

Universidade Federal de Santa Catarina

Curso de Ciências Contábeis

Campus Universitário Trindade

Florianópolis- SC

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Museologia, do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel no Curso de Museologia

Orientador: Prof^a Ms^a Luciana Silveira Cardoso

Florianópolis, 2017

MUSEOLOGIA, RPG e LARP: MEDIAÇÕES CULTURAIS EM MEIO ÀS SOCIEDADES
SERGIO HENRIQUE VILELA RIBEIRO

MUSEOLOGIA, RPG e LARP: MEDIAÇÕES CULTURAIS EM MEIO ÀS SOCIEDADES

SERGIO HENRIQUE VILELA RIBEIRO

Pesquisa sobre Museologia, RPG e LARP e suas mediações culturais em meio às sociedades.

Orientadora:

Prof^a Ms^a Luciana Silveira Cardoso



SERGIO HENRIQUE VILELA RIBEIRO

MUSEOLOGIA, RPG e LARP: Mediações Culturais em meio às sociedades

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido à Universidade Federal
de Santa Catarina como requisito
parcial para a obtenção do Grau de
Bacharel em Museologia.

Orientadora: Prof.^a Ms^a Luciana Silveira Cardoso

Florianópolis
2017

Sergio Henrique Vilela Ribeiro

MUSEOLOGIA, RPG e LARP: Mediações Culturais em meio às sociedades

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Museologia e aprovado em sua forma final pelo Curso de Museologia da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de dezembro de 2017

Prof.^a M^a. Luciana Silveira Cardoso

Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Heloísa Helena Fernandes Gonçalves da Costa
Universidade Federal da Bahia

Prof.^a M^a. Luciana Silveira Cardoso

Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Valdemar de Assis Lima
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

Grupos de pessoas são capazes de compartilhar conhecimentos que antes apenas um de seus membros tenha experimentado, ou seja, a narrativa grupal. Como um rito humano que se realiza e repete-se desde às antigas eras, é considerada uma forma de interação harmoniosa e igualitária entre os indivíduos que se propõem a participar. Demonstrando este contexto, o presente trabalho aborda em um primeiro momento o RPG, seu histórico e desenvolvimento; partindo em seguida para uma análise de seu conceito enquanto jogo e suas qualidades. Objetivando a comprovação de suas potencialidades juntamente com o LARP enquanto mediadores culturais, é feita uma análise sobre suas relações com as sociedades e suas instituições, buscando validar sua utilização dentro dos espaços museais. Através de referências bibliográficas e sites pesquisados, são feitos delineamentos que evidenciam relações entre os métodos “*roleplay*” e a Nova Museologia, assim como suas possibilidades de atuação inseridas nos processos museológicos. O trabalho é concluído alcançando como resultado a demonstração de novos vínculos entre museus, públicos e RPG/LARP.

Palavras-Chave: Museus. Sociedades. RPG. LARP. Narrativa. Nova Museologia. Mediadores Culturais.

ABSTRACT

Groups of people are able to share knowledge that once only one of their members has experienced, that is, the group narrative, a human rite that takes place and repeats itself from the ancient eras. This is considered a form of harmonious and egalitarian interaction between the individuals who propose to participate. Demonstrating this context, the present work approaches in a first moment the RPG, its history and development; leaving for an analysis of his concept as a game and its qualities. Aiming at proving their potentialities together with the LARP a cultural mediators, an analysis is made of their relations with societies and their institutions, seeking to validate their use within museum spaces. Through bibliographical references and researched sites, designs are drawn which show the relationships between the roleplay methods and New Museology, as well as their possibilities of action inserted in the museological processes. Reaching as a result the demonstration of new links between museums, public and RPG / LARP.

Keywords: Museums. Societies. RPG. LARP. Narrative. New Museology. Cultural Mediators.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O ROLEPLAYING GAME	13
1.1 A HISTÓRIA E DESENVOLVIMENTO SOBRE O RPG.....	13
1.2 CARACTERÍSTICAS E MODALIDADES.....	23
1.3. O CONTEXTO: JOGO, MEDIAÇÃO E EDUCAÇÃO	34
2. A CONVERGÊNCIA ENTRE SOCIEDADES, INSTITUIÇÕES E RPG-LARP ASSIM COMO SUAS RELAÇÕES COM A CULTURA E APRENDIZADO	43
2.1- AS SOCIEDADES	43
2.2. RPG	44
2.3 MAS... E OS MUSEUS?	47
2.4 E QUAIS AS RELAÇÕES ENTRE MUSEUS E RPG/LARP?	50
3. MUSEOLOGIA E RPG/LARP: RELAÇÕES, USOS E MEDIAÇÕES	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS	73
BIBLIOGRÁFICAS:	73
ELETRÔNICAS:.....	83

INTRODUÇÃO

A museologia e o *Roleplaying Game* harmonizam-se em características semelhantes devido às interações entre homem, cultura e sociedade. Elas estão dentro de diferentes sistemas de pensamento e permitem trocas dialógicas entre saberes e práticas das mais variadas: a transdisciplinaridade; a possibilidade de um contexto educacional; a ideia de representação e discurso a se seguir. Como podemos ver, as possibilidades são inúmeras.

Ambos têm sido assuntos recorrentes ao longo de suas existências, passando por reformulações, mudanças e polêmicas. Na contemporaneidade, ganharam maior visibilidade dado ao acesso às novas tecnologias e formas de mídia; sendo retratados em filmes, séries, músicas e também estabelecendo relações para com os campos do conhecimento.

Sobre este último quesito, ao verificar um aumento constante em produções científicas referentes ao RPG sob diversas temáticas e ao mesmo tempo, constatando uma certa ausência sobre abordagens do mesmo com a Museologia, prontifiquei-me a estabelecer conexões entre um e outro.

Neste contexto, o presente trabalho tem por objetivo principal analisar o RPG e o LARP em nossa sociedade, buscando realçar suas potencialidades e demonstrar sua utilização para mediações culturais, sobretudo no que tange ao universo dos museus.

O trabalho divide-se em três capítulos: No primeiro, aborda-se o tema RPG através de uma contextualização histórica e seu desenvolvimento em âmbito nacional e internacional; seguindo para suas modalidades, características e demais peculiaridades, encerrando com um delineamento histórico-cultural sobre a própria noção de jogo e suas relações para com as sociedades, empregando o jogo enquanto agente educativo e cultural.

O segundo capítulo traz as relações entre o RPG/LARP com as instituições de forma aprofundada; sendo detalhado suas abordagens por diversos campos do conhecimento, denotando seus benefícios educacionais. Logo depois, é dado foco aos espaços museais e seus contatos com as práticas rpgísticas, realizando uma concatenação investigativa referente à Nova Museologia e suas aproximações com o RPG/LARP.

Por fim, é apresentado um estudo de caso sobre dois museus gregos que utilizam o RPG/LARP em suas ações museológicas;

evidenciando uma nova tipologia e formas de mediações através da situação relacional entre museus, públicos e grupos de RPG/LARP.

1 O ROLEPLAYING GAME

Levando em consideração a fragilidade da bibliografia capacitada em *Roleplaying Game*, causada devido à incultura e invisibilidade de sua prática talvez, busco discorrer sobre sua história num panorama geral, seu surgimento pelo Brasil e os demais aspectos e características que o cercam no intuito de proporcionar um maior contato e melhor entendimento das temáticas posteriores.

Também conhecido como “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de representação”, o RPG (sigla oriunda da expressão “*Roleplaying Game*”) define um módulo de jogo em que pessoas assumem papéis de personagens e criam narrativas de maneira colaborativa, sendo relevante explicar os seguintes fatores: jogadores, mestre e sistema.

Os jogadores são criadores de personagens fictícios, seguindo uma determinada lógica estipulada pelo sistema de regras selecionado (seja pelo mestre, jogadores ou ambos). Ele controlará este personagem pelas aventuras do jogo, interpretando-o de acordo com as características físicas e psicológicas, constituídas durante o processo de criação.

Enquanto a maioria atua como jogadores, um dos participantes atua como mediador, sendo reconhecido como “Mestre” (ou narrador); este tem como responsabilidade guiar os demais membros através da narrativa elaborada pelo mesmo (a qual pode ser construída também em conjunto com os demais, ao longo do jogo). O mestre é quem julgará as ações e decisões de todos os personagens dos jogadores, baseando-se em um sistema para realizar tais fatores.

O sistema se baseia em um conjunto de regras utilizado para a construção do cenário, também com a função de ordenar o jogo e permitir um fluxo interativo constante. Esta mecânica empregada a todo RPG fornece informações que ajudarão com eventuais dúvidas e problemas que venham a ocorrer. Apesar de necessárias, as regras de um sistema podem ser ignoradas, quebradas ou alteradas em prol de uma melhoria na fluidez das aventuras. Devido sua grande adaptabilidade, o RPG, em conjunto de aspectos interdisciplinares em confluência com fatores e problematizações contemporâneas, pode contribuir tanto no aprendizado, quanto nos mais diversos campos da sociedade.

1.1 A HISTÓRIA E DESENVOLVIMENTO SOBRE O RPG

Em sua gênese, o RPG seria proveniente dos *war games* (jogos de guerra), tais como o xadrez e o go, que são datados aproximadamente de

três milênios antes de Cristo (MURRAY *apud* FINE, 2002, p. 8). Partindo desta relação, surge no séc. XVIII um jogo chamado “xadrez de guerra”. Esta invenção foi feita na Alemanha, e que mais tarde seria reformulada por Her Von Reisswitz, ganhando a denominação de “Kriegspeil”, com intenção de aplicá-lo no treinamento de soldados prussianos, tendo versões decorrentes utilizadas em outros exércitos. (FINE, 2002, p. 8).

O jogo viria então a fazer sucesso apenas a partir da década de 50, após ter recebido um conjunto de regras e ter seu nome alterado para “*Little Wars*”, feito realizado por Herbert George Wells. Com o seu crescimento vigente e alta popularidade, começaram então a surgir as primeiras empresas e grupos de jogos dos mais variados. (SCHMIDT *apud* FINE, 2002, p. 9).

Nota-se que até este momento, os jogos ainda não possuíam elementos que os categorizassem de fato RPGs e levaria um certo tempo para a construção deste modelo enquanto jogo de representação de papéis. A mudança começa nos EUA, com Dave Wesley e seus amigos, jogadores assíduos de war games que começaram a ficarem frustrados pelos parâmetros que o jogo ofertava e, buscando uma forma de solucionar os inconvenientes encontrados, realizariam mudanças peculiares afim de aprimorar esse passatempo:

Dave Wesley, um jogador curioso pelas teorias por trás dos jogos de guerra e frustrado por ver grandes batalhas terminarem em disputas de interpretação de regras, resolveu fazer experimentos com estes jogos. Através da experiência adquirida de outros jogos, Dave Wesley resolveu atribuir elementos pré-existentes, como o árbitro imparcial e uma representação de papéis baseada em uma espécie de comensalismo social (onde o benefício de um dos jogadores durante o jogo não implicaria diretamente na perda dos outros jogadores), uma vez que não haveria ganhadores ou perdedores, mas sim o desenrolar dos fatos acontecidos. (SCHMIDT *apud* SCHICK, 1991, p.17).

Apesar de Wesley ter pensado que o jogo havia causado frustração aos jogadores, o efeito foi o oposto: a admiração foi geral e ansiavam por

outros jogos como aquele. Depois de muitos jogos “a la Braunsteins”, Dave Wesley e seus amigos chegaram à algumas conclusões empreendedoras, como retirar o combate centrado aos indivíduos participantes e a representação de personagens (SCHICK, 1991, p.18). Jogariam com personagens ao invés de tropas, onde escolheriam um deles para representar, assim como a noção de que um deles seria o mediador entre estes personagens, como demonstra SCHMIDT (2008, p.29):

Se os jogadores têm objetivos diferentes ou vão agir em conjunto em vez de uns contra os outros, o jogo precisa de um juiz para manobrar seus oponentes, descrever o ambiente e decidir que regras se adequam a cada situação, [...] Como o cenário não se restringe mais somente a um tabuleiro, as personagens podem se movimentar para qualquer lugar, em um cenário rico e amplo. Da mesma forma, a aventura não se limita mais a combater outras miniaturas, ampliando as possibilidades de interpretação e do desenvolvimento da história. (SCHMIDT *apud* SCHICK, 1991, p. 18).

Estas conclusões seriam a base do conjunto de regras, ainda que rústico, mas que serviriam como elemento norteador do que estava por vir. Um dos jogadores e amigo de Wesley, Dave Arneson, apresentaria mais tarde um cenário medieval fantástico de autoria própria chamado “*Blackmoor*”, o qual havia incluído às demais ideias anteriores, a concepção de evolução da personagem, uma vez que esta aperfeiçoava suas habilidades à medida que derrotava monstros e superava desafios (SCHICK, 1991, p. 18). Porém, seu sistema possuía algumas lacunas, e estas só seriam supridas devido à um outro fã de jogos e correspondente de Arneson chamado Gary Gigax; juntos, eles criaram o primeiro RPG com um sistema organizado e completo: *Dungeons & Dragons* (chamado popularmente de D&D), este jogo se tornaria o mais influente desde 1973 até os dias de hoje (SCHMIDT *apud* SCHICK, 1991, p. 19).

Na década de 1980, apesar do surgimento de outros RPGs com temáticas distintas entre si (ficção científica, comédia, super-heróis das histórias em quadrinhos, terror), o D&D com seu cenário ambientado em

fantasia medieval conquistou o público, excedendo um milhão de cópias vendidas ao longo de seis anos (VASQUES, 2008, p. 21). Mas:

O D&D era soberano. Seu sucesso no mercado americano era (e ainda é) tão grande que no filme E.T., de Steven Spielberg, um dos maiores sucessos cinematográficos de todos os tempos, a primeira cena mostra um grupo de adolescentes jogando RPG (no caso, D&D, embora não seja citado nominalmente). No desenrolar da história, os personagens do filme voltam a se referir ao jogo, comparando a mecânica do jogo aos acontecimentos no filme [...] (Andrade, 2006, p.06).

Interessante notar que o RPG também havia causado impacto em outros campos, como:

a) Cinema:

Nesta época começam a ser lançados os primeiros jogos de computador e videogame inspirados em RPG. Surgem os primeiros RPGs genéricos, que são um conjunto de regras sem um cenário próprio, como o GURPS (*Generic Universal Roleplaying System*). São lançados também vários filmes e livros inspirados no RPG, como a série de livros *Dragonlance* e o filme *Willow na Terra da Magia*. (SCHMIDT *apud* DARLINGTON, 1999, parte IV).

b) Literatura:

O RPG nos EUA ou na Inglaterra já se encontrava bem popularizado e com uma profusão de temas que englobavam algumas obras de ficção literária pois, na mesma época, foi lançado MERP (*Middle-Earth Role Playing*), que era ambientado oficialmente na Terra Média de Tolkien

em seus livros e, em 1985, surgem dois novos RPGs realmente inovadores: *Call of Cthullu* e *Amber: Call of Cthullu*, foi o primeiro ambientado em um cenário de terror, baseado na obra de H. P. Lovecraft. (VASQUES, 2008, p. 23).

Neste mesmo período, o RPG é inserido de fato no Brasil. Já havia um certo contato na década de 70 devido a jogadores intercambistas que moravam nos EUA ou na Inglaterra (onde o jogo havia sido disseminado primeiramente), e que ao chegarem no Brasil carregavam consigo materiais de RPG importados. (VASQUES *apud* PAVAO, 2000, p. 22).

Em 1980, as livrarias começaram a importar jogos de RPG, de diversos tipos, em inglês. Devido seu alto custo, os materiais eram fotocopiados por amigos que adquiriram o material ou daqueles que trouxeram do exterior, e então redistribuídos entre si. Como os livros exigiam um certo conhecimento da língua inglesa, houve o surgimento de fotocópias com traduções amadoras para aqueles que não dominavam este idioma estrangeiro, criando a base de um movimento cultural em expansão de um público que se tornariam conhecidos pela alcunha de “Geração Xerox” (PAVAO, 2000).

Entretanto, na década de 1990, o RPG populariza-se de uma forma geral e sofreu mudanças que atingem não somente ao material internacional, mas também o nacional. O modelo de RPG até então, com foco em combate e sistemas de regras complexos, passou por uma reformulação, onde a proposta gira em torno de um enfoque na composição de narrativas e sistemas mais simples. (SCHMIDT 2008, p. 32).

Jogos lançados anteriormente retornam em edições subsequentes. Alguns foram traduzidos, como por exemplo o *GURPS (Generic Universal Roleplaying System)*, o qual iria gerar no público um grande apreço devido suas características polivalentes, como explicita Vasques (2008, p. 23):

[...] um sistema de regras capaz de servir como base para se jogar em qualquer ambientação desejada. Desta forma, sendo um sistema universal, o jogador de RPG não precisava aprender um novo sistema de regras caso decidisse jogar em outra ambientação, utilizando sempre o mesmo para

histórias de terror, ficção ou humor, e agora, por se tratar de um sistema genérico, podia maximizar ou minimizar destas mesmas regras, segundo a escolha do grupo. Vários suplementos foram lançados pela editora seguindo o sistema de regras do *GURPS*, explorando ambientações históricas como China e Japão, mas também apresentando aos jogadores ambientações baseadas na fantasia medieval ou ficção científica.

