de cada um destes, relembando que constituem parte de um todo representado pelo uso da palavra “sentimento”, sem perder de vista essa sua composição holística, sendo eles a Lei da dupla expressão dos sentimentos, Lei da realidade dos sentimentos, Lei do signo emocional comum, e Lei do consumo unipolar de energia (TOASSA, p. 107-108, 2011).

Do jogo

Como dito anteriormente, o RPG é um jogo de interpretação e contação de histórias e o jogo é um elemento extremamente importante para a psicologia sócio-histórica, sendo bastante estudado enquanto atividade principal da criança na fase pré-escolar nas teorias do desenvolvimento, sendo a atividade principal aquela em que ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento (LEONTIEV, p. 122. 2017).

Primeiro, para definir jogo/brincadeira de modo muito geral, podemos citar Leontiev:

[...] o brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação. Para uma criança que está brincando

com cubos de madeira, por exemplo, o alvo da brincadeira não consiste em construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação. Isto é verdadeiro não apenas no caso das brincadeiras do período pré-escolar, mas também no de qualquer jogo em geral. A fórmula geral da motivação dos jogos é “competir, não vencer” Por isso, nos jogos dos adultos, quando a vitória, mais do que a simples participação, torna-se o motivo interior, o jogo deixa de ser brincadeira (LEONTIEV, 2017, p. 122).

A partir disso, podemos prosseguir com a premissa de que o surgimento do jogo na vida infantil não é algo natural, mas surge da necessidade da criança de apreender o mundo cultural humano historicamente colocado diante dela. Essa premissa é fundamentada na teoria da atividade da psicologia sócio-histórica em que, estando a criança em um lugar nas relações humanas em que não pode tomar parte dos papéis destinados aos adultos, por estarem além de suas capacidades físicas. É por meio da atividade o sujeito converge para si as ações e operações que o sujeito realiza e faz coincidir as necessidades com os motivos, ações e operações — que essa necessidade será satisfeita. Nessa fase do desenvolvimento, não há atividade teórica abstrata e o mundo se apresenta à criança como ação humana que manipula os objetos (LEONTIEV, p. 120. 2017). O jogo, então, surge sob a forma de jogo protagonizado (jogo de papéis) e serve como solução desse desafio, sendo o jogo protagonizado aquele em que a criança imita uma personagem de modo generalizado, adequando suas operações ao papel que lhe cabe dentro da brincadeira. Essa generalização serve justamente à função dessa brincadeira enquanto atividade principal: resolver a contradição entre a necessidade da criança e sua capacidade. Assim, o jogo de papéis conserva o conteúdo na interpretação, mantendo os significados das ações e tornando a própria ação em objetivo na brincadeira, porém as operações não coincidem com o conteúdo do brinquedo, alterando seu sentido. Para exemplificar, pensemos em um grupo de crianças que brinca de escolinha: Cada criança tem seu papel, uma pode ser o (a) professor (a), outros são os alunos e outro (a) pode ser o diretor (a), mas a criança que faz o papel de aluno (a) não age como professor (a), mesmo que esse papel lhe pareça mais interessante ou divertido. Se houver desconforto da criança quanto ao papel que assumiu, o comum é que a mesma deixe a brincadeira ou queira trocar de papel, mas não desobedeça às regras. Mesmo assim, a criança que interpreta um (a) professor (a) não está de fato realizando as operações características de um professor no exercício de sua função, a criança não está lecionando. Para ela, os sentidos do papel do professor ainda estão sendo construídos e não há necessidade de ensinar nada. As regras não são claras no jogo protagonizado, mas são latentes, pertencem ao conjunto de características definidoras de um papel social reconhecido pela criança e por isso mesmo a interpretação dela é generalizada e difere de uma dramatização (que aparece em jogos de dramatização, uma produção mais artística que vai do generalizado ao típico da personagem interpretada e surge posteriormente no desenvolvimento infantil). O jogo de papéis, portanto, possui essa função de permitir que a criança integre uma relação ativa não apenas com as

