

RPG fascina pelo “poder” de mudar histórias

São José do Rio Preto, 15 de outubro de 2005

Pierre Duarte

Andrea Inocente e Giseli Marchiote

06:10 - Que a Força esteja com vocês, diz o mestre, e os cavaleiros Jedi partem para o distante planeta Tatooine, com a rainha Amidala e lá encontram Anakin Skywalker. O motivo da viagem não é revelado, eles sabem apenas que têm de salvar o planeta. Com essa introdução começa mais uma tarde animada para os amigos Saulo, Philippe, Felipe e Rodrigo. O primeiro é o mestre, os outros são cavaleiros jedi. Não, eles não são mais crianças, têm 23, 22, 29 e 23 anos, respectivamente. E vão dar início a mais um jogo de interpretação de papéis, o popular RPG, sigla dada à brincadeira Role Playing

Game, jogo que surgiu nos Estados Unidos por volta de 1974, baseado em jogos de estratégia e literatura fantástica, que ganhou vários adeptos pelo mundo. Em Rio Preto, a estimativa dos fãs do jogo, segundo os próprios jogadores, é de pelo menos 3 mil pessoas. De acordo com o publicitário Felipe Pacca, que joga RPG desde os 16 anos e hoje tem 29 anos, a grande emoção do jogo é poder mudar o rumo de histórias tradicionais como a saga de Star Wars ou do Senhor dos Anéis, criar novos enredos e decidir novos finais. “Sem contar que o RPG é um grande exercício de raciocínio, imaginação, que estimula o senso crítico e o espírito de equipe”, afirma.



RPG: hoje a amanhã a escola Amira Homsy recebe fãs do gênero

Ele e os amigos Saulo de Oliveira Machado, Philippe Andrade Ferreira e Rodrigo Baglioni têm um grupo cujo principal passatempo são rodadas de RPG. O amor pelo jogo fez Felipe até abrir uma livraria, a Trug-Jumpou, especializada na comercialização de livros com regras e histórias para os jogos. Philippe também tem outro grupo, formado por cinco pessoas. “A ideia era jogar semanalmente, mas tem vez que não há como, mas de 15 em 15 dias é sagrado”, diz. Embora pareça um jogo apenas para homens, mulheres também são adeptas da brincadeira, como a analista de sistemas Geisa Cristina Volpi, 24 anos. “Comecei jogando ainda quando criança, em São Paulo. Adoro até hoje, é o principal passatempo nas noites em que eu e amigos não estamos a fim de baladas”, afirma.

Contando história

Para jogar RPG são necessárias pelo menos três pessoas, dados de várias faces (sim, existem dados com mais ou menos de seis faces, nesse jogo eles podem ter até 30 diferentes lados) e claro, uma história com regras para que os participantes possam criar e mudar o enredo da trama. Um dos jogadores é nomeado mestre e coordena o jogo, os outros são os personagens. “A função do mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, que contenha obstáculos, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Os jogadores, por sua vez, controlam personagens que irão participar da história e discutir entre si as escolhas que farão e as soluções que darão aos obstáculos e dificuldades que surgirem”, afirma Felipe. A diferença básica de outros jogos é que no RPG o jogador é um participante ativo, como um ator, que representa um papel e contribui para o enredo da história. Outro fator que difere a brincadeira é que a técnica não é competitiva. “A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas em utilizar a inteligência e a imaginação para buscar alternativas que permitam encontrar as melhores respostas para as situações propostas pela história elaborada pelo mestre”, diz Machado.

Primeiro sistema criado foi Dungeons

O primeiro RPG a surgir no mercado foi o Dungeons&Dragons (D&D), em 1974, ambientado no mundo da fantasia medieval. Existem também os gêneros terror, ficção científica, comédias e baseados em filmes como Star Wars e Senhor dos Anéis. O D&D, por exemplo, propõe aos jogadores que interpretem magos, guerreiros épicos e criaturas fantásticas como elfos, anões, fadas e dragões. As histórias vêm em forma de livro, que contém todo o enredo a ser trabalhado. Os volumes contêm as regras a ser praticadas e fichas de personagens para que

os jogadores possam se basear durante a partida. É necessário também dados para dar início à brincadeira. “As personagens dos jogadores podem ter como missão salvar vilas de monstros, caçar tesouros e até desafiar dragões. Esse é hoje o sistema mais jogado em todo o mundo”, afirma o publicitário Felipe Pacca.