As editoras e livrarias brasileiras atentam-se naquele momento para as produções de RPG. Uma vez que antigamente apenas importavam estes materiais, agora passam a se preocupar com sua tradução e publicação, apesar de haver contrariedades sobre o primeiro lançamento, como demonstra Schmidt (2008, p. 37):

É difícil definir a data de lançamento do primeiro RPG no Brasil. Marcatto (1996, p. 15) aponta o lançamento da série de aventuras solo Aventuras Fantásticas (cujo título original é *Fighting Fantasy*) pela editora Marques Saraiva em 1985. Na Biblioteca Nacional o registro mais antigo é o do livro-jogo Aventuras Fantásticas - A Cidadela do Caos de 1990, no entanto a editora lançou alguns livros sem ISBN e sem data de lançamento no Brasil, como é o caso do livro RPG: Aventuras Fantásticas - uma introdução aos roleplaying games. Além da série Aventuras Fantásticas temos o lançamento do *GURPS* pela editora Devir em 1991 como um marco do RPG no Brasil.

Em 1991 ocorre o início das produções nacionais de RPGs, sendo o primeiro chamado de *Tagmar*, com cenário ambientado em fantasia medieval (inspirado nas obras de Tolkien, assim como *D&D*), e no ano seguinte é publicado o *Desafio dos Bandeirantes*, jogo que mistura elementos da história e culturas do Brasil.

Valendo-se de uma pesquisa que reunia as crenças indígenas, portuguesas e africanas, o jogo propunha desafios para as partidas que já não envolviam mais criaturas clássicas da fantasia medieval européia, e sim sacis, mapinguaris, boitatás, etc. (SCHMIDT, 2008, p. 23).

Enquanto isso nos EUA, nascia o jogo *Vampiro: A Máscara*. Trata-se de um RPG de horror pessoal onde os jogadores interpretam personagens trágicos em uma ambientação punk gótica. Ele é baseado no sistema *Storyteller*, o qual reforça a criação de histórias com prevalência, que serão desenvolvidas entre o narrador e os jogadores. Seu elemento

diferenciativo é que os personagens dos jogadores possuirão uma “história de vida” previamente escrita para embasamento do jogo. É imprescindível chamar a atenção novamente para a relação entre o RPG com as outras áreas culturais da sociedade como o cinema, literatura e demais aspectos intrínsecos a este período:

Na GenCon em 1991, Mark Rein Hagen apresentou um jogo que mudou o hobby para sempre e uma companhia que iria enriquecer com ele. O jogo era *Vampiro: A Máscara* e a companhia era a White Wolf. Rein Hagen já havia trabalhado antes no *Ars Magica* e introduziu algumas de suas idéias impressionantes de narração épica de histórias para esse jogo. [...] E mais, estabeleceu uma ligação direta com a subcultura gótica. Chegando ao mesmo tempo em que coisas como *O corvo*, *Entrevista com Vampiro* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* estavam colocando as produções culturais góticas para o centro das atenções, *Vampiro* esteve na crista de uma onda de popularidade e não foi engolida por ela. (DARLINGTON, 1999, parte VIII).

Com a popularização do sistema *Storyteller* e suas novas características, impulsionou-se a descoberta de uma outra forma de jogar RPG chamada de *Live Action* ou *LARP*. Como sugere Schmidt (2008, p.33): “Em um *Live Action*, muitas das ações das personagens são realizadas fisicamente, como se fosse um teatro improvisado, e não apenas oralmente como no RPG de mesa [...]. Aparentemente *Vampiro* foi inspirado nos jogos de *Live Action* frequentado por Mark Rein Hagen, em cujo livro é incentivada a “ação ao vivo”.

Conforme os jogos de uma forma geral cresciam internacionalmente ao ponto de ganharem suas próprias convenções, estes acontecimentos geravam repercussões nacionalmente, sobretudo no Brasil, o qual começaria a expandir este campo de forma grandiosa. Ainda em 1991, segundo Vasques (2008, p. 23), a Devir Livraria organiza o *Encontro Internacional de RPG*, em São Paulo.

Esse encontro anual, talvez a maior fonte de divulgação do RPG no país, se realiza em três dias, sendo que no primeiro há visitaç o de alunos das escolas inscritas gratuitamente, fato que possibilita a participa o de muitas escolas p blicas. Em 1998, 1200 alunos estiveram presentes, embora o n mero de interessados fosse o dobro, [...] os docentes que se interessarem em conhecer melhor o RPG, um produto cultural relativamente novo em fase de populariza o, t m a  uma boa oportunidade de faz -lo.” (VASQUES *apud* HIGUCHI, 2000, p. 209).

Desta forma, a d cada de 1990 acarretou em grandes desdobramentos no campo dos jogos de RPG, os quais seriam perpetuados ao longo dos anos. Realizando uma progressividade cronol gica maior ap s 1992, vale ressaltar alguns fatos. Vasques (2008), em sua disserta o de mestrado, realizou um resumo sobre essa evolu o do RPG:

Em 1994, a Devir Livraria lan a no Brasil o primeiro jogo da s rie *Storyteller* chamado *Vampiro: a m scara*, RPG de horror pessoal [...]. O personagem a ser interpretado pelos jogadores neste jogo deveria ser um her i tr gico em uma ambienta o punk g tica. No in cio de 1995, a editora Trama, respons vel pela publica o de uma revista especializada em RPG, a *Drag o Brasil*, lan a em forma de revista os RPGs *Defensores de T quio*, que faz uma par dia com os desenhos japoneses e *Arkanun*, um RPG de terror medieval baseado nas regras de *Call of Cthulhu*. Ainda em 1995, a Ediouro lan a o RPG americano *Shadowrun*, jogo que mistura um universo *cyberpunk* com magia medieval. A Devir lan a *Paran ia*, um RPG de humor que tenta reconstruir, de forma

cômica, um mundo ditatorial, controlado por um computador insano, levando aos jogadores um mundo que se assemelha com as descrições de George Orwell, no livro *1984*, e Aldous Huxley, em *Admirável mundo novo*, entre outros autores. A GSA lança seu terceiro RPG, *Milenia*, um jogo de ficção científica produzido por brasileiros. Em 1996 é a vez de *Cyberpunk 2.0.2.0.*, jogo que se passa em um futuro próximo e tecnologicamente avançado. Por outro lado, mostrando a flexibilidade dos universos ficcionais do RPG, *Toon* parodia os desenhos animados, com personagens que devem utilizar a dinâmica dos personagens dos cartuns, criando situações absurdas e engraçadas como nos desenhos animados; ambos os jogos são publicados pela Devir. Em 1997, a editora Akritó publica o RPG *Era do Caos*, jogo que se passa no Brasil no século XXI, destruído pelas mazelas da globalização. O cultuado *Castelo Falkenstein* é lançado no Brasil em 1998 pela Devir Livraria. Personagens históricos como o primeiro ministro britânico Disraeli e o chanceler de ferro Otto Von Bismarck se encontram com os personagens da literatura de ficção da Era Vitoriana e fim do século XIX, tais como Drácula, Sherlock Holmes ou Nemo. Em 1999, a Devir Livraria publica jogos paradidáticos como *Mini-Gurps O Descobrimento do Brasil.*” (VASQUES, 2008, p. 24).

Após a passagem do século XX para XXI, é iniciada uma época de prosperidade: o aprofundamento das sociedades em globalização, economia e informação estão interligados, sobretudo através de uma revolução digital que já havia se iniciado no século passado. O RPG enquanto elemento cultural inserido nessas sociedades não fica desprovido das mudanças que estão ocorrendo, de maneira que novas

manifestações também surgem neste meio, como é o caso do **Simpósio de RPG e Educação**. Este simpósio foi um dos muitos tipos de eventos que iriam surgir para tratar sobre os jogos de representação de formas completamente inovadoras, objetivando seu estudo e pesquisa, sua prática envolvendo áreas do conhecimento de forma que trabalhassem a interdisciplinaridade em prol das sociedades. Vasques (2008) compilou um breve histórico deste estopim:

Um outro tipo de evento de RPG passou a ser organizado no Brasil. No mês de maio de 2002, em São Paulo, foi realizado o *I Simpósio de RPG e Educação*, no qual foram apresentadas algumas experiências realizadas sobre o assunto, além de diversas pesquisas [...]. Este evento marca uma separação entre os eventos que visam atingir o público de jogadores e os eventos que visam aprofundar a discussão sobre o RPG.

Em 2003 houve o *II Simpósio RPG e Educação*. Uma das inovações foi possibilitar aos professores iniciantes que criassem suas próprias histórias pedagógicas e que as narrassem para crianças. Esta atividade ocorreu concomitantemente com palestras que abordavam experiências e análises do RPG. Em 2004 foi realizado o *III Simpósio RPG e Educação*, novamente em São Paulo, no qual professores e criadores de RPGs explicitaram algumas experiências utilizadas por eles em diversos campos do saber, como química, matemática e arqueoastronomia. A quarta edição do *Simpósio RPG e Educação* realizou-se em setembro de 2006 atingindo um público diferente: os estudantes universitários. As palestras abordaram temas variados, desde relatos de experiência no ensino de biologia celular a análises sociológicas, psicológicas, etc.[...] Estes eventos contribuíram para que algumas escolas

e professores passassem a estudar o uso do RPG na área pedagógica e a utilizá-lo em busca de alguma alternativa para suas aulas e para os alunos, durante as aulas ou mesmo como atividade extraclasse. (VASQUES *apud* KLIMICK, 2004).

Na contemporaneidade, o RPG continua a crescer cada vez mais: com temáticas completamente novas e relançamentos de edições passadas, porém não se limitando apenas aos livros, abarcando também os meios eletrônicos.

1.2 CARACTERÍSTICAS E MODALIDADES

Considero relevante ponderarmos sobre o RPG enquanto uma filosofia de jogo, visto que o campo torna-se abrangente devido sua diversidade de tipos, onde cada um explora determinados elementos, alguns com mais afinco do que outros. Schmidt (2008) comenta sobre este paralelismo entre eles:

É difícil a tarefa de definir o que é RPG, pois mesmo a separação dos jogos de representação dos outros jogos de fantasia (como os jogos de estratégia colecionáveis e os jogos de computador online) é superficial e, diria até artificial. Existem jogos de videogame e jogos de cartas com várias características em comum com os jogos de RPG. (p.47)

O autor em questão continua a discorrer sobre quais são os fatores importantes para definir o RPG:

Ser uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participatória, com uma quantificação de atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das

personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas. (Ibidem, p. 47)

Corroborando para os conceitos desse método de jogo, Vasques (2008) sugere o entendimento das peculiaridades em torno da narração e a relação entre narrador e personagens, citando Steve Jackson (1994):

Um RPG não é um jogo no sentido lato, é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente. As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções, se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que somados ao fim garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar. (p. 15)

Desta maneira, também se faz importante elencar neste momento algumas diferenças entre o RPG não eletrônico e eletrônico, afim de evitar confusões entre os gêneros de jogos e a maneira em que cada qual é aplicado. O maior quesito se encontra na quantificação do primeiro, uma vez que os personagens criados pelos jogadores envolvem um sistema e regras para aquela ambientação que, para poder transmitir um personagem de aspecto “real” ao jogo, aplica-se atributos quantitativos, por exemplo: idade, altura, traços físicos e mentais, etc. (SCHMIDT, 2008, p. 47).

Pereira (2003) sustenta a ideia dos personagens quantificados e aplicações dentro das regras em suas variáveis:

É a própria interatividade que pede a definição de regras claras no RPG para criação de personagens, combates, magias, etc., para dar um mínimo de “ordem à bagunça”, visto que não há um roteiro pré-definido para a história. O termo “mínimo” é apropriado, pois é o suficiente para minimizar discussões

sobre o que uma personagem pode ou não fazer, mas não a ponto de limitá-la dentro do que ela pode fazer. A interatividade também faz com que as ações dos personagens dos jogadores nas sessões RPG coloquem as histórias na via do “virtual” para o “atual” e não do “possível” para o “real” dentro do pensamento de Pierre Lévy. Como vimos, a passagem do possível para o real vem a partir de um estado pré-definido e a do virtual para o atual é a resolução de um complexo problemático, prevendo a possibilidade de criação. Dentro dos conceitos que estamos trabalhando a primeira é reativa e a segunda interativa. Os aspectos quantitativos de uma personagem são efetivamente limitados. Por exemplo, uma personagem humana de 20 anos, num cenário atual, tem determinados limites de força, inteligência e habilidades que são expressos quantitativamente na grande maioria dos RPGs. Teoricamente, pode haver um limite de possibilidades de histórico e personalidade, o que implicaria a via do “possível para o real”. Mas, a articulação entre as características quantitativas, personalidade e histórico já empurram a personagem de RPG para a via do “virtual - atual”. A dupla articulação das personagens entre si e com o enredo através desta forma de interatividade fazem com que todas disparem pela estrada de mão dupla da virtualidade. (PEREIRA *apud Ibidem*, p. 52).

À vista disso, o RPG não eletrônico diferencia-se pelo seu conjunto de interatividade-quantificação e que através da narrativa pode ser alterada, ao contrário do RPG eletrônico, o qual está limitado a determinados padrões.

O RPG diferencia-se do videogame pela interatividade, visto que a história não contém limitações apresentadas pela máquina. Um jogo de videogame sempre estará limitado pelas opções pré-estabelecidas por seus criadores. O mapa sempre terá suas limitações, as reações dos personagens seguirão sempre uma lógica pré-estabelecida, etc. Já no RPG, a narrativa a ser contada não deve seguir, necessariamente, a linearidade pré-estabelecida pelo narrador. (VASQUES, 2008, p. 17).

Uma vez distinguidos RPG eletrônico e não eletrônico, além de especificidades, é possível estudá-los e conhecê-los melhor por meio de suas subdivisões. No primeiro caso, temos eletrônico solo e *multiplayer online roleplaying game* (MMORPG) e no outro; aventuras solos, RPG de mesa e live action. (SCHMIDT, 2008, p. 49). Vamos à uma breve explanação de cada um destes itens:

Eletrônico solo: Jogos empregados em computadores, videogames e demais consoles eletrônicos. Geralmente esses jogos podem ser compostos de outros elementos (ação, terror, plataforma, etc) ou com enfoque puramente rpgístico. Schmidt (2008) o RPG eletrônico solo como:

[...] um único jogador controla uma personagem ou grupo de personagens em um ambiente simulado. O jogador deve fazer escolhas, como na aventura solo, mas também desvendar quebra-cabeças para avançar na história. Alguns jogos apresentam maior liberdade de exploração do ambiente simulado e mais caminhos e desfechos, enquanto outros têm um número menor destes elementos, com enfoque no desenvolvimento da(s) personagem(s), combate ou uma história linear, porém com a sensação de participação nesta por meio das ações da personagem. (p. 53)

Discordo em um único ponto desta definição, pois existem jogos de RPG (talvez não em determinado momento da pesquisa do autor ou

até mesmo o próprio desconhecimento do mesmo) onde há a possibilidade de múltiplos jogadores interagirem ao mesmo tempo, no mesmo aparelho¹.

Multiplayer Online Roleplaying Game ou MMORPG: Traduzindo do inglês para português, o *RPG online para múltiplos jogadores* define-se em diversas pessoas interagindo durante o jogo estabelecido em uma única plataforma e acessado por múltiplas fontes (computadores, videogames, etc). Esse modelo de RPG iria surgir com o advento da internet e se desenvolver ao longo do tempo:

[...] tem origem nos chamados *MUDs* (*Multi User Dungeon*). Estes jogos remontam às primeiras experiências com a internet [...] e a única possibilidade de interface era textual [...] A principal diferença entre os *MUDs* e *MMORPGs* atuais são as representações gráficas do ambiente simulado e dos personagens e suas ações [...] (*Ibidem*, p. 56).

Os *MUDs* possibilitam *RPGs* de formato básico, com baixa complexidade gráfica e com um maior enfoque no elemento textual. Devido à evolução da internet, outros tipos parecidos foram surgindo, como o *PbEM* (Play by E-Mail) e o *PbF* (Play by Forum). Fazendo com que o jogo ocorresse via e-mail e conversas por fóruns, salas de bate-papo, programas de comunicação (ICQ, IRC).

O acesso à internet também gerou outras formas de se jogar *RPG*: os jogadores começaram a usar as salas e programas de bate-papo (play by chat) e fóruns na internet (play by forum). Muitas vezes os jogadores têm acesso a programas auxiliares que fornecem poliedros virtuais, controle de fichas de personagem e até mesmo a realização de esboços em tempo real [...]. (*Ibidem*, p. 57).

¹ No jogo Final Fantasy VI é possível a interação entre dois jogadores: nos momentos de batalha o grupo de heróis controlado pelos jogadores podem ser controlados de maneira dividida entre os jogadores (ex: cada jogador pode controlar dois ou mais personagens).

Já os MMORPGs giram em torno de mundos virtuais, onde os jogadores interagem em tempo real através de seus personagens para vivenciarem a narrativa proposta pelo jogo. Neste caso, os RPGs desse modelo variam de formatos, gráficos e especificidades; variando desde um modelo simples como Tibia (o mais antigo, existente desde 1995) até modelos mais modernos como World of Warcraft (considerado o mais popular do mundo, com 5 milhões de jogadores regulares em 2016, porém chegou a ter 11 milhões de jogadores ativos).

Como outros RPGs, eles são grandes geradores de fatores e demandas econômicas e sociais em ocorrência da indústria cultural e da cultura de massa.

Atualmente existem recursos inovadores que podem ser usados por este tipo de jogos, como programas para gravar áudio e voz (*PlaysTV*); comunicação em tempo real (*Ventrilo*, *Skype*) e programas próprios para se jogar “RPG de mesa pela internet” (como o *IRPG*), onde há salas de bate-papo com mecânicas específicas para este público.

Aventuras Solo: Tratam-se de livros ou sites que compõem uma narrativa com elementos de RPG, tornando-o um jogo com apresentações de cenários e problemáticas como a tomada de decisões pelo personagem por parte do jogador. Possui regras simples para os momentos de ação, como combates ou testes de perícias, abarcando o uso de dados e ficha. A ficha é previamente preenchida pelo jogador ao criar seu personagem, visto que a representação do mesmo surgirá mediante as escolhas do próprio jogador (SCHMIDT, 2008, p.53).