coisas diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo mais amplo, isto é, ela se esforça para agir como um adulto, que para ela se apresenta como dominador dos objetos em um mundo que se apresenta diretamente na forma de ação humana com essas coisas (LEONTIEV, p. 121, 2017). A partir do jogo, a criança resolve a contradição da sua incapacidade e sua vontade de agir, sendo o jogo uma atividade cujo fim não é um resultado, mas a própria ação. No jogo, a criança pode manter o conteúdo da ação e mudar suas operações, justamente porque o objetivo da brincadeira não coincide com o objetivo que está sendo generalizado pela criança. Ou seja, a criança pode mudar os objetos, desde que mantenha a sua relação de domínio e atividade sobre eles de acordo com as regras latentes do jogo.

O RPG não é um jogo protagonizado infantil, porém uma luz sobre esse tipo de brincadeira e sobre o próprio desenvolvimento dos jogos que acontece a partir deste primeiro tipo, será de grande importância para o estudo do RPG, que poderia ser mais facilmente enquadrado como, ou comparado com jogos de dramatização e jogos de fantasia em um primeiro momento, mas o RPG possui particularidades que acontecem na vivência dos jogadores que, para serem analisadas, podem ser comparadas aos jogos protagonizados e por isso, sem definir o RPG, foi necessário apresentar essas características de jogo. Agora, também se faz necessário descrevermos os outros tipos de jogos percebidos por diversos autores da psicologia no desenvolvimento do jogo infantil e mais especificamente estudados por Elkonin e Leontiev. São esses: O jogo com regras, jogos de dramatização e jogos de fantasia.

Da *Perezhivanie*

Sabemos a importância teórico-prática que Vigotski trouxe com suas publicações sobre diversos âmbitos até então não esclarecidos no campo da psicologia, que não se restringiram apenas dentro de seu contexto territorial, na qual passaram a ser traduzidas para outros lugares do mundo, entre eles o contexto ocidental. Desde o processo de tradução para o idioma português da obra proveniente do bielo-russo, passando por traduções anteriormente feitas do russo para o inglês, e outras feitas diretamente do russo para o português, o termo *pereživânie* trouxe inúmeras divergências com relação ao seu significado — que adiante iremos retratar separadamente, para uma melhor didática, as duas definições de *pereživânie* —, a palavra em russo traz em sua definição um intenso estado emocional perpassado pelos sentimentos e experiências vivenciais (TOASSA, p. 55, 2009). Ao mesmo tempo, a palavra também engloba o conteúdo desse processo de experienciar algo, entretanto, ela também vem apresentar uma outra vertente de concepção dentro da teoria de Vigotski, que elenca como um ‘prisma’, que ‘refrata’ o meio social (P2. 1), a unidade de personalidade e o ambiente (P2. 2) e a unidade funcional da consciência (P2 .3)” (SCHMIT, p. 2, 2018). Para uma melhor elucidação, aprofundaremos, de primeiro

momento, a primeira vertente do termo perejivânie, recorrendo à sua etimologia. O pier traz uma concepção de atravessamento, uma passagem, um recorte de um momento específico da vida, o jit é o próprio processo de vivenciar as situações particulares enquanto que, a palavra por completo, perejivânie, retrata um movimento, um processo de “vivência de conteúdos de finalização incerta” (TOASSA, p. 57-58, 2009).

Para uma melhor descrição desses movimentos experienciados em certos conteúdos, entendemos que no processo de constituição da personalidade humana terá de partir de um acontecimento experienciado no plano material que é internalizado, ou seja, subjetivado, proporcionando, dessa forma, um novo significado em relação ao plano material e ao plano pessoal do sujeito, que por sua vez, dentro deste último, é dado um sentido à conduta do sujeito na relação com o outro e também consigo próprio (CAPPUCI, 2018). Sendo assim, podemos entender da seguinte maneira:

[...] os processos de significação (re) produzidos nas relações sociais não se separam daquilo que somos, ao contrário, é a dimensão mutante e inacabada (se assim conseguimos dizer) do que somos e do que poderíamos ser. É uma condição dramática (de ser) do humano [...] Na pessoa social está amalgamado, contraditoriamente, um campo conflituoso de posicionamentos sociais que vão definindo formas de atuação, mais especificamente, modos de ser, agir, pensar e (ressaltamos) modos de sentir que são singulares. Tais performances sociais se organizam dentro de um tecido cultural particular, permitindo pela possibilidade criadora da história e emergente nas relações sociais (Silva & Magiolino, 2016, p.47).