Outro sistema (os adeptos dizem que o RPG não é jogo e sim uma brincadeira, portanto, deve ser chamado de sistema) é o Gurps, sigla para Generic Universal Role Playing System, um conjunto de regras para criação de aventuras em qualquer tempo, lugar ou condição. O sistema brasileiro Vampiro: A Máscara é também popular entre os RPGistas. Nele, os personagens interpretam vampiros em que a temática explorada é a dualidade entre o bem e o mal. “Aqui, os jogadores têm de lutar contra o próprio mal interior que tenta dominar o coração deles. A imortalidade, concedida à raça, é uma maldição”, afirma o estudante Diego Pires, 15 anos. Também figura entre os sistemas mais populares o Opera RPG. Na brincadeira não existem cenários ou personagens, mas apenas regras genéricas que trabalham conceitos lógicos adaptáveis à realidade.

Evento reúne adeptos hoje e amanhã

Pelo menos 800 pessoas devem comparecer neste sábado e domingo no 1º Encontro de Anime e Mangá de Rio Preto, que acontece a partir das 9 horas na escola estadual “Professora Amira Homsí Chalela”. Entre as presenças ilustres está o dublador Gilberto Baroli, responsável pelas vozes dos personagens do desenho animado Cavaleiros do Zodíaco. Segundo Ricardo Vitório de Souza Stuginski, um dos organizadores do evento, o encontro pretende reunir no mesmo ambiente fãs de RPG, mangás e animes - as tradicionais histórias em quadrinhos japonesas. A entrada será gratuita. “Dentro da programação, logo às 10 horas, haverá a apresentação de Kenjutsu, Jojutsu e Iaijutsu, que são artes marciais. No mesmo dia, na parte da tarde, terá outra performance do gênero, mas de Taiko, outra arte oriental”, afirma Stuginski.

Os interessados em jogar RPG devem efetuar a inscrição até o meio-dia. As partidas serão realizadas no período da tarde. Às 16 horas, a artista plástica Valéria Tupan dá um workshop de pintura e no domingo é a vez de um curso de mangá. Durante o encontro também serão realizados dois concursos - um de ilustrações, em que qualquer pessoa, adulta ou não, pode participar e outro de cosplay - nome dado a um concurso de fantasias baseadas em personagens de desenho animado. Em ambas categorias, serão premiados os três primeiros colocados. No concurso de ilustração, a final ocorre no sábado. Do outro, os melhores serão escolhidos no domingo. A palestra de Gilberto Baroli será na mesma data, a partir das 14h30. “O evento é uma forma de divulgar a cultura japonesa, os ensinamentos orientais e também promover o encontro entre pessoas que têm gostos semelhantes”, diz Ricardo. O local contará ainda com praça de alimentação com venda de comida japonesa e chinesa, além de barraca de bebidas e cachorro-quente.

Serviço:

A escola estadual “Professora Amira Homsí Chalela” fica na rua Luiz Figueiredo Filho, 1.273, no bairro Jardim Novo Mundo.

Pesquisador afirma que sistema ajuda também na sala de aula

Para Marcus Vinicius Maltempi, professor do Departamento de Estatística, Matemática Aplicada e Computação (Demac) e do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática, da Unesp de Rio Claro e também membro do Grupo de Pesquisa em Informática, outras Mídias e Educação Matemática Instituto de Geociências e Ciências Exatas, jogos e informática podem ser utilizados dentro da sala como recurso pedagógico. Apoiado pela teoria de aprendizagem chamada Construcionismo, que privilegia a construção de conhecimento em detrimento da transmissão de informação, ele defende que a informática não deve ser tratada como um fim, mas como um meio que viabiliza a criação e execução de novos procedimentos pedagógicos em sala de aula. É também autor de uma pesquisa, realizada para uma tese de mestrado, que propõe a construção de jogos eletrônicos do tipo Role Playing Game (RPG), por meio do software RPG Maker, que tem como objetivo criar um ambiente de ensino e aprendizagem de matemática.