Apesar de não haver interação com outros jogadores, este modo de jogo permite uma maior e melhor introspecção consigo mesmo e o jogo. Na maioria das vezes constitui-se de uma narração não linear, permitindo ter diversos caminhos e finais, o que Schmidt (2008, p.53) chamou de “caleidoscópio de histórias, o qual o leitor tem a cada vez a possibilidade de uma nova história. Quanto maior o número de caminhos e finais, maior o número de histórias possíveis.”

Agora que a neve parou de cair, o céu está limpo e azul. O ar é frio e a neve estala sob seus pés. Você sobe a lateral da montanha devagar, procurando o pedaço de pele deixado pelo caçador acima da entrada da caverna. Você de repente ouve o barulho de algo rolando acima de você -- o som terrível de uma avalanche. *teste a sorte*. Se for *sortudo*,

vá para 163. Se for *azarado*, vá para 109².

RPG de Mesa: O modelo mais tradicional de se referir ao RPG e também o mais antigo. Sua realização consiste na formação de um grupo de pessoas que, com auxílio de materiais (livros, poliedros, ficha, etc.) e uso de sua criatividade, constroem coletivamente uma narrativa de jogo baseado em uma determinada ambientação e sistema de regras. Como Schmidt (2008, p. 50) discorre em sua tese, o termo “RPG de mesa” provém do ato de: “os jogadores se reunirem geralmente em torno de uma mesa para jogar, utilizando-se de lápis e papel para acompanhar o jogo [...]”.

Explicitando de uma outra maneira e com adição de outros elementos, o jogo de RPG é colocado em prática entre jogadores e o narrador. Para isso, eles precisam decidir em que cenário o jogo irá se passar. Conforme Andrade (2006, p. 3) comenta a nível de exemplificação:

As ambientações podem ser várias: ficção científica, Idade Média, cyberpunk, terror, vikings, velho oeste, Brasil colonial.... Enfim, as possibilidades são infinitas, pois todas as épocas da História e culturas existentes, ou que já existiram, podem servir de inspiração para uma ambientação de RPG. Além disso, a mesma ambientação pode ser desenvolvida de várias maneiras diferentes. E mais: há ambientações totalmente ficcionais, o que torna impossível imaginarmos um limite para as possibilidades de ambientação. Há também aquelas inspiradas em filmes (Star Wars, Indiana Jones, Star Trek) ou na literatura (H.P Lovecraft, Anne Rice, J.R.R. Tolkien).

Com tal característica, é imprescindível que haja um compêndio de informações, sejam reais ou inventadas, para que assim proporcione maior veracidade ao cenário.

² Trecho retirado do jogo As Cavernas da Bruxa da Neve.

Vasques (2008, p. 13) elucida um pouco mais sobre a extensão que o cenário abrange:

[...] todos os RPGs desenvolvem-se em um universo ficcional, também conhecido por ambientação, o qual constitui o cenário onde os personagens atuarão, descrito no livro com sua geografia e clima (geralmente com mapas em anexo), história e cronologia, cultura e tecnologias, economias e profissões, religiões e rituais, criaturas e suas biológicas.

O cenário representa apenas uma parcela das informações contidas em livros para compor o jogo. As regras e o tipo de sistema também são encontrados, assim como todos os elementos necessários para a criação de personagens e pequenas nuances que os tornam diferentes entre si (alguns voltados para o combate, outros para interpretação e diálogo, e assim por diante). Todos estes dados são encontrados nos livros de RPG do tipo “módulo básico”, os quais fornecem dados essenciais para efetuação do jogo, enquanto que os “suplementos” possuem dados específicos afim de promover uma incrementação e aprimoramento do jogo utilizado apenas pelos livros-base. Com todos estes conteúdos, o próximo passo é a criação dos personagens por parte dos jogadores, os quais irão utilizar estes materiais como embasamento para o preenchimento da planilha ou ficha de personagem.

Todos os personagens têm suas habilidades descritas em fichas. A ficha descreve qualidades, defeitos, talentos, perícias, aparência, atributos, entre outras características do personagem. Se, por exemplo, o personagem sabe escalar, é na sua ficha que esta informação deve ser anotada. Cada jogador controla a ficha do personagem por ele interpretado. (VASQUES, 2008, p. 14).

O narrador, juntamente com os jogadores, escolhem o RPG que irão jogar. Automaticamente se pré-estabelece o sistema de regras e o cenário para que funcionem enquanto “simulação da realidade”, porém é viável e interessante haver decisões sobre quais regras podem ser alteradas, adicionadas ou retiradas.

“Os livros de RPG devem conter quantificações para uma possível simulação da realidade dentro do universo ficcional do jogo, mas isso não significa que estas quantificações deverão ser utilizadas durante o jogo. O grupo de jogadores decide quais regras serão utilizadas.” (Ibidem, 2008, p.19).

Inclusive nos próprios livros de RPG, há comentários sobre a relevância de que a criatividade e interatividade devem sobrepor às regras, como numa ação que, se em algum momento as regras estiverem castrando a narrativa, elas devem ser alteradas ou eliminadas (na medida do possível).

Como demonstra Hagen (1994, p.69) em sua obra *Vampiro: A Máscara e Lobisomen: Guia dos Jogadores*: “**Ultrapasse as regras**: As regras foram feitas para manter os jogadores nos trilhos. Se a sua imaginação for superior às regras, então ultrapasse-as” (grifo do autor).

Lembre-se que no fundo há apenas uma regra real em **Vampiro**: não há regras. Você deve adaptar este jogo de acordo com a sua necessidade - se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. No fim, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser captada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Na verdade, essas regras são mais orientações que propriamente regras, e você tem total liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las de acordo com sua vontade. (Ibidem, p. 79).

Costikyan e Rolston (1995), autores do RPG *Paranóia*, minimizam a importância das regras em prol da ludicidade e da narrativa orquestrada pelo narrador, visando o bom andamento do jogo:

O que interessa é a diversão. O papel do mestre do jogo é manter a tensão e ajudar os jogadores a contar uma história que satisfaça – e não passar o tempo todo procurando coisas em tabelas e fazendo cálculos. Vá em frente – jogue fora qualquer regra que

você não goste, adicione qualquer coisa que lhe agrade; transforme, enlace, alongue a seu capricho. Nós fornecemos regras para guiá-lo e ajudá-lo a se divertir. Se em algum momento tiver que optar entre as regras e a diversão, então é melhor que as regras saiam do caminho. (p. 58).

Jackson (1994), autor de *GURPS*, um dos RPGs considerados altamente adaptáveis à muitos cenários, sugere uma reflexão entre mestre do jogo e jogadores, com o intento de alcançar um meio termo entre narrativa e regras: “*Use o bom senso*. Se uma regra qualquer levar a um resultado absurdo, abandone-a e siga o bom senso. Não importa quanto se testa um jogo, as regras nunca serão perfeitas. Incluindo estas.” (p.179).

Cenário(s) e sistema(s) escolhido(s)? confere. Regras pré-estabelecidas? confere. Ficha de personagens completas? confere. O jogo então começa: o mestre do jogo começa a narrar a história e descrever os cenários; também sendo responsável por outros aspectos, como os *NPC* (*Non playable character* ou personagem não jogável). Segundo Andrade (2006, p. 4):

O mestre [...] é responsável pela interpretação de todos os personagens da trama que não forem “controlados” pelos jogadores, normalmente os vilões, os coadjuvantes, e eventuais criaturas, animais ou outros seres. [...] A função do mestre não é jogar contra os jogadores, nem a favor. O mestre joga a favor da história e da diversão. Suas decisões devem levar em conta o que é melhor para o desenvolvimento da história e para a diversão dos participantes (incluindo ele).

Baseando-se na narração do mestre, os jogadores comunicam as ações de seus personagens pensando através do enredo da história e na composição do mesmo. O narrador articula um *feedback* baseado nas ações dos personagens e assim irá caminhando o jogo.

O trajeto que a história tomará é completamente inconstante e mutável, possibilitando que, por exemplo, a mesma aventura vivida pelos jogadores de um grupo A, seja completamente diferente para um grupo

B, pois tanto as pessoas em questão quanto seus personagens variam de jogo para jogo.

A criação e desenvolvimento do jogo é coletiva, de forma que não exista vencedores ou perdedores, apenas objetivos pessoais e coletivos a serem tratados, além da superação dos desafios propostos e criados no jogo. “O objetivo do jogo não é ganhar (uma vital diferença dos outros jogos), mas completar uma história. Nem sempre o obstáculo apresentado pelo mestre é superado, ou o objetivo apresentado por ele é alcançado, mas o personagem continua lá, ele está vivo. É como na vida, ela continua [...]” (ANDRADE, 2006, p. 5).

LARP (Live Action Roleplay): Sua existência remete desde a antiguidade, aparecendo em várias épocas e civilizações, devido à diversos motivos (ritualísticos, recreativos, aprendizagem e ensino, treinamento, entre outros). O LARP só começou a ser reconhecido no Brasil como tal a partir do início da década de 90, quando sua relação com os jogos rpgísticos o tornaram mais evidente. Estudos sobre ele têm sido realizados desde então, assim como o surgimento de diversos grupos idealizadores de LARP.

Utilizando um espaço real como cenário, os implementos de cenografia (peças de roupa, ambientação) e os elementos de RPG (regras, sistemas e fichas dos personagens) se combinam, possibilitando inúmeras conjunturas de LARP, resultando em diferentes modelos: “*gamista*” (jogos com mecânicas de combate, regras, resolução de mistérios, enigmas e desafios), teatral (centrado na relação, narrativa e construção histórica entre os personagens), imersivo (onde mecânicas de jogo e narrativa não são o foco, mas sim a experiência de vivenciar o outro, na empatia e compreensão do ser) são apenas alguns exemplos.

Esses grupos são geralmente bem maiores que os grupos de jogadores de mesa e o tempo de jogo pode variar de algumas horas a semanas. No Brasil, a maioria dos *live actions* dura entre seis horas até um final de semana. [...] Não são incomuns grupos com dezenas e até centenas de pessoas. Os *live actions* se aproximam mais da vivência do mundo ficcional que os RPGs de mesa. Estes jogos se caracterizam mais como uma encenação improvisada do que uma contação de histórias. Entretanto,

diferentemente da encenação improvisada pura, o LARP ainda mantém características de RPG de mesa como as regras de combate, magia e cura. (SCHMIDT *apud* DORMANS, 2006, p. 51).

De caráter duplo, tanto um jogo de interpretação quanto uma forma de arte participativa, o LARP possui uma linguagem singular, onde a observação dos participantes por não participantes é possível, entretanto seu objetivo é a vivência experimentada num estado imersivo (interpretando para si mesmos e uns para os outros).

Enquanto no RPG tradicional há um “roteiro” pré-estabelecido pelo mestre narrador (assim como as decisões por via de regra) ao longo de todo o jogo, no LARP há apenas um breve contexto sugerido pelos organizadores (também chamados de arautos durante o jogo) onde após explanado aos participantes, cabe à eles desenvolverem a história do próprio cenário, assim como de seus personagens, através de ações com os demais na base do improviso. Dessa maneira, é gerada uma construção coletiva sobre os desfechos que o jogo possa ter.

Em alguns casos, a própria equipe organizadora distribui personagens pré-preparados, assim como estabelecem o ambiente em que o enredo será realizado. Não há um limite exato de tempo ou de pessoas que possam participar, tudo irá depender da proposta e do local em que o LARP foi estipulado.

Também como uma forma de linguagem, o LARP pode abarcar diferentes assuntos e temas (como fatores históricos, mitológicos, contemporâneos, entre outros), além de poder ser realizado em diferentes espaços, como por exemplo: bibliotecas, parques, casas, museus, pátios, espaços teatrais, ao ar livre, etc. As possibilidades são infinitas. Cada formato de jogo demanda um determinado espaço, da mesma forma que necessita de uma dinâmica diferente adequada a cada proposta (FALCÃO, 2013).

Sua prática é reconhecida em diversos países, sendo popular no Canadá, EUA, Reino Unido, Alemanha, República Tcheca, França, Itália, Portugal, Rússia, Países Nórdicos e muitos outros. Estes tipos de RPG são apenas alguns exemplos. É possível que, com o passar do tempo, outros irão surgir, pois mesmo as modalidades já existentes sofrem muitas mudanças, como qualquer outro jogo.

1.3. O CONTEXTO: JOGO, MEDIAÇÃO E EDUCAÇÃO

De acordo com o dicionário online Priberam³, classificamos o jogo em nossa sociedade como:

Jo·go lól (latim *jocus*, *-i*, gracejo, graça, brincadeira, divertimento) *substantivo masculino* 1. Vício de jogar. 2. Exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas das quais uma ganha, e a outra, ou as outras, perdem. 3. O que serve para jogar determinado jogo. 4. Maneira de jogar. 5. Divertimento, exercício. 6. Manejo. 7. Determinado número de peças que formam um serviço ou coleção. 8. Brinco; escárnio. 9. Artes, astúcia; modo de proceder. 10. Habilidade. 11. Parte da carruagem que sustenta as rodas. 12. Transação de fundos.

Possuindo diversos significados os quais foram sendo inseridos ou modificados ao longo dos anos, Vasques (2008) realiza em seu trabalho um ajuntamento teórico sobre a noção de jogo em determinados períodos, embasando-se em diversos autores. Passando de um período onde era visto de maneira depreciativa (não possuía importância ou digna de uma atenção maior) (Duflo, 1999, p.19) para um fenômeno dispare (São João Crisóstomo dizia ser influência do demônio enquanto que São Tomás de Aquino resguardava o ato como atitude necessária para descanso do espírito e júbilo).

Brougère (1998) relata sobre o uso do jogo durante o Império Romano, como exercício (tanto físico, quanto escolar) e treinamento, baseado na imitação; também portando um cunho religioso devido a representar “um ato oferecido a um deus como presente” (p. 38).

Passando para o Renascimento, o jogo se torna depreciado devido suas vertentes envolvendo o azar, ao mesmo tempo que os matemáticos o celebram justamente por essas versões que, de certa forma, trabalhavam com o lúdico e estimulavam a imaginação para inventar. (*Ibidem*, p. 25).

No Iluminismo seu estudo e interesse se expandiu aos filósofos, como Rousseau, que “defendia a utilização de atividades lúdicas para que as crianças assimilassem ações úteis, tentando vincular prazer e trabalho” (VASQUES *apud* DUFLO, 1999, p.54). Durante o século XX, o jogo

³ “Jogo”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/jogo>>. Acesso em 21-04-2017.

ganha o “caráter” de atividade séria devido algumas características socioeconômicas da época (a crise de 29 por exemplo), como os valores morais rígidos e o trabalho de menores em fábricas (as crianças trabalhavam em atividade-jogos, como forma de atenuação do trabalho árduo, mas também enquanto elemento discursivo de ética e moral a serem ensinados). Nesse sentido, o jogo é uma espécie de estudo ligado ao real e o pensamento de crianças como indivíduo primitivo: “a humanidade primeira e arcaica, e, em potencial, o desenvolvimento da humanidade que vai reproduzir” (BROUGÈRE, 1998, p. 24).

Iria levar um bom tempo ainda até que o jogo fosse visto com características de fruição e de aprendizado, conforme Kishimoto (2002) disserta, “ dois modos de uso: *fim em si mesmo*: auto expressão, espontaneidade e *meio de ensino*: busca de algum resultado” (p. 71). Vasques (2008) comenta sobre o primeiro indício de jogo educativo: “Uma das primeiras aparições da noção de jogo educativo ocorre em 1911, na França, em um texto de uma inspetora de escolas maternas, Jeanne Girard, no qual propunha que se conciliasse a necessidade de jogar da criança com a educação que lhe deve ser atribuída.” (p. 10)

Atualmente, os jogos ainda são utilizados enquanto atividade que auxilia a educação para além do lúdico, realizando uma mediação entre o saber e o prazer; fatores estes que vêm se intensificando devido à uma necessidade de sedução para com a abordagem educativa contemporânea (SILVA, 2006). Isso se dá pois o crescimento e avanço tecnológico têm gerado uma hiperprodução e repasse de informação em demasia, dificultando o processo de aprendizagem. Andrade (2006) disserta sobre essa celeridade perante o acesso à informação, a educação na atualidade e a visão sobre as instituições de ensino:

Esta complexidade e o acesso cada vez mais fácil e imediato às informações talvez sejam os responsáveis por um certo colapso da educação. Os jovens, e cada vez mais as crianças, têm acesso ao mundo de forma mais direta e objetiva através dos meios de comunicação do que pelos métodos tradicionais de educação. Isso proporciona às escolas uma imagem obsoleta, anacrônica, como um estudante universitário que aprende mais no estágio do que nas aulas da faculdade, tornando-se esta, com o tempo, um grande peso em seu

desenvolvimento profissional. Da mesma forma, os estudantes secundaristas veem na escola um obstáculo para o estudo universitário, onde ele imagina que vai aprender o que realmente lhe interessa.

Acredito que estes fatores não se aplicam apenas aos jovens ou crianças, assim como os entremeios que dificultam seu contato com a educação e o aprendizado. Em sua maioria, as pesquisas e trabalhos acadêmicos referentes à educação e jogos (principalmente sobre RPGs) centram-se em jovens, com referenciais teóricos que dialogam sobre seu desenvolvimento físico e psicológico; porém pouquíssimo é tratado sobre os demais públicos (como idosos e pessoas com necessidades especiais) que permeiam a nossa sociedade e suas relações com jogos.