É a partir desta constatação que podemos aferir um conceito desenvolvido por Vigotski denominado Homo Duplex, que elenca o fato de uma pessoa se situar em um limiar entre posições que estarão dadas dentro de um contexto interno e externo, na qual implica em contradições manifestas no plano material, em virtude de assumirem papéis em que seus conteúdos venham a sofrer transformações, mediante à tomada de posição nas relações interpessoais (CAPPUCI, p. 354, 2018). Agora, a partir disso, podemos caminhar para outra concepção relacionada ao conceito de perejivânie que estará articulado à palavra performance. O propósito em questão de utilizar dessa palavra é que ela provém de uma definição de “ser quem nós somos”, mas ao mesmo tempo o traçar um novo perfil, que pode ser desenvolvido dentro de relações sociais mediadas pelas peças teatrais em que promovemos a atuação de um personagem, ou mesmo a performance — que se trata de uma maneira consciente e de certa forma exercendo um domínio sobre o nosso processo de desenvolvimento social — que possibilita novos significados para nós mesmos, e por consequência, nos promove a perejivânie, sendo justamente essa parte de atuar relacionada ao prisma de Vigotski, o refratar do ambiente em outras formas — nesse caso a peça teatral — sem ser a realidade propriamente dita (SCHMIT, p. 3-4, 2018).

Portanto, para sintetizarmos o que foi descrito, a perejivânie ou vivência, de acordo com as discussões em diversos autores, pode ser entendida enquanto fenômeno e enquanto conceito. Enquanto fenômeno, pode ser tanto o processo de experimentar algo

quanto o conteúdo desse processo e está ligado à experiência de passar por algo — como passar por um momento difícil da vida, ou passar por um evento que cause forte emoção — enquanto que o seu conceito está também atrelado à performance, a sua capacidade de trazer novos significados através de um domínio de seu desenvolvimento social, que possibilita também a peregrinação.

O RPG como arte-jogo

Depois de passarmos pelo estudo geral dos jogos, da arte e da vivência, além de estudar a história e as mecânicas do RPG, cremos que seja possível partir para o próximo passo da análise: sintetizar os achados naquilo que é nosso objeto de estudo, a experiência total do jogador de RPG ao se expor às relações sociais do jogo e submeter-se ao mesmo. Para tal, é necessário compreender que o RPG é um jogo que demanda muito tempo e compromisso de seus jogadores, o que leva a formação de um grupo mais ou menos coeso que tem o seu objetivo comum no jogo e também tem suas relações muito mediadas por ele. Esse cenário é importante pois veremos como a capacidade do RPG de potencializar seus jogadores está invariavelmente ligado ao fato de ser um jogo coletivo.

Para dar início ao jogo é necessário que os jogadores criem suas fichas e histórias de personagem. Essas personagens possuem certas características gerais relacionadas ao sistema e regras para sua criação, o que logo de início revela à nossa análise que 1) Diferentemente dos jogos pré-escolares, o RPG demanda capacidade de compreensão da regra em um nível superior, não obstante é comum que jogadores novos tenham dificuldade de entender as regras do jogo e se apeguem às instruções mais diretas dadas pelos companheiros que jogam há mais tempo e se conectem mais aos elementos imaginativos da construção da personagem; e 2) As regras para a criação da personagem delimitam aquilo que ela pode ser, mas ainda assim a capacidade de criação em torno dessas regras é infindável e nela reside um dos elementos mais importantes para nós: a criação artística da qual parte o jogador, aquilo que justifica o RPG enquanto arte.

