

7. Considerações Finais

Por meio da observação de uma experiência real com a prática dos jogos de RPG, dentro das premissas e pressupostos traçados para este trabalho, acredito ter sido possível demonstrar o quanto essa prática lúdica e criativa pode oferecer aos educadores uma nova forma de exercitar e desenvolver as mais diversas competências lógicas, linguísticas, inter-pessoais e cognitivas, além de afetivas e criativas.

Integrado a uma proposta pedagógica voltada para mais do que a preparação para o “mundo do trabalho” ou o “sucesso no vestibular”, o projeto realizado na escola PARAÍSO utilizando os jogos de RPG dentro do currículo, ao lado de outras linguagens estéticas como o teatro, a música, a dança, as artes plásticas e outros meios de expressão artística e cultural podem servir como uma forma de aproximar com sucesso o ambiente da escola do mundo complexo, múltiplo e multi-midiático no qual os jovens das grandes cidades se encontram imersos em seu dia-a-dia.

Por meio das oficinas e do contato direto em sala de aula com alunos de diversas idades, indo da 5ª série do Ensino Fundamental à 2ª série do Ensino Médio, pude perceber o quanto o RPG pode permitir a expressão dos alunos em múltiplas linguagens, integrando alunos que podem se sentir à margem do processo educativo por limitações de ordem física, mental ou emocional. Por abrir espaço para o trabalho com múltiplas linguagens, o RPG permite a expressão múltipla dos alunos, a experimentação com outros códigos, outras formas de conhecer e comunicar, com possibilidade de ampliar e facilitar o trabalho em sala de aula.

Também foi possível perceber que o RPG não precisa entrar na escola apenas como uma mera ferramenta para a transmissão de determinados conteúdos, como uma “novidade” que o professor utilize para “tornar sua aula mais interessante”.

A prática do RPG pode e deveria ser entendida cada vez mais como uma atividade educativa em si mesma, uma atividade que pode ser usada com estratégias e objetivos claros, segundo um projeto e uma proposta pedagógica apoiada no desenvolvimento de competências consideradas por muitos autores como cada vez mais fundamentais para a Educação.

Acredito que este trabalho me permitiu também refletir sobre o quanto o processo por meio do qual os mestres e jogadores de RPG buscam e resignificam as mais variadas referências para criar sua ficção pode ser entendido como algo além da “pilhagem narrativa”. Que existe intenção estética, significado, consistência no uso das referências, que elas cumprem as mais variadas funções, desde comunicativas até sociais, e que essas referências continuam vivas, que as muitas vozes contidas nelas continuam falando, comunicando.

Além disso, acredito que o trabalho com o RPG dentro da escola PARAÍSO, demonstrou também uma nova forma de vislumbrar um pouco mais de perto as complexas e profundas relações que as crianças e jovens de hoje travam com os meios de comunicação, com os conteúdos e mensagens que circulam e são difundidos por eles na chamada “cultura de massa” e também sobre o modo pelo qual essas mesmas crianças e jovens processam e se apropriam de muitas dessas mensagens e conteúdos.

Como indicam os textos de autores tão diversos (em termos teóricos ou geográficos) quanto KELNER, OROZCO-GOMES, GIROUX, JENKINS, BUCKINGHAM e ITO, a relação dos jovens com todo esse caldeirão de cultura e entretenimento é sempre marcada por tensões, embates, mas também por alguns processos muito objetivos, por meio dos quais as mensagens e conteúdos da cultura de massa vão sendo ativamente e coletivamente resignificados e renegociados socialmente entre os pares. Usados como passaporte ou garantia de pertencimento a determinado grupo, como forma ou espaço de socialização ou tendo sua recepção mediada exatamente por essas relações de pertencimento e inte(g)ração social, muitas das vezes essas referências e informações são

consideradas pelo grupo em seu valor de ineditismo e raridade, trocadas como “figurinhas difíceis”.

Assim, conhecer a nova canção de um artista ou banda (ou seu último videoclipe), saber o segredo para “passar de fase” no jogo ou dominar o dialeto próprio da Internet ou os “atalhos” no teclado para se utilizar dos mais interessantes e diferentes *emoticons*¹ garante o acesso, estabelece o contato, mantém abertos os canais de comunicação e gera uma noção de pertencimento e inserção em determinado grupo ou sub-cultura.

No caso das oficinas de RPG aqui estudadas, foi possível estudar de perto os modos pelos quais este jogo, pelo fato de articular diversas e variadas referências culturais e linguagens estéticas, pode servir como “plataforma” ou “suporte” para o favorecimento e a observação mais próxima desses fenômenos sociais e culturais tão atuais.

Afinal, durante os jogos, os participantes vão apresentando suas referências, trazendo suas contribuições, suas citações e criando *hiperlinks* com outros textos, outros personagens, outros universos ficcionais. Comparando e negociando socialmente esses elementos, eles vão identificando afinidades, atribuindo “valores”, estabelecendo as mais diversas e complexas redes e relações.

Na verdade, os conteúdos e produtos veiculados atualmente no âmbito da chamada “cultura de massa”, parecem cada vez mais marcados por um intenso e ativo traço de intertextualidade, onde os mesmos personagens e histórias são retratados pelos mais diferentes meios e mensagens, inclusive dependendo uns dos outros para a verdadeira apreensão dos enredos.

Mas o mais interessante disso tudo, no caso do presente trabalho, é que os processos de multimídia, hipertexto e meta-linguagem (ou meta-narrativa) trazidos pelos jogos de RPG parecem se integrar

¹ *Combinações de caracteres que indicam o estado emocional do emissor de uma mensagem na internet,*

harmonicamente às atuais conformações dos universos e produtos destinados ao público infanto-juvenil.