Tratando-se sobre educação de sujeitos em sociedade, considero importante realizar um paralelismo entre escola e museu assim como outra visão que se têm destes espaços: “Cada vez mais, a escola é vista pelo jovem como algo antagônico, distante de sua realidade. Uma obrigação, um obstáculo para a sua realização pessoal, e não um meio para atingi-la. Os jovens não aprendem não por incapacidade ou alienação, mas por falta de estímulo e interesse”. (ANDRADE, 2006, p. 12).

Assim como a escola, o museu também é estabelecido em uma relação de divergência entre seus públicos, muitas vezes baseado em suas condições sociais, econômicas e até mesmo políticas. No primeiro caso, não é raro encontrarmos pensamentos como: “não tenho mais idade para estudar”, “não vou usar isso para nada” ou “isso não tem nada a ver com meu interesse pessoal”; enquanto que no segundo caso temos: “museu é lugar de gente culta, intelectual”, “vou ao museu e não entendo nada, sou pouco estudado para isso”.

Em prol de ressignificar o ensino e aprendizagem, assim como despertar o interesse dos alunos, a tendência da utilização de jogos em salas de aula (ou como atividades extraclasse) têm se tornado um assunto recorrente, porém é indispensável manter um certo cuidado em sua utilização e aplicabilidade, uma vez que a ludicidade envolvida não deve ser menosprezada em troca da pedagogização.

Assim como Lopes (1991) comenta sobre a desescolarização dos museus, é preciso compreender que são propostas educativas diferentes e que necessitam serem tratadas como tal, afim de evitar uma apropriação voltada ao tecnicismo pedagógico.

Os jogos envolvendo RPG vêm ganhando destaque devido combinações de vários elementos, porém um deles se encontra como principal: a fantasia. Considerada de grande importância para o desenvolvimento da mente humana e estando atrelada ao RPG, Andrade (2006, p. 5) comenta sobre o pensamento de Freud (1911) a respeito da fantasia, em seu trabalho científico sobre o RPG sendo utilizado na educação:

Segundo Freud, a fantasia é fundamental para o desenvolvimento do pensamento, para o relacionamento do homem com a realidade. [...] Freud divide o desenvolvimento do pensamento humano em duas etapas: processo primário (*princípio de prazer*) e processo secundário (*princípio de realidade*).

O princípio de prazer é concebido através de nossos anseios, desejos e vontades, constituído de caráter interno e alucinativo; enquanto o princípio de realidade se fixa no real que se faz concreto, de caráter externo e que gera atitude. Através do intermédio destas duas partes é desenvolvido o pensamento, o qual se relaciona com a fantasia, que está no meio de todo este processo. (Freud, 1900 e 1911).

Em outras palavras e num sentido explicativo, todos nós temos aspirações por coisas em geral: objetos (comprar aquele carro novo ou um novo eletrodoméstico), pessoas (fazer uma nova amizade ou pedir em casamento), lugares (viajar para alguma cidade ou quem sabe algum país) motivos profissionais (avançar de cargo ou mudar de emprego). As variáveis são inúmeras e devido à sociedade, assim como nossa expectativa de vida (interpretando nela o princípio de realidade, afinal de contas, nossa finitude é um fato) nos impele a decidirmos quais fantasias (o princípio de prazer) irão ser realizadas, enquanto outras não.

Mas quem nunca, durante um momento autocontemplativo, percebeu-se refazendo suas escolhas e como seria o desenrolar dos acontecimentos mediante novas possibilidades? Quando crianças, não esgotamos as possibilidades para o que “queremos ser quando crescer”, entretanto, desde à infância até a terceira idade, ainda continuamos com o “faz de conta” em nossa mente, fantasiando com coisas e atos a realizar, mas que também funciona como uma espécie de fuga de seu “real atual” em vista de um “real desejável”.

A fantasia surge como um mecanismo de atenuação do desprazer. Ela satisfaz provisoriamente o desejo até a satisfação de fato alcançada. Mais importante do que isso, a fantasia funciona como uma antecipação da satisfação e dos caminhos que levam a ela [...] A partir daí, desenvolve-se o princípio de realidade, onde o aparelho psíquico do indivíduo se encontra voltado para o mundo externo. E a fantasia se encontra a meio caminho entre a alucinação e a realidade. Através da percepção da realidade e da satisfação dos desejos é que se desenvolvem os pensamentos. (ANDRADE, 2006, p. 7). Na relação entre fantasia e pensamento também se origina a criação artística e científica, sendo nada mais que “transformações de um desejo inconsciente reprimido que é desviado de sua finalidade primitiva de acordo com as exigências da realidade, o que caracteriza a sublimação”, que por sua vez, são os meios com que os desejos reprimidos são realizados ou satisfeitos mediante aprovação da sociedade. (*Ibidem* apud Freud, 2006). Ou seja, tudo o que se cria ou que se faz, é colocado em uma espécie de “aprovação social”, e uma vez que não se concretize, o sujeito procura sublimar aquela determinada fantasia:

[...] temos a sublimação como principal fonte de prazer do indivíduo, pois mesmo a sua escolha profissional está, de certa forma, ligada à descarga de desejos reprimidos. A busca da satisfação terá maior êxito quanto maior for o equilíbrio entre realidade e fantasia no aparelho psíquico do indivíduo. É a fantasia, com seus desvios, recuos e negação, que proporcionará ao indivíduo a tranquilidade e saúde necessária para ele optar pelo caminho mais adequado de sublimação. É essa busca da realização de desejos que impulsiona o homem e dá sentido à sua vida. Portanto, a negação da fantasia é tão prejudicial à saúde mental quanto a negação da realidade.” (ANDRADE, 2006, p. 8).

Neste ponto, o RPG entra em ação: suponhamos que uma pessoa trabalhe no ramo administrativo, porém sempre fantasiou com o meio artístico; através do RPG a sublimação pode ser alcançada para esse e outros desejos que permeiam o sujeito, devido às potencialidades dos jogos de representação de papéis. Sua capacidade em permitir experienciar inúmeros aspectos, emoções e fatores que envolvem a vida humana tornam a possibilidade de “viver várias vidas em uma” em algo “real”.

No RPG, o jogador tem a oportunidade de viver diferentes personagens, viver em diferentes mundos, diferentes

realidades. A escolha do personagem e da ambientação, porém, não é aleatória. Como já foi visto, vai depender do quanto ele se identifica com a fantasia proporcionada pelos diferentes jogos, o quanto ela é representativa de suas próprias fantasias. A partir deste momento, ele passa a ter a oportunidade de viver as suas fantasias, que, como já sabemos, estão estreitamente ligadas com seus desejos mais íntimos e secretos. E, assim como na criação artística, ele vai ter a oportunidade de expressar esses desejos de forma sublimada e aceitável para o seu meio [...]. (*Ibidem*, 2006, p. 8).

A utilização do RPG enquanto recurso educacional e de mediação permite a aprendizagem através de “simulações de vidas, mundos e situações” das mais diversas maneiras possíveis, de modo que qualquer pessoa consiga ter uma experiência lúdica, educativa e que ao mesmo tempo irá proporcionar efeitos benéficos para sua própria saúde.

Um outro tipo de integração ou identificação pode ser uma mesma forma de encarar ou lidar com a fantasia. Assim, o jogador se sentirá confortável para se expor, sem medo de uma nova “condenação”. Apesar de atingir um público que flutua entre os 10 e os 60 anos, o maior público de RPG (pelo menos no Brasil) se encontra na faixa dos 14-17 anos - não por acaso, o auge da adolescência, quando o indivíduo é puro desejo e ansiedade [...] São tantos desejos, e ao mesmo tempo pouca capacidade para satisfazê-los, seja pela idade (obstáculo social) ou pela maturidade (obstáculo mental). A maturidade do indivíduo está relacionada com sua capacidade de equilibrar fantasia e realidade, de se adequar à realidade e “eleger” os meios mais eficazes de sublimação. O adolescente se encontra no início deste

processo, perdido em meio a um sem número de estímulos novos e conflitantes. A ação da fantasia, nesta fase, será fundamental para a saúde mental e sua melhor integração na vida adulta. (*Ibidem*, 2006, p. 9).

O desenvolvimento saudável do indivíduo está plenamente ligado à sociedade e para uma melhor progressão e bem-estar de ambos, se faz necessário um contato cada vez maior entre diversas interseções: as diferentes faixas etárias, as culturas, as artes, as fantasias e realidades que nos cercam e permitem compor identidades.

A capacidade de integração do RPG começa na própria estrutura do jogo: é jogado em grupo, sendo que não é voltado para a competição, mas sim a cooperação entre seus participantes. [...] é um jogo que transcorre calcado no discurso, na tradição oral, no diálogo e troca de ideias. [...] Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação. Jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. [...] Devemos lembrar que a fantasia funciona como uma regressão tática da mente, visando uma melhor adaptação posterior à realidade. [...] Este exercício constante da imaginação lhe proporciona instrumentos poderosos na interação com a realidade. Após experimentar, na fantasia, diversas realidades, várias maneiras de ser, inúmeras situações e experiência, o jogador está munido de um rico repertório de ações, pensamentos, reações, emoções... A realidade para ele não se apresentará mais apenas como algo linear, de certo ou errado, mas como um universo de múltiplas possibilidades, do que é possível e do que não é possível. [...]. Assim como ele questiona a todo momento o mestre, procurando melhor compreensão da

história e interação com os seus elementos, passa a questionar a realidade que o cerca. (*Ibidem*, 2006, p. 11).

Acredito que o RPG vem provando seu valor enquanto agente cultural e paradigma de ensino, estabelecendo através da fantasia relações de mediação entre indivíduos e sociedades, campos do conhecimento, áreas de atuação profissional, entre outros. Nos resta observar atentamente as suas potencialidades e fomentar as contribuições desse elemento imaginativo, porém capaz de compreender múltiplas realidades.

2. A CONVERGÊNCIA ENTRE SOCIEDADES, INSTITUIÇÕES E RPG-LARP ASSIM COMO SUAS RELAÇÕES COM A CULTURA E APRENDIZADO

2.1- AS SOCIEDADES

Vivemos em uma era de excessos e imediatismos, onde as transformações operam em ritmo acelerado e constante; dessa maneira, as instituições relativas ao conhecimento (escolas, museus, universidades e muitas outras) assim como seu processo de aprendizado e repasse de informações, demandam novas estratégias e formas de se tornarem atrativas, educacionais e fruitivas. Buscando maneiras para dinamizar seus campos de atuações e serem tanto fontes de informações atualizadas, quanto espaços para a troca de saberes, têm-se empregado o conceito da interdisciplinaridade em suas ações.

Os desafios contemporâneos encontrados nas sociedades referente à educação e sobretudo na própria produção do conhecimento têm trazido à tona a questão da interdisciplinaridade de maneira recorrente. O ensino calcado na rigidez intelectual, de caráter impositivo e altamente específico tem resultado em profissionais altamente especializados, com fronteiras entre os campos dos saberes de maneira distinta e visível (RAYNAUT, 2014, p. 7).

Através dessa prática, temos um entrelaçamento de campos com conhecimentos distintos que, ao mesmo tempo em que se respeitam suas especificidades também se complementam, acabando por gerar aprendizados dialógicos e saberes construtivos. Porém, pensando nos quadros sociais assim como as situações em que os museus e escolas se encontram na atualidade, torna-se importante ir além, buscando outras alternativas. Uma delas seria através do RPG/LARP⁴.

⁴ Os criadores/pesquisadores de larps buscam ressaltar uma diferenciação entre RPG e LARP. Dessa maneira, começo a partir daqui a trata-los sobre efeitos de nomenclatura e contextos em

2.2. RPG

Esse conceito de jogo que constitui o método *roleplay* é capaz de contornar as barreiras existentes sobre as diferentes formas de educar e aprender, sobretudo de maneiras inovadoras. Desde o final da década de 90 o RPG vem sendo estudado, pesquisado e divulgado enquanto jogo e método para reflexões importantes em diversas áreas, principalmente ligadas à educação, assim como a saúde psicossocial.

Existem inúmeros trabalhos que explanam a aplicabilidade do RPG e através do mesmo, reflexões sobre conhecimentos e aprendizados tais como: Física (COUTINHO, 2003; SAMAGAIA, 2003; VICENTE, 2004; JUNIOR, 2005); Matemática (COUTINHO, 2003; ROSA, 2004 e 2008; FERRAREZI, 2006); História (MORGATO, 2005; TELLES, 2003; SILVA, 2003; RAMOS); Ciências e Biologia (FUJI, 2003); Incentivador do conhecimento e aprendizado (ROCHA, 2006; MIOSSI, 2002; BRAGA, 1998; HAYASHI, 2003; RODRIGUES, 2004; MARCATTO, 1996; SCHICK, 1991; MORTEN; LINE; MIKKEL, 2003; MULATINHO, 2005); Auxiliar pedagógico e ferramenta de ensino (COSTA, 2005; FONSECA, 2006; FERREIRA-COSTA; LIMA; RODRIGUES; GALHARDO; ANJOS, 2003; SWAHILI, 2003; REIS, 2002; AMARAL, 2006; BITTENCOURT, 2003; BORRALHO; DAVID; BIROCCHI, 2004; FAIRCHILD, 2004; FREITAS, 2006); Biblioteconomia e Ciência da Informação (NUNES, 2004; MIOSSI, 2002); Valorização da leitura e escrita (PAVÃO, 2000; BRAGA, 2000); Uso Paradidático (PEREIRA, 2006); Uso Lúdico-Educativo (RIYIS, 2006); Filosofia (SILVA, 2002); Formação de professores (SILVA, 2015; ANDRADE, 2006); Literatura (SCHIAVON, 2015; ZAMARIAM; SANTOS; MENESES, 2004); Antropologia e formação de identidades (SILVEIRA; KLIMICK, 2003; PEREIRA, 2004; WILLIAMS; HENDRICKS; WINKLER, 2006; FINE, 2002; VIDAL, 2006; OLIVEIRA, 2003; MESQUITA, 2006); Psicologia (MIRANDA, 2005); Educação Ambiental (CAMARGO, 2006; CALDAS, 2003); Gênero (GODINHO, 2002), entre muitos outros.

separado, apesar de possuírem ligação.
<https://luizprado.wordpress.com/2014/08/26/larp-nao-e-rpg/> Acesso em 22/10/2017.

Atualmente, já se discute sobre a profissionalização do mestre de RPG, além de haver institutos profissionais os quais oferecem capacitação e formação de professores para o ensino conceituado no RPG⁵. Entretanto, é perceptível uma certa problemática ao longo de todo esse tempo em que essa filosofia de jogo se desenvolveu: os estudos sobre os jogos de RPG, em sua grande maioria na educação, focam na sua utilização em educação infantojuvenil, sem abranger o potencial educativo encontrado nas atividades lúdicas para os demais públicos; por que não começar uma mudança agora? E como realizar isso e mais, dentro dos museus, escolas, universidades e demais instituições que desenvolvem o conhecimento?

Na realidade isso já vem sendo articulado através de um método variante do RPG já apresentado aqui e que pretendo me aprofundar: o LARP, onde os participantes interagem representando papéis em um determinado contexto, possibilitando sua aplicação em meios públicos.

Apesar de ser mais antigo que o próprio teatro, desde 2005 a Secretaria de Cultura do município de São Paulo já reconhece o LARP enquanto atividade cultural, além de ser uma forma de linguagem e arte⁶. Sua fácil criação e baixo custo torna-o acessível à diversas sociedades, de forma que já possui reconhecimento mundial e sendo praticado ativamente em mais de 15 países. Devido sua grande repercussão, vêm atingindo diversos públicos através de blogs, revistas e sites; tanto nacionais, quanto internacionais.

Existem grupos fomentadores sobre a criação de LARPs e RPGs assim como suas elaborações, adaptações e aplicabilidades; se tratam de Institutos, ONGs, núcleos de pesquisas e muitos outros. Alguns deles são nacionais como o Nplarp ou Núcleo de Pesquisa em Live Action *Roleplay*, Boi Voador, Confraria das Idéias, Megacorp, Conselho Steampunk, Draikaner, e Gladius. Entre os internacionais: Laivfabrikken (Noruega), Eclipse (EUA), Lost Ideas (Alemanha), NERO (América do Norte), Cout of Moravia (República Theca), *Profound Decisions* (Reino Unido).

Dentre todas as modalidades que o LARP oferece, temos o EDULARP, que consiste em “jogos elaborados com finalidade educacional ou em contextos educacionais” (FALCÃO, 2013, p. 38). Sua ocorrência tem sido cada vez maior, uma vez que permite a contextualização de diversos assuntos e disciplinas para aprendizagem

⁵ <https://www.institutokalima.com/inscricao-ccp> Acesso em 22/10/2017.

⁶ <http://www.nplarp.com.br/p/guia.html> Acesso em 22/10/2017.

pautados na experimentação e vivência que o jogo oferece. O famoso jargão “aprender brincando” nunca esteve tão vivo!

Lidando com conhecimentos, se faz necessário a pesquisa sobre a temática proposta e de seus públicos, afinal, apesar de estar atuando por um viés lúdico envolvendo a representação de papéis, os temas e assuntos abordados se tratam de dados reais que são trabalhados de forma paradigmática.

[...] Assim, todos têm que pesquisar histórias, costumes, vestuário, geografia, política... Sobre o tema em questão. É possível relacionar todas as disciplinas ou competências de uma grade curricular! No final, os estudantes experimentarão esses conteúdos em um LARP vivenciando-os de maneira divertida e emocionante! (*Ibidem*, 2013, p. 38).