Acreditamos que seja possível, a partir desse primeiro ponto, concluir que existe grande semelhança do RPG com os jogos de papéis no que tange ao movimento de apreensão do papel feito pelo jogador. A personagem que será interpretada não tem um texto pronto com suas falas ou um script pronto de ações, mas um conjunto de características determinadas por sua história e, ao interpretar a personagem, o jogador entra em um processo de desenvolvimento dessa personagem que parte dos papéis atribuídos à mesma pela vivência do próprio jogador que a criou. Em outras palavras, o jogador atribui (mesmo que inconscientemente) papéis sociais à sua personagem a partir de cada elemento criado e ao começar a jogar inicia um processo de desenvolvimento ou reorganização dos signos ligados à ação desses papéis, pois eles serão expostos à dinâmica história elaborada em conjunto pelo grupo. Outro ponto de contato entre a forma do jogo pré-escolar de papéis

e o RPG é que o jogo é o objetivo do jogo e a apreensão do papel se dá de forma gradual até que se complexifique em outras formas (no jogo com regras, nos jogos de fantasia, nos jogos de dramatização), quando um objetivo que faça sentido emerge ao jogador e ele passa a complexificar sua personagem, que passa das generalizações dos papéis à tipicidade, como na passagem do jogo pré-escolar ao jogo de dramatização, atividade tida como pré-estética. Tudo isso é muito fácil de notar em jogadores menos experientes, que como já foi pontuado não possuem grande afinidade com as regras e, portanto, se além mais a experiência da interpretação e interpolam menos à modalidade de jogo de tabuleiro, de jogo com regras. Antes de partirmos para o próximo tópico, cabem dois apontamentos importantes: Primeiro, nota-se que a experiência de jogo no RPG é múltipla e depende de muitos fatores, como a familiaridade, a coesão do grupo, os rumos tomados na história, o sistema utilizado, entre outros fatores. Portanto, nosso esforço não é de esgotar o tema, nem de encontrar uma descrição dos processos psicológicos que caiba em toda experiência de jogo, mas demonstrar as particularidades do RPG e as possibilidades que a teoria sócio-histórica traz para compreensão dele, o que ele pode ser capaz de ajudar a desenvolver as teorias sobre artes, jogos e vivências dentro psicologia e como o RPG pode agregar para a prática da psicologia. Em segundo lugar, é possível e correto afirmar que existe um certo paralelismo entre o desenvolvimento do jogo enquanto categoria e o desenvolvimento das aventuras de RPG. Cada mesa possui aventuras longas, de tempo indeterminado, e sessões de jogo que podem durar horas. Assim, o jogo se modifica em forma e conteúdo durante o tempo e o desenvolvimento das personagens faz parte disso.

Voltando para os pontos levantados anteriormente, mencionamos a criação das personagens pelos jogadores e do mundo de fantasia pelo mestre. A partir desse processo de criação da história, podemos dizer que o jogador inicia o jogo como artista, autor de uma história que será apresentada a toda a mesa de jogadores não tão somente de maneira escrita, mas também será interpretada por ele. O autor-jogador passa por aqueles dilemas levantados não tão somente por Vygotsky, mas também por ele, quanto a separação entre personagem-criador, onde o criador coloca no papel necessariamente algo de si (pois parte de si). Esse processo de criação e seus resultados são inseparáveis da história e da expectativa do jogador, das vivências que formaram e que compõem a unidade do sujeito, sua subjetividade articulada em técnica criativa e desenvolvida objetivando os outros da mesa de jogo e o próprio jogo. A articulação entre vivência e RPG se dá, então, como pressuposto da imersão necessária para qualquer jogo de interpretação e essa imersão é possível pois quem cria a personagem, se confunde com ela ao organizar um sujeito fictício a partir de uma história inventada, mas que não surge de um vazio e sim das vivências de seu inventor.