Leia abaixo principais trechos da entrevista:

Diário - Os jogos eletrônicos representam para crianças e adolescentes uma espécie de porta de entrada para interagir com uma sociedade cada vez mais audiovisual?

Marcus - De certa maneira sim, mas não de forma exclusiva, pois a tevê, por exemplo, é muito mais acessível e cumpre muito bem esse papel, cada vez mais valorizado em nossa sociedade. No entanto, cada vez mais crianças e adolescentes interagem com o computador, entre outros recursos informáticos, tornando-se cada vez mais fluentes em tecnologia. Neste sentido, considerando o interesse que eles têm por jogos e a facilidade de tê-los no computador, é natural que os jogos eletrônicos façam parte de seu cotidiano e que os aspectos audiovisuais sejam naturalmente desenvolvidos.

Diário - Até que ponto os jogos eletrônicos vêm substituindo os jogos lúdicos tradicionais? Quais as conseqüências disso no dia-a-dia da juventude?

Marcus - Não acreditamos que haja uma substituição. O jogo eletrônico não é um jogo que substitui outro, ou seja, na verdade ele é simplesmente um outro tipo de jogo, uma nova possibilidade lúdica. A história nos prova isso, quando falamos que os jogos competitivos não substituíram os jogos de raciocínio, por exemplo. Assim como a escrita não substituiu a oralidade e o computador não substituiu a própria escrita. Diferentemente desse pensamento, tanto os jogos eletrônicos, como a escrita e a informática, vieram como alternativa, com possibilidades novas a serem escolhidas, pensadas e exploradas. Isso pode acarretar conflitos nas relações dos adultos com os jovens, por exemplo, em função do medo e receios de uns em contraposição a naturalidade e anseios do outro - algo natural em uma sociedade que está em transformação, influenciada pela rápida evolução das tecnologias de informação e comunicação.

Diário - Como a escola pode se valer dos jogos no processo de aprendizagem, nas ações pedagógicas e no cotidiano da rotina escolar?

Marcus - Primeiramente, a escola precisa acreditar no potencial dos jogos como ferramenta pedagógica e, principalmente, ter com clareza uma abordagem pedagógica que a ilumine nos percalços que naturalmente surgirão no uso dos jogos na educação. A partir disso, a escola pode se valer dos jogos eletrônicos de diferentes maneiras. Por exemplo, na pesquisa de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática da UNESP de Rio Claro, intitulada "Role Playing Game Eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar Matemática", foi visto que tanto a construção quanto a aplicação de jogos eletrônicos, por estudantes de 6ª série de uma escola pública, são maneiras efetivas de proporcionar a construção de conhecimento. A construção de jogos eletrônicos do tipo RPG, a qual envolve a representação por parte do aluno de diferentes papéis faz com que esse processo se diferencie e estabeleça novos significados na Educação. Nesse caso, o aluno torna-se o designer do jogo, a personagem do jogo que ele construiu e o próprio jogador para quem este jogo se destina, fazendo que haja uma rede cognitiva intensa em torno do aluno que desenvolve seu projeto com satisfação. A aplicação do jogo proporciona ao aluno momentos de discussão, reflexão e depuração de suas idéias, além da possibilidade de exercer uma atividade crítica enquanto aprende sobre o conteúdo tratado no jogo..

Diário - Os jogos eletrônicos proporcionam uma saber pragmático, quase mecânico, em detrimento de um conhecimento crítico?

Marcus - Essa pergunta causa um estranhamento na mesma proporção que causaria uma pergunta do tipo: os livros didáticos proporcionam um saber pragmático ou crítico?, porque isso depende do objeto em questão (jogo ou livro, no caso) e de como ele é usado. Por exemplo, em se tratando de jogos eletrônicos, atualmente encontramos alguns que contêm mais conhecimento do que qualquer currículo escolar e, no entanto, muitos adolescentes conseguem jogá-los. Ou seja, esses jogos conseguem mobilizar o potencial de aprendizagem desses jovens e esse aspecto é, certamente, fundamental se estamos pensando em educação. Isso nos motiva a realizar pesquisas sobre jogos eletrônicos e virtuais aplicados à Educação, em especial, à Educação Matemática.