A ideia de aprender através de jogos interpretativos têm se espalhado e, com o tempo, vêm demonstrando resultados positivos: o colégio interno dinamarquês *Østerskov Efterskole*, é a primeira escola no mundo a lecionar utilizando LARP em todas as suas atividades⁷. Para além do currículo disciplinar, trabalham com simulações de situações que poderão encontrar no “mundo real”, aprendendo saberes e fazeres dentro de um contexto lúdico.

Em âmbito nacional, temos a instituição *Narrativa da Imaginação*. Seu desejo de realização surgiu em 2010 com o planejamento em utilizar o RPG enquanto metodologia educacional e veículo comunicativo, afim de construir um melhor relacionamento entre professores e alunos⁸.

Desde então, houveram avanços consecutivos: um ciclo de eventos comunitários em 2011, chamado “Encontros RPG Uberlândia” com a finalidade de empoderamento e aproximação da comunidade ao RPG, de um resultado positivo tal que serviu de base para o surgimento do Festival Cultural de Jogos em 2013. Com o apoio da secretaria de Cultura, foram realizados os projetos “Jogado na Mesa” (abertura de espaços públicos lúdicos para a comunidade), “Mundos Distantes” e “Anima Clube” (o uso

⁷<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/> Acesso em 22/10/2017.

⁸ <http://narrativadaimaginacao.org/> Acesso em 22/10/2017.

de animações e músicas de jogos na sociedade, possibilitando pensar sua aplicabilidade num viés rpgístico).

Em 2014 ocorreu a fundação da instituição, juntamente com uma editora popular a qual realiza a produção de livros e jogos, assim como a produção da Revista Científica *Mais Dados*⁹, pioneira no Brasil em seu campo ao abordar a análise crítica de jogos de representação (RPG e LARP) e paralelos (*Boardgames* e *Cardgames*).

Entretanto, é importante ressaltar que, da mesma forma em que esse método *roleplay* permite a aprendizagem e processamento do conhecimento de forma lúdica, também é uma forma de entretenimento.

Não se deve perder a identidade dos elementos aqui trabalhados: o RPG enquanto jogo e o LARP enquanto mídia e forma de arte; pois é justamente devido a estes fatores que seus efeitos conseguem gerar benefícios e resultados, alcançando assim suas potencialidades.

2.3 MAS... E OS MUSEUS?

Assim como qualquer instituição cultural, os museus também são formadores de sujeitos sociais. Atuando através de narrativas e discursos, esses espaços interagem na construção de memórias e identidades; que por sua vez, estão em constante mudança, “[...] determinadas no momento presente, por meio de um jogo social, carregado de negociações, lutas, embates, consensos e conflitos entre os sujeitos.” (TOLENTINO, 2016, p. 1).

Entretanto, da mesma maneira que encontramos escolas e universidades calcadas em maneiras tradicionalistas e defasadas referentes ao processo de ensino-aprendizagem, também há museus que se encontram em situações similares. A barbárie ainda é existente nos espaços museais, com discursos hegemônicos, elitizados, hierarquizados; com narrativas expográficas cristalizadas e memórias enquadradas, além dos usos de patrimônios ideologicamente determinados pelas classes dominantes, as quais controlam o peso da fala do que deve ser comunicado/silenciado ou lembrado/omitido.

A partir de princípios do século XIX, o desenvolvimento dos museus no resto do mundo é um fenômeno puramente

⁹<http://narrivadaimaginacao.org/index.php/arquivos/pesquisa/maisdados/>
Acesso em 22/10/2017.

colonialista. Foram os países europeus que impuseram aos não europeus seu método de análise do fenômeno e patrimônio culturais; obrigaram as elites e os povos destes países a ver sua própria cultura com olhos europeus. Assim, os museus na maioria das nações são criações da etapa histórica colonialista. (VARINE, 1979, p. 12).

O próprio fato de nos acostumarmos com o significado de museu como algo eterno, que não tem fim, é uma excelente constatação de que as ideias dominantes são dominantes não por serem as melhores, mas por serem de classe dominante e de como isso ainda ocorre no universo dos museus.

Seguindo esta linha de pensamento, temos instituições que atuam com narrativas identitárias cheias de sutilezas envoltas em jogos sociais e relações de poder (políticos, econômicos, sociais), que atingem diretamente nas construções, invenções e reinvenções das formas de representação e interação das identidades coletivas e suas memórias (TOLENTINO, 2016, p. 2).

Porém, muito já se foi discutido, pensado e repensado sobre o âmbito dos museus nas últimas décadas; possibilitando que modificações e desconstruções fossem feitas e novos pensamentos surgissem. É o caso de Chagas (2009) pensando nos museus enquanto microcosmos sociais: sistemas vivos que não estão indiferentemente análogos socialmente para o que acontece às sociedades ao seu redor, mas sim construções sociais envoltas de possibilidades, existindo em sociedades de forma que, ao mesmo tempo que são construídos, também nos constroem, pois são produtores de sonhos, segundo Walter Benjamin.

Da modernidade ao mundo contemporâneo, os museus são reconhecidos por seu poder de produzir metamorfoses de significados e funções, por sua aptidão para a adaptação aos condicionamentos históricos e sociais e por sua vocação para a mediação cultural. Eles resultam de gestos criadores que unem o simbólico e o material, que unem o sensível e o inteligível. Por isso mesmo, cabe-lhes bem a metáfora da ponte lançada entre tempos, espaços,

indivíduos, grupos sociais e culturas diferentes; ponte que se constrói com imagens e que tem no imaginário um lugar de destaque. (CHAGAS; NASCIMENTO, 2008, p. 59).

Sonhos que foram sustentados pelos movimentos sociais das décadas de 1960, 70 e 80¹⁰; em suma, com o aumento da participação popular, na reafirmação de suas identidades e direitos, modificando as sociedades e conseqüentemente os museus, “o povo passou a acreditar que organizado poderia promover mudanças, se tornando um sujeito histórico fundamental na transição democrática” (ROSTOLDO, 2003, p. 1).

É importante ter a compreensão de que as mudanças ocorridas em contextos políticos, econômicos e sociais também atingiram e ainda atingem a cultura como um todo. Até mesmo o próprio campo dos museus e dos patrimônios, sendo resultados de um espelhamento das sociedades, obteve diversas mudanças intrínsecas e extrínsecas ao seu próprio âmbito. “A rearticulação da sociedade civil e a união das forças de oposição política levaram a sociedade um clima de esperança, de necessidade da retomada da democracia e da participação de todos nas decisões sociais e políticas”. (IBID, 2003, p. 1).

Temos então a cisão da visão social de museu enquanto espaço ao serviço das elites (a qual demonstrava, através do mesmo, seus ideais políticos e sociais), substituído pelo entendimento de instituição pública à serviço de todos os públicos, assim como o pensamento de espaço coletivo para a construção de identidades e memórias, envolvendo diferentes públicos. Entre os novos caminhos surgidos a partir dessas mudanças, houveram movimentos articulados nessas proposições que ficaram reconhecidos enquanto *Nova Museologia* ou Museologia Social, advindo em defesa dos papéis sociais dos museus, trabalhando com a interdisciplinaridade e na valorização do patrimônio ao serviço das comunidades e/ou grupos assim como seu envolvimento com os mesmos (Désvallées e Mairesse, 2013). Dessa forma, “o museu pode e deve ser um instrumento privilegiado de educação permanente e um centro cultural acessível a todos” (DUARTE, 2013, p. 101).

No que tange à **Nova Museologia**, seu surgimento e discussões abarcam uma ampla abrangência teórica e metodológica, com inúmeras possibilidades de contextos e questionamentos infundáveis; portanto,

¹⁰ <http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S22.325.pdf>
Acesso em 22/10/2017.

atento-me a lançar luz sob a relação participativa dos públicos com os museus através de sua ótica, assim como o envolvimento do RPG no âmbito dos museus.

2.4 E QUAIS AS RELAÇÕES ENTRE MUSEUS E RPG/LARP?

Com a atuação de movimentos como a *Museologia Social*, fora incentivada a descolonização dos museus em prol de democratizar o acesso à cultura e promover a participação de pessoas, grupos e/ou comunidades e também possibilitar uma compreensão melhor sobre os papéis sociais dos museus, assim como sua relevância para as sociedades.

Realizando uma retrospectiva à 1979, época de publicação do livro “Os Museus no Mundo”, o qual continha uma entrevista com Hughes de Varine¹ onde o mesmo denunciava a colonização dos museus; criticando a monetização e comercialização da cultura assim como a estetização dos espaços museais, utilizando como contraponto suas próprias experiências museais inovadoras, principalmente no que se refere à museus comunitários. Segundo Chagas e Gouveia (p.09), essa entrevista abriu um leque de possibilidades, permitindo e provocando ações e pensamentos por outros caminhos; tornando-se com grande rapidez uma referência fundamental e obrigatória, além de um documento para a formação da nova geração de museólogos e outros profissionais interessados no mundo dos museus.

O próprio livro como um todo havia sido uma publicação impactante, espalhando-se entre diversos países e disseminando pelo mundo experiências de uma outra museologia. Dentre os temas trabalhados estavam: “Alcance das inovações”, “As relações público-museu”, “Novas experiências”, “A projeção social do museu”, “Museu e sociedade”, “Dimensão pedagógica do museu”, ou seja, temáticas abrangentes e que se encaixam perfeitamente com a proposta do uso do RPG nos museus. Entretanto, gostaria de chamar a atenção para “Tentativas de ruptura formal”, que envolve o Museu de Anacostia, em Washington, o qual “[...] desenvolveu uma experiência memorável, especialmente no que se refere à famosa exposição sobre o rato. Este museu e suas experiências pioneiras durante a gestão de John Kinard transformaram-se em referência fundamental para a Nova Museologia.” (*Ibidem*; p. 12)

O ponto mais interessante nessa parte da pesquisa foi descobrir que o Museu de Anacostia era pertencente ao Instituto *Smithsonian*, o mesmo

órgão responsável por ser referência internacional sobre LARPs em museus no séc. XXI. Não considero uma mera coincidência, pelo contrário, imagino ser de extrema importância analisarmos esse contexto e refletirmos sobre uma tênue relação entre o caminhar da Nova Museologia com a atuação dos LARPs nos espaços museais.

Antes de se tornar diretor do Museu de Anacostia, John Kinard esteve envolvido com diversos trabalhos e movimentos sociais (como o *Crossroads*²¹ África), liderando projetos de desenvolvimento no Zimbábue, Cairo e no Quênia, atuando também como organizador comunitário. Entre seus esforços, estava a luta em possibilitar que universitários negros (que não possuíam as mesmas oportunidades que seus homólogos caucasianos) também pudessem estarem envolvidos nesses trabalhos. Seu desejo era tornar esses tipos de instituições de fácil acesso à diferentes tipos de pessoas o quanto fosse possível.

Suas experiências pessoais permitiram que Kinard conseguisse formar uma visão social de empoderamento, sobretudo na elevação da comunidade nas relações de poder, como descreveu em sua fala para uma entrevista em 1987¹²:

“Arme as pessoas com fatos e informações e deixe essas pessoas, se for um problema de bem-estar, sentar-se à mesa com as autoridades para dizer: ‘Aqui está a história do bem-estar como a conhecemos. Aqui está o que a legislação forneceu, e aqui estão os problemas enquanto os vivemos a cada dia. E aqui está o que recomendamos ser feito para resolver esses problemas.’”

Ao encontro desse fator temos as exigências da comunidade afro-americana (*Greater Anacostia People's Corporation*) para com o *Smithsonian* em relação à abertura de um museu de vizinhança na avenida Nichols, em Anacostia. A comunidade possuía receios de que o instituto iria realmente prover um museu que respeitasse e representasse a identidade afro-americana e da classe trabalhadora, portanto colocaram nas negociações as seguintes demandas: a) O museu deveria ser um

¹¹ ONG que auxilia populações em situações de risco e emergência.

² <https://siarchives.si.edu/history/featured-topics/African-Americans/john-kinard>
Acesso em 22/10/2017.

espelhamento da história afro-americana; b) Iria possuir espaços para a realização de exposições das pessoas do bairro; c) Um diretor afro-americano.

Dessa forma, John Kinard é convocado para se tornar o diretor do Museu de vizinhança de Anacostia, uma vez que seus trabalhos sociais anteriores eram muito reconhecidos e encaixava-se etnicamente no perfil requisitado pelo grupo consultivo.

Mesmo sem conhecimento algum sobre o campo dos museus, Kinard possuía experiência suficiente em como lidar com sociedades e projetos sociais. Sabendo que uma grande parte da comunidade se opuseram à realização do museu de vizinhança em virtude de possuírem outras necessidades graves a serem atendidas, resolveu então trazer os problemas sociais encontrados para dentro do museu.

Com base no caso sociológico que observou entre as crianças do bairro e os animais do pequeno zoológico do museu¹³, realizou a famigerada exposição *The Rat: The Invited Affliction* (1969) cujo objetivo era conscientizar a comunidade de que, os problemas os quais sofriam relacionados à saneamento e pragas (especificamente os ratos) além de não serem impossíveis de se resolver, eram problemas de cunho político. Trabalhando com o controle de ratos (Washington, DC), criaram um mapa da vizinhança revelando os locais de infestação os quais enunciavam o descaso referente aos órgãos competentes sobre a coleta do lixo, conseqüentemente lar dos roedores.

Apesar do comitê consultivo da vizinhança considerar que tal exposição passava uma imagem ruim de Anacostia, era extremamente popular entre o público majoritário do museu: as crianças, pois a exposição contava com uma grande temática educacional (a história dos ratos, suas doenças e transmissões, usos em pesquisas científicas) onde Kinard buscou suprir a falta de conscientização anteriormente observada pelo público infantojuvenil.

¹³ Jhon Kinard percebeu que as crianças vinham ao Museu para ver “Tio Wiggly”, a cobra de cor índigo que ficava na ala do zoológico, ser alimentada pela equipe do museu, a qual utilizava uma pequena população de ratos brancos. Com o tempo, observou-se uma certa crueldade das crianças perante os ratos, pelas visitas constantes no “horário de almoço de Tio Wiggly” e também ao descobrir uma lata de tinta derramada sobre a gaiola dos ratos. Invés de discipliná-los, Kinard refletiu sobre o profundo ódio que as pessoas possuíam sobre os roedores e levou a questão para o conselho das crianças (o núcleo educativo do museu) realizando indagações sobre o que os visitantes do museu deveriam saber sobre ratos em uma exposição.

Tomando grandes proporções, a exposição alertou e também pressionou o Congresso e governo de Washington a tomarem providências. Para além disso, essa exposição viria a se tornar um marco na história dos museus e suas eventuais mudanças.

Kinard rompeu com o tradicionalismo de museus focados em exposições direcionadas por objetos e se preocupou em gerir um museu com exposições direcionadas por pessoas, pensando numa mudança e mobilização social, atribuindo criticismo e oportunidade de enxergar as sociedades e suas peculiaridades por outras veredas e visando a “transformação do homem-objeto da sociedade de consumo [...] em homem-sujeito” (VARINE, 1979, p. 17).

Todavia, as inovações de pensamento realizadas no Museu Comunitário de Anacostia¹ talvez tenham sido possíveis devido ao próprio instituto *Smithsonian* estar aberto a mudanças, uma vez que havia uma certa inconstância cultural ocorrendo na década de 1960 através dos movimentos sociais. Se John Kinard realizava alterações favoráveis ao universo dos museus a partir de seu interior, era Sidney Dillon Ripley quem o fazia em *Smithsonian*.

Como secretário, desafiou inúmeras vezes o tradicionalismo vigente nos museus que o instituto abarcava (alguns com memórias cristalizadas e de pensamento engessado), criticando-os ao dizer em seus discursos de que seus antepassados eram pessoas caucasianas, protestantes, de classe média alta que viviam como damas e cavalheiros, portanto, agindo de forma excludente perante aos outros grupos étnicos que fizeram parte da construção da História dos Estados Unidos¹⁴.

Não serei ingênuo a ponto de mensurar a relação entre o instituto *Smithsonian* e o Museu Comunitário de Anacostia como harmonioso (o que não foi), pois concordando com Tolentino (2016):

Ancorados na memória coletiva, os museus são espaços de afirmação de identidades, e nessa configuração, são palcos de disputas e conflitos, atravessados pelos diferentes sujeitos que deles se apropriam e neles buscam a representação de suas vozes. (p. 4)

Mas é devido à Kinard e Ripley, juntamente a outros prováveis sujeitos histórico-museológicos e também manifestos sócio-político-econômicos – Tanto no campo dos museus quanto nas sociedades –

¹⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Sidney_Dillon_Ripley Acesso em 22/10/2017.

ocorridos ao longo das décadas, que se tornou possível o desenvolvimento de práticas sociais mais acessíveis, participativas e inclusivas nos museus, sendo o uso do RPG/LARP uma delas.

Apesar de não conseguir traçar uma linha cronológica de quando suas práticas começaram a serem realizadas dentro desses espaços, acredito que as mobilizações e movimentos para uma Nova Museologia tenham forte relação com sua entrada e permanência ao universo dos museus. Torna-se intrigante pensarmos nos vultos sociais que permeiam esta incógnita.

Voltando ao século XXI, temos na contemporaneidade museus e institutos trabalhando ativamente o RPG/LARP em seus espaços, realizando pesquisas, projetos e estudos de cunho teórico-metodológicos assim como práticas dinâmicas e lúdicas. O próprio *Smithsonian*, já mencionado aqui, emprega diferentes vertentes de LARP (nórdico, teatral, imersivo, educativo).

Em Massachusetts, o museu-instituto Edward M. Kennedy¹⁵ aplica um modelo de Edularp onde seus visitantes atuam como senadores, participando de votações, aprovações de leis e vivenciando assim o cenário de um realístico senado. Grupos de estudantes realizam visitas marcantes: ocupam mesas com seus nomes para desempenham seus papéis de senadores-mirins. Todos os visitantes ganham, na entrada do museu, tablets contendo informações detalhadas sobre as exposições que permitem interagir com elas através de plataformas multimídia, além de acesso a jogos (para se jogar sozinho ou em conjunto) e demais funcionalidades.