Sendo a articulação das vivências e do jogo, pressupostos da imersão, o seu contrário é também verídico: É preciso que haja imersão para que haja vivenciamento e faz-se necessário aprofundar-se os estudos relacionados às categorias de imersão e

sangramento, conhecidas no teatro e comentadas por Vygotsky em A Tragédia de Hamlet: Príncipe da Dinamarca.

Seguindo, reitero que as criações das histórias do jogo são delimitadas pelo sistema de regras escolhido. Aqui encontramos um tipo de dupla mediação da criação, uma que se dá explicitamente pelas regras do jogo à partir de papéis de fantasia, ou seja; as classes, raças e categorias similares nos sistemas, que impactam a experiência em nível de mecânica de jogo; e a mediação que se dá pela vivência de cada jogador ao decidir por essas e outras características da personagem. Como exemplo, ao criar um personagem em Tormenta 20 que seja um elfo (raça) ladino (classe) do gênero masculino, a experiência de criação e posteriormente de interpretação será mediada por mecânicas bastante explícitas e matemáticas de jogo, como bônus ou desvantagens em situações de combate; mas também por todos os sentidos que os papéis elfo, ladino e masculino assumem na vivência daquele jogador. Afinal, mesmo essas criaturas místicas e fantasiosas possuem um conjunto de características ligadas ao signo. Um elfo normalmente seria sábio, altivo e belo, pois essas são características comuns aos elfos da literatura fantástica e cinema modernos e contemporâneos. Além disso, criar um personagem com poucos bônus em testes de inteligência o torna necessariamente inapto para algumas situações de jogo e não se pode apenas abandonar essa característica explicitada em números e dados na ficha da personagem. Ao criar uma personagem que se aproxime dessas características, o jogador aproxima o sentido do significado e o oposto também pode acontecer, em um movimento dialético característico do papel enquanto categoria componente da subjetividade.

Essas regras que mediam o jogo de forma mais matemática estão ligadas às outras que são de ordem implícita e simbólica. No decorrer da história do jogo, ambas se articulam em conteúdo e forma dos desafios que as personagens enfrentarão. Narrativa artística e jogo se encontram então, quando o jogador se vê interpretando uma personagem cheia de conteúdos que conflitam com a forma. O desafio imposto à personagem em níveis de mecânica são também desafios aos sentidos que constituem a vivência da personagem. Como exemplo, podemos citar uma personagem em D&D que tenha uma força muito grande e se gabe de ser o mais forte de todos. Digamos então que essa personagem seja submetida a um desafio que não possa transpassar, como um monstro de nível muito mais alto que o dela. Ora, duas coisas estão postas em conflito: O conteúdo, na personagem que se diz o mais forte de todos, e a forma, em alguém de fato mais forte (em níveis inclusive mecânicos de jogo). A fórmula geral da catarse artística construída por Vygotsky em A Psicologia da Arte aqui desvela que a iminente derrota da personagem é a superação do conteúdo pela forma e na catarse se faz a necessidade de reorganizar os signos que se ligavam à personagem, que está “desmascarada”.

Prosseguimos agora para outro ponto, que é de extrema importância para a imersão dos jogadores e que até agora não foi trabalhado: O objetivo do RPG, que no início não está explícito para os jogadores e não vai além do próprio jogo. No manual do jogador

de Tormenta 20, o objetivo do RPG é declarado como “criação conjunta de uma história” ou simplesmente “diversão”. É claro que ao escrever as histórias das personagens os jogadores incluem elementos que os mobilizam à aventura ou à um objetivo próprio - isso em D&D faz parte da criação de personagem enquanto regra explícita, indicada no manual do jogador - porém, esse objetivo não é o objetivo do jogo e sim da personagem, um elemento que compõe a personalidade dela. Então, qual é o objetivo do RPG? Como no jogo protagonizado infantil, no início não há objetivo claro e o objetivo é o próprio jogo. O jogador passa pelo processo de construção dos sentidos ligados aos papéis da personagem pela interpretação da mesma e a função a qual a interpretação serve é justamente a assimilação e desenvolvimento desses papéis. Mas o RPG não é um jogo pré-escolar e o jogador parte de papéis já bem reconhecidos e em alguma medida já desenvolvidos. Daí a potencialidade do RPG de criação de novas vivências pelo processo de possibilitar que hajam novos processos vivenciais a partir de conteúdos bem assentados na subjetividades sendo postos em novos processos de desenvolvimento de papéis sociais.