Apoiada em Bakhtin, PAVÃO (1999) aponta, em sua pesquisa, a existência de uma grande interpenetração de textos e referências na formação dos mestres de RPG enquanto leitores, indicando a presença marcante do cinema, dos quadrinhos, dos desenhos animados e dos videogames entre esses jovens leitores e criadores de textos e personagens.

No trabalho com o RPG dentro da escola PARAÍSO, muito mais do que o mestre (ou o professor), os jogadores (ou alunos) traziam e ofereciam ao grupo muitos e muitos textos, imagens, citações, *hiperlinks*, apropriações, resignificações, paródias, paráfrases etc., num jogo de referências cruzadas, tecidas como uma verdadeira colcha de retalhos, uma trama de histórias, urdida com engenho e arte, humor e ironia, estabelecendo relações bem mais profundas e intensas com os textos do que uma mera “pilhagem”.

Mais do que piratas, assaltando ou saqueando o baú de histórias e personagens da tradição, dos mitos, da literatura ou da cultura de massa para montar suas sagas, os jogadores e mestres de RPG me parecem muito mais bardos, repentistas e menestréis medievais, jogando com palavras, textos e imagens, brincando com personagens e histórias, fazendo da ficção a sua diversão e da cultura de massa o seu *playground*. Criando com suas palavras e sua imaginação os seus universos particulares, não com espaços privados, exclusivos, mas sim específicos, únicos e, ainda que paradoxalmente, coletivos.

No trabalho com o RPG dentro do currículo da escola PARAÍSO, foi possível perceber o quanto esse multiverso de práticas, linguagens, suportes e referências presentes na cultura de massa contemporânea faz parte quase que indissociável do processo de constituição das identidades dos jovens das camadas médias urbanas. Foi possível

observar também o quanto o trabalho dentro da sala de aula pode se enriquecer e tornar-se mais significativo se a prática do professor contemplar a expressão dos alunos em diferentes e diversas linguagens. A fala, a escrita, as leituras, os desenhos, as colagens, as pesquisas, os jogos, as maquetes, as interpretações, enfim, tudo o que os alunos trouxeram para sala enquanto jogadores e mestres de RPG, poderiam trazer também nas aulas de História, Língua Portuguesa, Matemática etc.

Abrir a sala de aula para os modos específicos de expressão das culturas e sub-culturas infantis e juvenis urbanas e contemporâneas, mais do que um movimento meio desesperado da escola e dos professores em para tornar suas aulas mais atraentes, interessantes, provocativas e “lúdicas”, deve ser, isso sim, uma tomada de consciência do professor (e dos educadores) para o fato de que é cada vez mais necessário tornar a sala de aula um espaço de troca e não de mera transmissão, lugar do diálogo, apontado por Paulo Freire como o caminho para a verdadeira liberdade. Investir na parceria com os alunos, abrir espaço para que eles se manifestem e interfiram criativamente no processo de construção do conhecimento e das situações, projetos e problemas discutidos em sala de aula pode ser um caminho muito promissor para resignificar o lugar da escola e do professor diante das mudanças profundas nos modos de apreensão e relação com o conhecimento e a informação trazidos e mediados pelas novas tecnologias.

Deixar para trás o lugar de “mestre-escola” e assumir o papel de “mestre-do-jogo”, pode ser uma experiência interessante e desafiadora, uma tentativa de trazer para o ambiente da escola essa relação lúdica e prazerosa que a prática do RPG estabelece com textos e imagens. Mas sem sacrificar o que a escola ou o RPG têm de particular, específico e precioso, ou seja, sem submeter um ao outro: sem “escolarizar” o RPG e nem adulterar o lugar e o papel que ocupam a escola, o professor, os saberes e a relação ensino-aprendizagem.

Mesmo sendo uma escola que se poderia considerar como de “elite”, que atende a segmentos muito particulares da população, e que, em tese,

estaria muito distante da porção majoritária das escolas, especialmente as da rede pública de ensino, acredito que o trabalho com o RPG na escola PARAÍSO possa servir como indicação de um fenômeno que me parece disseminado mais ou menos “democraticamente” entre crianças e jovens, superando até mesmo profundas distorções de origem ou acesso a bens materiais ou culturais que se expressam no meio social.

Afinal, se trocarmos uma referência por outra, se trocarmos o rock pelo funk ou o pagode, a TV por assinatura pela TV aberta, os videogames e filmes originais por cópias “alternativas” e as roupas e tênis “de marca” pelos artigos “genéricos”, comprados nos vendedores ambulantes, veremos com certeza que as diferenças, embora grandes e profundas, não geram neste aspecto contrastes de matizes muito intensos, sendo percebidas muito mais como variações de tom dentro de um mesmo espectro cromático, ou diferentes notas dentro de uma mesma escala ou campo harmônico.

Portanto, guardadas as devidas proporções e distorções, e desde que tomados sob a perspectiva apropriada, acredito que os apontamentos deste trabalho possam servir de guia para o aproveitamento dos jogos de RPG em outras e diferentes escolas, em outros e diferentes contextos educacionais, sociais e culturais.

Minha sugestão final é que o leitor (ou leitora!) faça com este trabalho o mesmo que todos os mestres e jogadores de RPG fazem constantemente com todos os textos, imagens, palavras, personagens, histórias e universos ficcionais que encontram pela frente: transformem, resignifiquem, recriem, adaptem, interajam e tornem suas as idéias aqui discutidas.

Porque, na verdade, as idéias e os textos não têm dono. E por isso mesmo são (e sempre serão) nossas... de todos nós.