Esse museu foi concebido já se pensando na utilização do LARP, de forma que sua construção é uma reconstituição exata das câmaras do Senado, com intuito de provocar total imersão ao cenário proposto. Segundo seus criadores, não queriam que o lugar fosse um projeto de vaidade ou um “museu chato” que simplesmente contasse a história do Senado. Pensaram então numa simulação participativa, de forma que transmitisse a importância do sistema político americano.

Um projeto desses seria completamente inviável em muitos lugares, devido à diversos fatores sociais, políticos e econômicos. Entretanto, serve para denotar a possibilidade de inclusão e participação que o RPG/LARP suscita no espaço museal. Mesmo sem recursos tecnológicos ou grandes investimentos, é extremamente viável a realização de LARPs dos mais variados tipos e contextos, uma vez que

¹⁵<https://www.fastcodesign.com/3044500/in-this-museum-you-dont-learn-about-senators-you-are-a-senator> Acesso em 22/10/2017.

exceto a ideia central da construção do LARP (que não poderia se alterar, pois não haveria sentido), o cenário, os objetos e quaisquer demais detalhes são completamente customizáveis.

Prossigamos com uma exemplificação: Luiz Prado¹⁶ é pesquisador, criador e participante de grupos os quais aplicam essa forma de linguagem e de arte. Dentre suas criações existentes, o LARP denominado “Uma tarde no museu”, para ser realizado entre 3 pessoas, com duração programada de 15 minutos, com a ideia de levantar questionamentos sobre a relação que temos com as artes e nosso cuidado para com o próximo. Nele, há três papéis pré-determinados, construídos individualmente, porém de livre customização, que se dividem em: obra de arte, monitor do museu e visitante. Alguns adendos são realizados antes do LARP começar: A obra pode ser de qualquer tipo (escultura, pintura, fotografia, etc), então decidirá seu nome e forma anotando em um papel, seguidamente pendurando-o em si, enquanto que o monitor e o visitante recebem sugestões em vista de auxiliar no processo de criação:

Visitante: Qual a escolaridade ou formação acadêmica do personagem? Qual a profissão do personagem? Qual a relação do personagem com as artes em geral? Por que o personagem está visitando o museu?

Monitor: Qual a escolaridade ou formação acadêmica do personagem? Por que o personagem trabalha no museu? Como o personagem realiza o seu trabalho? Ele é um transmissor de conhecimentos ou prefere dialogar com as ideias dos visitantes? Ele é impositivo ou instigador? Dá atenção para escolas artísticas, datas e nomes ou prefere trabalhar a bagagem e as impressões do público?

Antes de começar, alguns esclarecimentos são dados: não é permitido à pessoa que representa a obra falar, mover-se, rir ou qualquer outra característica que não seja de natureza do objeto escolhido. As pessoas que interpretam o monitor e o visitante são incitados a se relacionarem com a obra, observando seus aspectos estéticos (linhas, suportes, cores, marcas, formas) e semânticos (seus significados, o que está sendo representado). Quando um deles sugerir que vejam outra obra, o LARP acaba. Há então uma roda de conversa para a troca de experiências adquiridas sobre o acontecimento.

O autor buscou explanar os seguintes motivos ao criar este LARP: a relevância em questionarmos a forma com a qual interagimos com a arte, criticando a postura passiva comumente adotada pelo público diante

¹⁶ <https://luizprado.wordpress.com/2014/07/10/uma-tarde-no-museu/> Acesso em 22/10/2017.

das obras expostas e demonstrar o pré-julgamento que as acompanham ao analisar tais objetos. Outro aspecto pretendido era a reflexão sobre como nos comunicamos entre nós e falamos sobre o outro, pois assim como visitante e monitor dialogavam sobre a obra, a mesma conseguiria comunicar sua mensagem para eles de maneira exata? Como interpretariam seus gestos, o olhar ou demais atribuições representadas em seu personagem? E como esse participante, enquanto obra de arte, se sentiria recebendo elogios ou críticas que lhe fossem feitos?

É interessante notar a riqueza e profundidade que esse LARP alcança: trazendo à tona questionamentos sobre as funções sociais dos museus, suas narrativas e estratégias expositivas através das diferentes visões que seus próprios públicos possuem de tais espaços e acervos que abrigam tensões e conflitos socioculturais, assim como processos de exclusão que se tornam visíveis, seja enquanto públicos, profissionais de museus ou acervos, possibilitando um processo de autocrítica, análises de memórias e identidades. Ao final da experimentação do LARP, debate-se sobre esses ou outros aspectos. As conjunturas possíveis são inúmeras.

Portanto, fica demonstrada a viabilidade do LARP ocorrer em qualquer museu: desde os elitizados (em processo de desconstrução ou mesmo o próprio LARP pode ser utilizado enquanto ferramenta para esse objetivo) até os que sofrem com a falta de diversos tipos de recursos (uma constante encarada pelo universo dos museus em seus enfrentamentos político-econômico-sociais).

Numa perspectiva geral, temos então o RPG e o LARP atuando para além dos museus, em demais instituições culturais que desenvolvem ensino, aprendizagem e pesquisa. Pensando não apenas em uma interdisciplinaridade, onde disciplinas e instituições colaboram entre si, mas sim numa transdisciplinaridade, a qual acarreta numa maior abordagem entre temáticas “acadêmicas e não acadêmicas”, visando envolver e suprir as necessidades dos públicos vigentes.

Com aspectos transdisciplinares, rompem-se os limites do ensino formal, transformando esses espaços em ambientes mais flexíveis e informais, promovendo as participações, integrações e acessibilidades dos públicos em suas atividades de maneira atraente e lúdica.

Pensando na Museologia, RPG e LARP atuam em consonância com as funções sociais objetivadas pelos museus de modo transdisciplinar, gerando diálogos, questionamentos e reflexões. Deste modo forma-se uma ponte entre espaços museais e as sociedades existentes, assim como sua reunificação para com as demais instituições.

A consolidação da função social do museu pressupõe, quer o abandono do seu tradicional isolamento em relação a entidades como escolas, bibliotecas ou associações locais, com as quais importa estabelecer parcerias tendo em mente o interesse das populações, quer a redefinição da sua organização, que deixa de estar centrada nas coleções, para passar a focar-se em temáticas e histórias que façam sentido para as respectivas populações (DUARTE *apud* MAIRESSE *et al.*, 2010).

E quais outras ligações podemos realizar entre a Museologia e o RPG/LARP? Que outras conotações podemos ter desses métodos *roleplay* com os processos museológicos?

3. MUSEOLOGIA E RPG/LARP: RELAÇÕES, USOS E MEDIAÇÕES

As mudanças constantes ocorridas nas sociedades, acabam por gerar novas identidades, tanto para os sujeitos sociais quanto para os museus.

Seguindo pelo pensamento de Rússio (1981) com o fato museal (nome dado à relação entre homem e objeto num determinado cenário trabalhados numa lógica enquanto processo), torna-se importante para a Museologia o reconhecimento do RPG e do LARP enquanto prática social realizada no museu, corroborando assim com a própria perspectiva de Santos (1996) sobre o pensamento já mencionado: “A qualificação da cultura em um processo interativo de ações de pesquisa, preservação e comunicação, objetivando a construção de uma nova prática social”¹⁷.

Tal prática já vêm sendo evidenciada em livros como *The Cutting Edge of Nordic Larp*, o qual exemplifica muito bem o uso de LARPs em museus tanto nacionais quanto internacionais, e *The Manual of Museum Learning*, trazendo as noções da gamificação¹⁷ para o campo dos museus, com reflexões e ações sobre métodos envolvendo jogos que promovem a aproximação e aprendizado nesses espaços com os usos do RPG/LARP. Ele também fornece informações sobre as localidades onde vêm se desenvolvendo tais práticas, bem como a forma e conteúdo enquanto programas educacionais e/ou planejamentos participativos, além de referências sobre um novo tipo de museu, o *museum theatre*.

Esse conceito de “museu teatro” vem ganhando força na Europa atualmente. No artigo de Niki Nikonanou e Foteini Venieri (2014), “Museus como mundo dos jogos: o uso de LARPS em museus gregos¹⁸”, os autores explanam sobre resultados preliminares obtidos de um projeto de pesquisa realizado pela Universidade de Tessália, na Grécia, com foco em diferentes metodologias aplicadas no contexto de interpretação do museu; denominado de “Museus e educação: métodos de aproximação e interpretação de objetos do museu”.

Utilizando outra fonte¹⁹, encontrei mais informações sobre o artigo e a pesquisa mencionada: O uso do LARP aplicado em “educação

¹⁷ <https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/> Acesso em 22/10/2017.

¹⁸ <http://ijz.cgpublisher.com/product/pub.177/prod.285> Acesso em 22/10/2017.

¹⁹ Devido ao artigo ser pago, não pude obter mais informações, entretanto há um núcleo de pesquisa britânico, onde professores realizam diferentes trabalhos

museológica” (educação patrimonial, dentre outros conceitos) na Grécia tem início em 2007, quando jogadores de LARP realizaram contato com o museu da Cultura Bizantina em Salonica (Katsanika e Katsaridou, 2008).

Desse contato, os jogadores perceberam que os museus assim como o LARP, eram voltados para as pessoas e desenvolviam narrativas, obtendo um resultado positivo com outras experiências e fundando então a *Gamercraft Company*, em 2009.

Esse grupo buscou se especializar no desenvolvimento, pesquisa e aplicação de LARPs em espaços museais, trabalhando nos anos subsequentes em diversos museus²⁰, desenvolvendo ações educativas envolvendo cenografias enquanto contexto para cenário dos LARPs. Também criaram edularps (ou LARPs educacionais) em centros culturais e espaços ao ar livre. Ao todo, já contabilizam 40 LARPs originais implementados nestes espaços.

A *Gamercraft* atua constantemente em 2 museus: o Museu da Cultura Bizantina e o Museu Folclórico e Etnológico da Macedônia-Trácia, ambos localizados ao Norte da Grécia, em Salonica.

A pesquisa já citada também buscou analisar a aplicação do LARP nas configurações dos museus, pensando em questões como o quadro institucional referente à integração do LARP enquanto mídia, jogo e forma de arte na política comunicativa e educacional dos espaços museais, bem como suas relações de cooperação com a *Gamercraft*. De cunho qualitativo, abordou a observação participante e entrevistas semiestruturadas com membros do departamento de educação dos museus gregos onde realizam LARPs permanentemente.

O uso de LARPs no museu foi reconhecido pelos profissionais dos museus como uma forma de enriquecer suas atividades educacionais. Uma vez inserido no contexto museal e afirmado enquanto programa educacional, os LARPs realizados receberiam enfoque em determinados aspectos como: cenários, objetos e conteúdos dos museus, além do uso do

sobre diversos assuntos no intuito de ajudar os estudantes das universidades. As informações a seguir tem como base as afirmações de um professor não mencionado que produziu uma matéria sobre o artigo já citado. <https://www.uniassignment.com/essay-samples/english-language/museums-as-gameworlds-larp-in-greek-museums-english-language-essay.php> Acesso em 22/10/2017.

²⁰ http://gamecraft.gr/eng/?page_id=6 Acesso em 22/10/2017.

espaço e formas de comunicação-interação entre o mediador-intérprete e os visitantes.

Tal projeto demandou ampla cooperação entre os museus e a empresa *Gamercraft*, tendo em vista que, do ponto de vista das instituições, as responsabilidades das realizações dessas atividades eram do departamento de educação, pois esses LARPs a serem aplicados eram parte da programação educacional dos museus.

As instituições requisitaram que os membros atuantes da *Gamercraft* participassem de treinamentos referentes aos conteúdos das exposições dos museus, fornecendo a eles também as informações científicas e atuando em conjunto para a criação do roteiro a ser realizado, buscando integrar tais dados com o contexto fictício e seus possíveis desvios da narrativa oficial documentada cientificamente pelos museus.

Trabalhando com esses preceitos, a empresa elaborava os “LARPs pilotos” e testavam com os profissionais de museus enquanto jogadores-visitantes, afim de atribuir quaisquer correções ou observações necessárias. As intervenções dos museus foram constantes, principalmente no que concernia ao conteúdo histórico na parte científica. Tal processo permitia aos museus terem o pleno controle das narrativas e conteúdos entregues nas suas instalações, sob suas responsabilidades²¹. O departamento de educação sobre Museu da Cultura Bizantina chegou a afirmar que: “eles sabem contar uma história para as pessoas, mas nós temos o conhecimento histórico... eles podem contar histórias agradáveis de uma forma atraente, mas podem não ser cientificamente precisos”.

Apesar do aspecto autoritário por parte dos museus, existiram várias formas de apoio, como o fornecimento de materiais para demonstrações técnicas (LEMMT) e réplicas de objetos do museu (Museu da Cultura Bizantina) demonstrando o envolvimento dos outros departamentos como o de cobranças e conservação. Entretanto, as instituições não pretendiam realizar mudanças nos espaços em prol do design dos LARPs.

Ao término do projeto, a *Gamercraft* elencou como principais públicos para as narrativas propostas, adultos e famílias, assim como grupos escolares, sendo realizados em eventos de celebrações e programas de lazer além de sua realização constante à grupos de estudantes. A divulgação dos LARPs enquanto programas educacionais seguiram os mesmos veículos em conjunto das exposições: folhetos, boletins informativos, e-mails e redes sociais.

²¹<https://exarc.net/issue-2015-2/int/museum-theatre-greece-perspectives-site-interpretation> Acesso em 22/10/2017.

As atividades aconteciam da seguinte maneira: uma pessoa do departamento de educação realizava o acolhimento dos visitantes e uma breve introdução ao jogo; em seguida, o arauto do jogo assumia a palavra de forma a explicar o jogo profundamente e discutir os papéis interpretativos assumidos pelos participantes. Formando um único grupo com objetivos em comum e guiados por um ou mais mestres-mediadores de jogo, examinavam objetos de museus em várias salas afim de cumprir suas missões.

O conteúdo desses LARPs são inspirados em narrativas históricas documentadas nos museus, ligando-os às tramas de jogos em diversas possibilidades: caça ao tesouro, mistérios a serem resolvidos, decodificações de objetos, entre outras. Os participantes enfrentam dilemas e escolhas ao longo do jogo, capazes de acarretar em alterações da trama (com possíveis desfechos previamente projetados), apesar de algumas limitações por razões de segurança em relação à manutenção do controle sobre o jogo. O percurso segue numa estrutura dramática em busca de atingir momentos de surpresa, inspiração, retornos narrativos e clímax dramático com o intuito de provocar uma resposta emotiva e cognitiva por parte dos visitantes.

Porém, a pesquisa encontrou algumas problematizações: a presença simultânea de um grande número de participantes e demais visitantes nos museus podem às vezes, dificultar a observação coletiva de determinados objetos dos museus, proporcionando dificuldades aos jogos. a Companhia Gamercraft estimula o uso de figurinos nos LARPs enquanto elemento de importância para imersão dos participantes ao jogo – muitas vezes sendo solicitado pelos próprios jogadores- mas devido à limitações financeiras investidas ao programa, não se torna permitido a inclusão desses custos. Também as tramas predeterminadas com opções restritas à serem conduzidas pelos participantes podem gerar um bloqueio em esclarecimentos e diálogos aprofundados vindos dos outros visitantes ou dos próprios participantes.

Dentre os resultados obtidos, os departamentos educacionais dos museus informaram que a introdução dos LARPs nos museus promoveram uma maior visitação de adultos e famílias, tornando-se um público-alvo de grandes proporções; enquanto que os LARPs voltados aos grupos escolares obtiveram um menor sucesso, o qual os departamentos sugerem o fato dos professores não estarem familiarizados com esse tipo de atividade.

Segundo os resultados da pesquisa, essa relação entre os grupos de LARPs e os museus, originando assim um novo conceito institucional com a denominação de “*Museum Theatre*”, se torna capaz de estratégias

comunicacionais atrativas para novos e diferentes públicos, além e permitir uma relação menos formal entre o museu e seus visitantes (Nikonanou *apud* Hughes et al, 2007).

Outras elucidações inferidas pelos autores foram:

a) O uso de LARP nos museus gregos, pautando-se por um viés educacional, possui semelhanças com jogos de funcionalidade, uma vez que o tempo limite das atividades não permitem o desenvolvimento de um LARP em grande escala, pois se destina a grupos, excluindo indivíduos avulsos. Isto demonstra claras semelhanças com o papel dos professores que utilizam técnicas similares na educação dramática.

b) O profundo e complexo estreitamento entre o museu e o grupo de LARP para a criação do projeto revela a vontade em interagir e trocar conhecimentos de ambos os lados. A conscientização mútua em relação à validade científica e seu mantimento dentro do elemento fictício se faz fundamental para o LARP enquanto atividade educacional.

c) Alguns elementos como a participação ativa, a insegurança de uma possível imprecisão científica de ambos os lados (grupo de LARP e museu), as limitações do evento assim como sua programação (sem discussões aprofundadas) demonstram impedimentos significantes perante o uso do jogo no que diz respeito à múltiplas narrativas ou reflexões detalhadas; além do fato de museus, ainda que abertos para novas possibilidades, possuem uma diretriz rigorosa para manter o controle de suas narrativas.

d) De qualquer forma, a implementação do LARP nos museus promove o pensamento crítico, o envolvimento de pessoas e usos educacionais já comprovados e estabelecidos em outras áreas.