[...] e que será incorporado no objetivo que há de emergir para o grupo durante as sessões de jogo, um objetivo que atravesse as vivências de todas (ou da maioria) das personagens e que não é explícito desde o início, mas que ganha sentidos para cada um conforme o tempo passa. Esse desenvolvimento do objetivo do jogo e da própria experiência dos jogadores mais novos que se apegam mais aos elementos imaginativos para depois ter compreensão maior das regras coincide com o desenvolvimento do jogo enquanto categoria, na passagem do jogo de papéis para o jogo com regras, com a diferença de que aqui o princípio desse desenvolvimento não se dá em uma criança em idade pré-escolar, mas em um indivíduo com um sistema psicológico mais bem desenvolvido e, principalmente, com um conjunto de sentidos e significados muito mais tramado e assentado, com papéis sociais mais bem definidos pela sua vivência. Extraímos disso, para situar o RPG dentre as categorias de jogo já citadas, que este possui características importantes do jogo com regras, porém há proximidade do RPG com o jogo de papéis no tocante ao objetivo do jogo no início (o próprio jogo). Essa não é a única semelhança entre o jogo protagonizado e o RPG, mas uma das várias que o colocam em paralelo a essa categoria, mesmo sendo um jogo para adultos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo e o brincar são atividades humanas típicas do desenvolvimento infantil, mudando o guia e a dominância das atividades conforme o período de desenvolvimento. No primeiro ano de vida, vemos uma criança mais ligadas ao seu corpo e aprendendo os limites da sua percepção e usando esses limites para brincar. Já entre dois e quatro anos surge a linguagem e o início do processo de brincar com signos e palavras, levando ao estágio de jogo de papéis, onde o foco da brincadeira passa a ser a representação

de personagens da vida cotidiana e de fantasia. Aqui vemos ativamente como a criança se apropria dos valores e das regras sociais, reproduzindo em seus jogos a dinâmica cultural. Mas e quando a criança cresce? Adultos e adolescentes continuam a brincar, experimentando um nível de ludicidade mais apurado e com participação do pensamento abstrato, da memória e da imaginação.

É neste contexto que procuramos situar o RPG, sua dinâmica envolta em representação de papéis leva os jogadores a experimentarem vivências diferentes das suas e a assumir funções psicológicas, morais e éticas pouco usuais nas relações cotidianas. Acreditamos que mais pesquisas devem ser feitas explorando esse universo e suas potencialidades terapêuticas e psicossociais, diminuindo o preconceito com o grupo de jogadores (estigmatizados como membros da cultura *nerd*), elevando as práticas psicológicas e desenvolvendo novas mediações para com diferentes grupos de sujeitos.

REFERÊNCIAS

CAPUCCI, R. R.; SILVA, D. N. H.. “Ser ou não ser”: a perejivanie do ator nos estudos de L.S. Vigotski. **Estudos de Psicologia** (Campinas), v. 35, n. 4, p. 351–362, out. 2018.

LANE, S. T. M. Toda psicologia é social. In: CODO, W; LANE, S. T. M; MIRANDA, M. G. de; REIS, J. R. T. **Psicologia social: o homem em movimento**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: L. S. Vygotsky, A. R. Luria, A. N. Leontiev (Orgs.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2017.

TOASSA, G. **Emoções e vivências em Vygotski**. 1. ed. Campinas: Papyrus, 2011

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia da arte**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VIGOTSKY, L. S. Sobre os sistemas psicológicos. In: VIGOTSKY, L. S. **Teoria e Método em Psicologia**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

VIGOTSKI, L. S. **A Tragédia de Hamlet, Príncipe da Dinamarca**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.