O artigo e a pesquisa permitem realizarmos muitas reflexões e questionamentos. Apesar de ser recente essa parceria entre grupos de LARPs e museus, assim como os resultados obtidos, acredito que os usos de RPG/LARP nesses espaços irão aumentar conforme os pré-conceitos estabelecidos sobre suas práticas forem sendo amenizadas através do contato e informação sobre os mesmos. Isso também uma desconstrução da visão de museu estático, formal, promovedor de conhecimento culto.

Apesar dos resultados da pesquisa revelarem alguns pontos negativos - como um controle exacerbado e autoritário por parte dos museus, vistos como os únicos detentores do conhecimento científico, e também limitações referentes aos espaços, quantidade de visitantes-participantes - são aspectos passíveis de alterações, afim de garantir melhorias de acordo com as propostas pretendidas. No Brasil, temos exemplos muito positivos de LARPs que poderiam denotar resoluções

para esses problemas encontrados nos museus da Grécia, como “O Pomo de Ouro³²²” e “Arraiá de Assunção²³”

Os LARPs realizados iam para além de motivos educacionais, sendo também uma forma de entretenimento e comunicação. Embora o artigo ou a pesquisa não mencione, torna-se interessante pensarmos o LARP e o RPG sendo utilizados nos museus como mediadores culturais, permitindo diálogos entre os mais diversificados temas, acervos, identidades e sujeitos.

Examinando RPGs como sistemas culturais [...] implica que devemos sempre colocá-los nas teias de relações culturais, em que cada elemento do sistema leva a outros sistemas, outras culturas e outros discursos. Hoje em dia, ninguém assume a homogeneidade de uma cultura ou a existência de uma única língua em que ele é criado, mas a noção clássica de sistemas de Ferdinand de Saussure ainda é útil, para lembrar-nos que nada na cultura existe em separado, por si só (LLIEVA *apud* FINE, 2014, p. 121).

Pensarmos em um “museu-teatro”, instituição que atua à serviço da sociedade, estando em parceria com grupos de LARPs e utilizando suas criações adaptadas e inseridas aos contextos museais, afim de proporcionar de maneira atrativa, participativa e lúdica diferentes formas de aprendizagem, comunicação e fruição; não parece algo impossível.

Independentemente de sua viabilidade enquanto tipologia de museu, comprova-se a utilização do LARP e do RPG enquanto ferramentas contribuidoras para as ações museológicas. Vejamos através de outras perspectivas:

Toda pessoa teve ou têm dificuldade em assimilar algum tipo de conhecimento; abarcando na comunicação museológica, nas exposições e ações educativas o uso de métodos *roleplay*, seria possível empregar conteúdos e informações de maneiras diferenciadas, com aspectos menos

²²<http://rpg-live.blogspot.com.br/2010/12/live-da-megacorp-no-masp.html>

Acesso em 22/10/2017.

²³ BACK, Jon. *The Cutting Edge of Nordic Larp*. Knutpunkt, 2014. P. 115.

formais e possibilitando ações dialógicas de seus participantes para uma melhor compreensão e aprendizado.

Outra questão seria o fato dos museus serem seletivos quanto às informações exibidas, realizando recortes temáticos e possuindo limitações (tanto físicas, quanto conceituais) em suas exposições. Com o LARP/RPG (como uma ação pedagógica ou mesmo aplicado nas mediações) poderiam ser transmitidos outros dados, minúcias, pormenores, conhecimentos populares, dentre outras informações que extrapolariam a capacidade de abordagem contextual do museu e/ou que não estão presentes em livros didáticos.

Dessa maneira, O LARP/RPG permite que os visitantes também contribuam com os processos envolvidos. Através de ações inclusivas, participativas e interativas, instiga o pensamento de “museus humanos”, constituindo cada sujeito social com seu acervo pessoal de memórias e vivências; propiciando uma polivalência de linguagens culturais. As práticas rpgísticas estabelecem assim, pontes de diálogos entre os museus e seus públicos.

Roleplaying é um tipo de bricolagem cultural [...] os pesquisadores têm chegado à conclusão de que um sistema pode existir apenas em relação a outros sistemas e que cada discurso no mundo contemporâneo é sempre uma bricolagem de discursos [...]. Em um mundo mediado onde o acesso é um conceito-chave, a noção de limites é muitas vezes reduzida a uma ferramenta analítica. Cultura LARP poderia destruir completamente as fronteiras e distâncias existentes entre os textos, gêneros e meios de comunicação, para se transformar em uma ponte entre ou um terreno comum para as diferentes culturas. (*Ibidem*, p. 212)

No que tange seus usos enquanto prática social/museológica, sua “vaga participativa” nos museus deve-se principalmente às mudanças ocorridas na museologia. O então movimento para uma nova museologia, atuante na defesa do papel social dos museus, critica o enfoque nas coleções e prioriza a valorização do patrimônio à sociedade, demandando um forte apelo ao envolvimento de grupos e/ou comunidades.

Para além de ecomuseus, museus de comunidade e outras definições, a participatividade nos museus concebe perspectivas auspiciosas, sendo considerada uma grande tendência no universo dos museus (MENSCH e MEIER-VAN MENSCH, 2011).

O uso do LARP/RPG contribui para a prática da participação nos museus enquanto processo, de forma a potencializar suas qualidades a tal ponto que ultrapassa tipologias de museus (SIMON, 2012).

Corroborando para tais aspectos, temos documentos aprovados e de referência internacional, da nova Recomendação Relativa à Proteção e Promoção dos Museus e das Coleções, da sua Diversidade e do seu Papel na Sociedade (UNESCO, 2015) e da antiga Recomendação sobre os Meios Mais Efetivos de Tornar os Museus Acessíveis a Todos (UNESCO, 1960). Estes documentos apontam para reconfigurações das práticas museológicas através de mudanças paradigmáticas, defendendo o envolvimento de grupos e/ou comunidades e sua participação nos processos museológicos (preservação, conservação, pesquisa, educação e comunicação).

A mudança permite que os públicos, antes espectadores passivos, agora sejam atuantes em vigor dos processos de criação, elaboração e transmissão de novos discursos e práticas museológicas, atuando colaborativamente com os museus (KREPS, 2009).

Estabelecendo novas relações entre museus e seus públicos, permite-se a mudança de intenção das atividades museológicas: de “para” as sociedades em “com” as sociedades. Isto resulta numa possível partilha da autoridade e da responsabilidade; de um discurso monológico, imparcial e autoritário a um discurso diversificado, de várias leituras, aspectos e interpretações; não ignorando os valores do conhecimento científico mas também não diminuindo a valorização dos saberes empíricos, fora dos museus, residentes nas pessoas.

Podemos imaginar, então, a participação dos grupos e/ou comunidades também na relação entre os grupos de LARPs com os museus, fomentando assim a criação de ações que utilizam o método *roleplay* em conjunto com as práticas museológicas por um viés popular, promovendo a acessibilidade dos públicos e assentindo com uma inclusão cultural, reconhecendo os sujeitos sociais num papel de importância nas negociações e produções de conhecimentos (BODO, 2009).

Os resultados desses três núcleos agindo conjuntamente poderiam ser planejamentos/programas participativos em torno do LARP/RPG; realizando ações educativas, práticas expositivas, diferentes formas de comunicação, entre outras possibilidades.

Dessa forma, calcando-se na ação coletiva desses agentes, seria possível alcançarmos os objetivos dos museus e as demandas sociais dos públicos em uma dimensão maior de proximidade/afetividade. Assim, reafirmando o uso do LARP/RPG como elemento-chave para mediações transculturais entre as sociedades e trabalhando com suas identidades e memórias em prol de preservar, pesquisar e transmitir o patrimônio de forma integral: cultural e natural, tangível e intangível, em condições móveis e imóveis. Concordando com Scheiner (2012, p. 28) sobre as metodologias de ação dos museus enquanto espaços de inclusão:

Museus devem ter como característica essencial ser permeáveis a todas as formas de expressão humana. Nesse sentido, todos os museus têm importância para as comunidades a que servem. A mobilização em nível local na gestão e no trato dos patrimônios inclui, obrigatoriamente, a Museologia e os museus. Nada é mais poderoso que o sentimento de pertença, e não há política patrimonial, cultural ou ambiental que possa sobrepor-se ao cuidado que temos do que julgamos nosso [...]

De modo que seja efetivo, torna-se necessário pensarmos em modelos de participação. Gala (2008) identifica três modalidades: participação enquanto consulta, a qual atribui aos grupos e/ou comunidades o papel de informantes, sendo o mais comum utilizado pelos museus; participação enquanto parceria estratégica, onde os grupos e/ou comunidades atuam de maneira colaborativa com os profissionais de museus na elaboração e execução dos projetos; e por último, a participação enquanto capacitação das comunidades, sendo definitivamente a mais inclusiva das três opções, com os grupos e/ou comunidades passando por um processo de capacitação afim de terem autonomia sobre a criação, elaboração e aplicação dos projetos.

Todas as opções são válidas, cada qual possuindo seus benefícios e limitações, mas considerando a vinculação dos três grupos (museus-grupos de LARPs- grupos e/ou comunidades) e lembrando que os museus também são espaços políticos, contendores de fortes relações de poder; a terceira opção torna-se a de maior proveito e importância. Como todo discurso ideológico é lacunar, feito de meias verdades, a participatividade para capacitação das comunidades e/ou grupos

possibilita o empoderamento dos sujeitos sociais para se repensar com criticismo e autorreflexão as funções dos museus e de seus objetos em meio às sociedades, pois o que denominamos de obras, acervos e patrimônios já constituíram outros significados, uma vez que os museus fazem parte de um período de pilhagem.

Cada objeto constituinte de um acervo, coleção ou exposição remonta a todo um caminho realizado por ele, chegando aos museus de algum modo. Dessa forma, o terceiro modelo de participatividade coopera para que as comunidades e/ou grupos escovem os museus a contrapelo com o propósito de desconstruir a narrativa dos vencedores, das classes hegemônicas e dominantes; lançando luz aos valores culturais e identitários pertencentes às sociedades dos vencidos, com o uso do patrimônio como recurso informacional e educacional, atendendo a funções sociais além de ser uma ferramenta de resistência à memória (BENJAMIN, 1985, p. 225).

Outra linha de raciocínio seria a do empoderamento das comunidades e/ou grupos ao LARP/RPG, possibilitando tornar os museus verdadeiros laboratórios de reflexão e questionamento, tratando de assuntos diversos pertinentes às sociedades ao mesmo tempo em que se faz uso de uma abordagem lúdica e participativa. Auxiliando para uma visão de museu enquanto fenômeno e processo social, colabora-se para a desconstrução dos museus elitizados e a barbárie existente em seus espaços; gerando mais questionamentos do que respostas, conseguindo ser lugares de conflito saudável e de luta, não de “harmonia plena”.

Complementando esse pensamento, Scheiner (1999) compreende o museu enquanto fenômeno social e que a experiência museológica configura as relações entre o homem e sua percepção complexa do real, obtendo dessa maneira diferentes museus para diferentes sociedades de acordo com seus olhares.

Podemos concluir que a capacidade do método *roleplay* em proporcionar experiências de maneiras inclusivas e participativas também potencializa a capacidade dos museus em produzir experiências, uma vez que ambas as partes atuam através de subjetividades, onde “a experiência humana é e sempre foi o legítimo e verdadeiro objeto do Museu” (SOARES, 2012, p. 55).

Realizando mediações culturais em meio às sociedades, temos uma moeda de dois lados: de um lado, Museologia e Museu, campo científico e espaços voltados à serviço para seus públicos; e de outro, RPG e LARP, jogos de ações lúdico-educativo-comunicativas e formas de linguagens de formato transcultural. Ambos se complementam e permitem considerarmos o amplo leque de possibilidades de contato e atuação com

outras áreas, reequacionando pensamentos e desenvolvendo novas estratégias, repensando assim os papéis destes dois elementos na construção da sociedade contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É interessante observar a trajetória de cada elemento: o RPG, dos *war games* ao conceito de jogo; o LARP, de uma prática ancestral voltada à oralidade e representação à uma forma de mídia e arte; e os museus, de um espaço de contemplação e culto para uma instituição à serviço da sociedade e do seu desenvolvimento. Todos vêm passando por modificações ao longo do tempo e o trabalho presente buscou apresentar os pontos de contato e aproximação entre eles.

Uma vez que se encontram inseridos em sociedades marcadas pelos avanços tecnológicos, numa busca constante de progressos e mudanças; os métodos educacionais e comunicativos também têm se alterado afim de se adaptarem à essas novas demandas. Dessa maneira, instituições como escolas e museus reestruturam-se juntamente do RPG e do LARP em prol de se tornarem espaços atualizados para com as instâncias sociais da contemporaneidade.

Assim como o grupo *Narrativa da Imaginação* atua em parceria com a escola Felisberto Alves Carrejo (a qual se tornará uma ONG e talvez em 2018 um ponto de Cultura), atuando em conjunto com e para a comunidade, promovendo mudanças sociais e melhorias, não apenas para esse espaço, mas a cidade em sua totalidade; anseio para ver esse contato e mudanças realizadas entre instituições/grupos de RPG e LARP e os museus.

O trabalho também evidenciou que as relações entre museus, públicos e grupos de RPG/LARP já se encontram em ação, apesar de possuir muito mais abrangência e aprofundamento em países internacionais. O estudo de caso referente ao Museu da Cultura Bizantina e o Museu Folclórico e Etnológico da Macedônia possibilita refletirmos sobre esse contato entre os museus e o RPG/LARP, que para além de instituição de salvaguarda e jogo, evidenciam' seus papéis sociais e benefícios para todos os sujeitos envolvidos.

As experiências proporcionadas pelo LARP/RPG em relação ao universo dos museus denotam à pluralidade e complexidade possíveis que permeiam as sociedades, assim como sua capacidade enquanto agente para mediações culturais. Portanto, fica a expectativa de um maior estreitamento e contato entre Museologia e as articulações de método *roleplay*. Espero que esta dissertação permita enquanto escopo para outros trabalhos, o pensar sobre Museu e Museologia assim como o RPG e o LARP, entre as inúmeras possibilidades de temáticas ainda não

investigadas ou pouco reproduzidas sobre esses campos, repensando novas abordagens e conceitos.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS:

AMARAL, Ricardo. **O RPG como instrumento pedagógico**. ArScientia, 2006. Disponível em http://www.arscientia.com.br/materia/ver_materia.php?id_materia=149. Acessado em 22/10/2017.

ANDRADE, Flávio. Caminhos para o uso do RPG na educação. In: **Experiências instituintes e formação dos profissionais da educação**. Revista eletrônica do grupo Aleph. Ano II, nº 9. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2006. Disponível em http://www.uff.br/aleph/textos_em_pdf/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf. Acessado em 22/10/2017.

ANJOS, Onofre Saback dos; SANTOS, Deivison Pacheco dos. **RPG e Educação: Botando a mão na massa**, 2003. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=155>. Acessado em 22/10/2017.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política – ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L.M.M. **Usando Elementos de Role-Playing Games em Mundos Virtuais Educacionais** In: VI Simpósio de Realidade Virtual, Ribeirão Preto: SBC, 2003. http://www.inf.pucrs.br/~jricardo/revolution/doc/svr_03_poster.pdf. Acessado em 22/10/2017.

BODO, Simona. “Introduction to Pilot Projects.” In **Museums as Places for Intercultural Dialogue: Selected Practices from Europe**, editado por Kirsten Gibbs, Margherita Sani, e Simona Bodo, 26–30. Dublin: MAP for ID Group. 2009.

BORRALHO, Maria Luísa Malato; VIEGAS, Ângela Maria Fonseca. Para uma escola com masmorras e dragões – as estratégias do jogo de R.P.G. Na sala de aula. **Revista Videtur**. Nº21. São Paulo: Universidade de São Paulo; Editora Mandruvá. Disponível em

<http://www.hottopos.com/videtur31/borrviegas.htm>. Acessado em 22/10/2017.

BRAGA, Jane Maria. Darkouwer: Interação entre Real e Imáginario. In: MONTEIRO, Roberto Alves. **Fazendo e aprendendo Pesquisa Qualitativa em Educação**. Juiz de fora: FEME/ UFJF, 1998, P. 125-150.

_____. Aventurando pelos caminhos da leitura e da escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG). In: **23ª Reunião anual da ANPED**. Caxambu: 2000. Disponível em <http://168.96.200.17/ar/libros/anped/1604T.PDF>. Acessado em 22/10/2017.

CARVALHO, Luciana Menezes de. **Waldisa Rússio e Tereza Scheiner – dois caminhos, um único objetivo: discutir museu e Museologia** - Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST, Rio de Janeiro, 2011.

CALDAS, F.R. **O imaginário como substrato para a construção de uma pedagogia ambiental eficiente**. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Regional e Meio Ambiente) – Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus-BA, 2003.

CAMARGO, Maria Eugênia Seixas de Arruda. **Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental**: aprendendo a participar da gestão de recursos hídricos na região metropolitana de São Paulo. Dissertação (Mestrado em Ciência Ambiental). Universidade de São Paulo, São Paulo-SP, 2006.

COUTINHO, Miron Menezes; MARTINS, Eugeniano Brito. **Uma aula diferente: o uso de dinâmicas de RPG no ensino de matemática e física**, 2003. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=158>. Acessado em 22/10/2017.

CHAGAS, M.; GOUVEIA, I - **Museologia Social: reflexões e práticas (à guisa de apresentação)**. *Cadernos do CEOM/Centro de Memória do Oeste de Santa Catarina*, Chapecó: Unochapecó, 2014.

DESVALLES, André, e François Mairesse, **Conceitos-Chave de Museologia**. Tradução de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. Ed. Armand Colin e Conselho Internacional de Museus (ICOM). São Paulo, 2013.

DUARTE, Alice. **Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda inovadora** - Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST - vol. 6 no 1 – 2013.

FALCÃO, Luiz. **LIVE! Live Action Role playing um guia prático para LARP**. São Paulo: Núcleo de pesquisa em *Live Action role playing* (projeto Boi Voador), 2013.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **O Discurso de escolarização do RPG**. Disponível em:
<http://f1.grp.yahooofs.com/v1/YDrDRwo4MY8vI7Fwef8VYKKeXwAPMkshgUzqaJv9W8QDiKkBi5qHjpgv12H5k3rtYCowtA5wIMx2tb - mHtRAEjXLI76QFP1LyGIm8/Discurso%20de%20Escolariza%80%A0%A0%E7%E3o.doc>. Acessado em 22/10/2017.

_____. **RPG NA SALA DE AULA: uma ponte entre jogos e a literatura**. Disponível em:
http://f1.grp.yahooofs.com/v1/YDrDR0WbXGcvI7FwzpUhqRm6RhqxIm115LfQeXGygTu8-GZaWvm5fT2-sYM_I9p5tKi4xSitz8ECdOtnaZggf_SlC2lntKKYMLcvazw/RPG%20na%20sala%20de%20aula.doc. Acessado em 22/10/2017.

_____. A letra desmobilizada: reflexões sobre a perseguição de uma miragem na escrita de jogadores de role-playing game (RPG). In: **SIMPÓSIO INTERNACIONAL DO ADOLESCENTE**, 2005, São Paulo. Disponível em:
http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC000000008200500200028&lng=en&nrm=abn.
 Acessado em 22/10/2017.

FERRAREZI, Luciana A.; ROSA, Maurício. Formação de Professores de Matemática: A relevância da utilização de jogos. In: **29ª Reunião anual**

da ANPED. Caxambu: 2006. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/trabalhos/trabalho/GT19-2651--Int.pdf> Acessado em 22/10/2017.

FINE, G. A. 1983. **Shared fantasy: Role-playing Games as Social Worlds**. Chicago and London: The University of Chicago Press. In: Revista *Mais Dados – O Role Playing por diferentes olhares e contextos*. Ed. Narrativa da imaginação, Vol.01, 2014.

FONSECA NETO, Augusto César da. **Oficina de Histórias Interativas: uma proposta de trabalho para crianças com transtornos de conduta, opositor desafiador e outros transtornos disruptivos da infância**. Caderno de Resumos do II Simpósio de Infância e educação – Infância, educação infantil e conhecimento, 27 a 29 de abril de 2006, Campus Catalão – Universidade Federal Goiás. Catalão-GO, 2006, p.32. Disponível em: http://www.4shared.com/file/19972954/422589b8/oficina_historia_interativa.html. Acessado em 22/10/2017.

FUJI, Roberto Shiniti; et al. **Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Role Playing Game – RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2003.

FREITAS, L. E. R. **O roleplaying game e a escola: múltiplas linguagens e competências em jogo - um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ, 2006.

GALLA, Amareswar. “The First Voice in Heritage Conservation.” *International Journal of Intangible Heritage* 3:10–25. 2008.

GUARNIERI, Waldisa Rússio. **Museu, Museologia, Museólogos e Formação**. *Revista de Museologia*, São Paulo, v. 1, ano 1, n. 1, p. 7-11, 1989.

GODINHO, Eliane Bettochi. **Role-playing Game**: Um jogo de Representação visual de Gênero. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro-RJ, 2002.

HAYASHI, André D. **O comportamento caórdico dos jogos de RPG e a aprendizagem**. In: **Revista do PEC**. V. 3, nº1, p.59-66. Curitiba, 2003. Disponível em http://www.bomjesus.br/publicacoes/pdf/revista_PEC_2003/2003_comportamento_jogos_rp.pdf. Acessado em 22/10/2017.

HIGUCHI, Kazuko Kojima. **RPG: o resgate da história e do narrador**. In: CITELLI, Adilson. Outras Linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática. Coleção: Aprender e Ensinar com Textos, v.6, 4ª edição. São Paulo, 2004.

HUGHES, C., JACKSON A., & Kidd, J. **The role of theater in museums and historic sites: Visitors, audiences, and learners**. In International Handbook of Research in Arts Education (pp. 679-699). Springer Netherlands, 2007.

ILIEVA, A. 2010. How We Do Larps with Words. In: **Playing Reality**, E. Larsson, ed. Stockholm: Interacting Arts, pp. 231-241. In: *Revista Mais Dados – O Role Playing por diferentes olhares e contextos*. Ed. Narrativa da imaginação, Vol.01, 2014.

JACKSON, A.; KIDD, J. **Museum theatre": Cultivating Audience Engagement-a case study**. Conference Paper at IDEA 6th World Congress, Hong Kong.

JÚNIOR, Francisco de Assis Nascimento. **Física no RPG: Superpoderes e o superconhecimento**. 2005. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3112>. Acessado em 22/10/2017.

KREPS, Christina. 2009. "Foreword." In *Museums as Places for Intercultural Dialogue: Selected Practices from Europe*, editado por Simona Bodo, Kirsten Gibbs, e Margherita Sani, 4–5. Dublin: MAP for ID Group.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: Edição do autor, 19996.sCHICK

MENESES, Sarom Silva de. **Role Playing Game – Narrativa Hipertextual Híbrida – Tecendo Dimensões de Realidade, Compondo o Reencantamento do Mundo**. Dissertação (Mestrado em Literatura). Universidade de Brasília, 2004.

MESQUITA, P. F. B. A. **Roleplaying games: a sociabilidade e o imaginário de jovens contadores de outras histórias**. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza-CE, 2006.

MENSH, Peter van; LEONTINE, Meijer-van Mensch. *New Trends in Museology*. Celje: Museum of Recent History Celje. 2011.

MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória-ES, 2005.

MIOSSI, Adriano Madaleno. **Role Paying Games: o incentivo à leitura em bibliotecas públicas**. Tese de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista, Marília, 2002.

MORGATO, Vivien. **História múltipla: trilhando caminhos com o RPG**. 2005. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=2375>. Acessado em 22/10/2017.

MULATINHO, Marcos Pereira. **Edutenimento: o uso do storytelling e do RPG para compartilhar conhecimento**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro-RJ, 2005.

NASCIMENTO JR., Francisco de Assis; PIETROCOLA, M. O papel do RPG no ensino de física. In: **Encontro nacional de pesquisa em educação em ciências**, Bauru: ABRAPEC, 2005. Disponível em <http://stoa.usp.br/rpg/files/>

[1/207/o+papel+do+rpg+no+ensino+de+fisica.pdf](#). Acessado em 22/10/2017.

NIKONANOU, N. and VENIERI, F. **Museum as Gameworlds: Live Action Role Playing Games in Greek Museums**. In *The International Journal of the Inclusive Museum*, p.67-76. 2014.

NIKONANOU, N. *Archaeological Museums and School. Museum-educational Programs for Primary school in Greece*. PhD, Aristotle University of Thessaloniki. 2002.

_____. *Museum education: From Theory to Practice*. Athens: Patakis. 2010.

NUNES, Helena de Fátima. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. In: **Encontros Bibli**: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação. Número especial. P.75-85. Florianópolis: UFSC, segundo semestre de 2004. Disponível em http://www.encontros-bibli.ufsc.br/bibesp/esp_02/5_nunes.pdf. Acessado em 22/10/2017.

OLIVEIRA, T. **RPG (roleplaying game): a aventura do letramento e da (re) construção de identidades sociais no contexto escolar**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro-RJ. 2003.

PAVÃO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying games (RPG). In: **23ª Reunião anual da ANPED**. Caxambu: 2000. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/1003t.PDF>. Acessado em 22/10/2017.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. RPG & educação: metodologia para o uso paradidático dos role playing games. In: COELHO, Luiz Antonio (org.). **Design Método**. p. 143-161. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006.

PEREIRA, Luiz Eduardo de Mello Corread. **Role-playing game: psicologia e contexto educacional**. Monografia de conclusão de curso. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2006.

RAMOS, Carlos Eduardo; LIBÂNIO, Katherine Miranda de Paula Machado; GOULART, Manoel. **O jogo de interpretação de personagens – role playing game – utilizado como recurso didático em aulas de história.** Trabalho de conclusão de curso. Universidade de Taubaté, Taubaté. 2008.

RIYIS, Marcos Tanaka. **O uso dos role-playing games (RPG) na educação.** 2003. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=156>. Acessado em 22/10/2017

_____. **RPG & Educação: Brincando de Aprender.** *Dragão Brasil*. Nº 117. São Paulo: Talismã, 2006.

RANGEL, Marcio Ferreira. **A Museologia no Mundo Contemporâneo.** C.i. Inf., Brasília, v. 42, n. 3, p.408-418, set. 2013

ROCHA, Mateus Souza. **RPG: Jogo e conhecimento – o role playing game como mobilizador de esferas do conhecimento.** UNIMEP: 2006.

ROCHA, Mateus Souza. **Desvendando o Role Playing Game: história, definição e prática. 1a edição.** Teresópolis-RJ: Novas Ideias, 2010.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a pedagogia da Imaginação no Brasil.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROSA, Maurício. **A Construção de Identidades Online por meio do Role Playing Game:** relações com reino e aprendizagem de matemática em um curso à distância. Tese (Doutorado em Educação Matemática). UNESP – Universidade Estadual Paulista. Instituto de Geociências e Ciências Exatas. São Paulo-Rio Claro. 2008.

ROSTOLDO, Jadir Peçanha. **Movimentos Populares e Sociais: A Sociedade Brasileira em Ação na Década de 1980.** ANPUH – XXII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – João Pessoa, 2003.

RÚSSIO, Waldisa. **Cultura, Patrimônio e preservação, texto III.** In: ARANTES, Antônio Augusto (org.). *Produzindo o passado.* p. 59-64. São Paulo: Brasiliense/CONDEPHAAT, 1984.

SAMAGAIA, R. R. **Física moderna no ensino fundamental**: uma experiência com o projeto Manhattan. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC. 2003.

SALES, Matheus de Oliveira. **Jogos textuais interativos: efeitos dos Role-Playing Games na sala de aula**. UFPE: 2013.

SANTOS, Daniel Silva dos. **Educação e Preconceito: O Jogo de Representação como Estratégia de Reflexão**. USP: 2007.

SANTOS, Luiz Otávio Silva. **O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de ciências**. UFRN: 2003.

SANTOS, Cristiano B. dos; VERAS, Adriane. **RPG como ferramenta de ensino de literatura**. Disponível em <http://www.rpgeduc.com/artigo02.pdf>. Acessado em 22/10/2017.

SILVA, Jeanne. O jogo de “RPG” e o ensino de História. **Cadernos de História**, nº 11, v. 1, p. 53-66. Uberlândia: EDUFU, 2003.

SILVA, Adriana Tenório da. **Nós podemos criar um mundo**: Reflexões sobre a cultura contemporânea a partir do jogo de RPG. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife-PE, 2006.

SILVA, Helena de Fátima Nunes. **Criação e compartilhamento de conhecimento em comunidades de prática**: uma proposta metodológica. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC. 2004

SILVEIRA, Fabiano da Silva. **RPG na sala de aula**: criando um ambiente lúdico para o ensino da língua inglesa. Disponível em <http://www.rpgeduc.com/artigo01.pdf>. Acessado em 22/10/2017.

SOARES, Bruno C. Brulon. **A experiência museológica: Conceitos para uma fenomenologia do Museu** - Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST - vol. 5 no 2 – 2012.

SCHEINER, T. **As bases ontológicas do Museu e da Museologia**. In: Simpósio Museologia, Filosofia e Identidade Na América Latina e Caribe. p.133-143. ICOFOM LAM, Coro, Subcomitê Regional para a América Latina e Caribe/ICOFOM LAM, 1999.

SCHMIT, Wagner Luiz. **Jogos de interpretação e educação: o início da aventura**. 2003. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=157>. Acessado em 22/10/2017.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. UEL: 2008.

SCHICK, Lawrence. **Heroic Worlds: A History and Guide to Role Playing Games**. Estados Unidos da América: Prometheus Books, 1991.

SWAHILI, Gabriel. **Desvendamentos & Legados: o RPG e suas possíveis contribuições para a educação formal**. 2003. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=154>. Acessado em 22/10/2017.

TELLES, Marcelo. **RPG em sala de aula: vivenciando a história**. 2003. Disponível em <http://www.rederp.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=568>. Acessado em 22/10/2017.

TOLENTINO, Átila B. **Narrativas de memórias e identidades no Museu Comunitário Vivo Olho do Tempo**. Trabalho apresentado na 30ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada em João Pessoa/PB entre os dias 3 e 6 de agosto. 2016.

UNESCO. **Recomendação referente à Proteção e Promoção dos Museus e Coleções, sua Diversidade e seu Papel na Sociedade**. Disponível em 22/10/2017.

VARINE-BOHAN, Hugues. **Le musée moderne: conditions et problèmes d'une renovation**. *Museum International* (Edition Française), Unesco, v. XXVIII, n. 3, p. 127-140, 1976.

VARINE, Hugues. Entrevista de Hugues de Varine concedida a Mario Chagas. In **Museologia Social. Cadernos do Ceom**. Ano 27, nº 41. Chapecó: Unochapecó: 2014.

VICENTE, Elaine C. F. de Pádua. **RPG aplicado à Área de Física**. Instituto de Física Gleb Wataghin. Campinas: UNICAMP, 2004. Disponível em http://www.ifi.unicamp.br/~lunazzi/F530_F590_F690_F809_F895/F809/F809_sem2_2004/985001ElaineC-Dirceu_F809_RF.pdf. Acessado em 22/10/2017.

VIDAL, Lairtes Julia Maria Temple. **Intervenções Lúdicas na Sala de Aula Universitária**: um estudo sobre a mediação do jogo RPG (role playing game) como facilitador da criatividade em jovens adultos. Tese (Doutorado em Psicologia), Universidade de São Paulo. São Paulo-SP. 2006.

WILLIAMS, J. P.; HENDRICKS, S. Q.; WINKLER, W. K. **Gaming as culture**: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. Estados Unidos da América: McFarland & Company inc. Publishers, 2006.

ELETRÔNICAS:

- **Livros sobre o uso de LARP/RPG nos museus**. Acesso em Out/2017.

<https://books.google.com.br/books?id=0V0bBQAAQBAJ&pg=PA104&lpg=PA104&dq=LARP+in+Museum&source=bl&ots=1ayaKEGkod&sig=XEfOKRY9BaYSBwb9C7z1WH5tyt8&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiC58iO1JPVAhXDQZAKHU0tBK84ChDoAQgiMAA#v=onepage&q=Museum&f=false>

https://books.google.com.br/books?id=grxnCgAAQBAJ&pg=PA226&lpg=PA226&dq=LARP+in+Museum&source=bl&ots=SJWM56SGCl&sig=rPjtls_BGNJ_GAkWss8aZdhcyCA&hl=pt-

[BR&sa=X&ved=0ahUKEwiC58iO1JPVAhXDQZAKHUt0BK84ChDoAQhbMAk#v=onepage&q=Museum%20theatre&f=false](https://www.slideshare.net/petter.karlsson/why-we-play-an-introduction-to-nordic-larp-and-larps-in-museum-at-the-smithsonian-institute)>

- **LARPs desenvolvidos no instituto Smithsonian.** Acesso em Out/2017.

<<https://www.slideshare.net/petter.karlsson/why-we-play-an-introduction-to-nordic-larp-and-larps-in-museum-at-the-smithsonian-institute>>

<<https://www.fastcodesign.com/3044500/in-this-museum-you-dont-learn-about-senators-you-are-a-senator>>

- **A diferenciação entre RPG e LARP.** Acesso em Out/2017:

<<https://luizprado.wordpress.com/2014/08/26/larp-nao-e-rpg/>>

-**LARP realizado no Museu de Arte de São Paulo – “Uma Tarde no Museu”.** Acesso em Out/2017:

<<https://luizprado.wordpress.com/2014/07/10/uma-tarde-no-museu/>>

- **Informações sobre o “museu-teatro”, os museus gregos e o grupo de LARP Gamecraft.** Acesso em Out/2017:

<<https://exarc.net/issue-2015-2/int/museum-theatre-greece-perspectives-site-interpretation>
http://gamecraft.gr/eng/?page_id=6>

<<http://ijz.cgpublisher.com/product/pub.177/prod.285>>

<<https://www.uniassignment.com/essay-samples/english-language/museums-as-gameworlds-larp-in-greek-museums-english-language-essay.php>>

- **Informações sobre Jhon Kinard e sua relação com o instituto Smithsonian.** Acesso em Out/2017:

<<https://siarchives.si.edu/history/featured-topics/African-Americans/john-kinard>>

<https://siarchives.si.edu/collections/siris_sic_11396>

- **Informações sobre os *War Games*.** Acesso em Out/2017:

<https://books.google.com.br/books?id=s8YRVbDknyUC&pg=PA13&lpg=PA13&dq=Heir+von+Reiswizt&source=bl&ots=sHAwGRNZp&sig=ZFKS4dGBY1IAC32cNDsga746f7E&hl=pt-BR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Heir%20von%20Reiswizt&f=false>

<https://books.google.com.br/books?id=qckEWuAcFUEC&pg=PA52&lpg=PA52&dq=Heir+von+Reiswizt&source=bl&ots=PGO0VLnKwy&sig=6QjcfHwjUOVwIx2ymUgEAeMkPIw&hl=pt-BR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Heir%20von%20Reiswizt&f=false>

- **Grupos de LARP nacional.** Acesso em Out/2017:

<<http://www.boivoador.com.br/>>

<<http://www.confrariadasideias.com.br/>>

<<http://www.fantasiaemjogo.com.br/tag/megacorp/>>