

O POTENCIAL DO RPG: CAMPO EPISTÊMICO DO IMAGINÁRIO E PERLABORAÇÃO DA PROBLEMÁTICA DA ALTERIDADE.

Leandro Marques Durazzo, Denis Domeneghetti Badia – Educação – Ciências Sociais – Departamento de Ciências da Educação – Faculdade de Ciências e Letras – Campus de Araraquara.

O RPG (*Role Playing Game*, originalmente) é um jogo de representação de personagens surgido nos Estados Unidos a partir da segunda metade do século XX. O princípio básico do jogo, que nos interessa como hipótese de trabalho, é a dinâmica narrativa que surge quando elementos imaginários (como cenário de ambientação, personagens, enredo narrativo) são colocados em confronto dramático - entendido enquanto as tensões originadas quando, da interação narrativa que envolve personagens e cenário, é alcançada uma re-elaboração dos conteúdos simbólicos existentes em jogo.

Partindo do princípio de que os jogadores constroem personagens permeados por suas próprias referências simbólicas (conscientes e inconscientes), pelas referências também do cenário em que se encontram inseridos, e que estes, objetivados enquanto personagens, assumem existências alheias às dos próprios indivíduos-jogadores que os criaram, sugerimos, através da noção de alteridade - “o ser outro, o colocar-se ou constituir-se como outro” (ABBAGNANO, 1970, p. 32) – um potencial de relativização de preconceitos.

Através de uma re-flexão orientada de forma a trabalhar conceitos paradigmáticos, pré-conceitos, condutas e morais rígidas, nosso trabalho busca reconstruir pistas narrativas, *poiéticas* e míticas através das quais, dentro de um grupo de RPG, possam ser visualizados contrastes de referências simbólicas, tanto dos sujeitos-individuais quanto do sujeito-grupo em questão.

Orientados por considerações da Escola de Grenoble, da Teoria Geral do Imaginário, abordamos a complexa dinâmica desenvolvida nesse panorama imaginário como possibilidade de reconstruções míticas, bricolagens, experimentação de vivências alheias mesmo às dos jogadores envolvidos. Tomando aspectos da narrativa levantados por Benjamin (1987) e, por outras vias teóricas, por Paula-Carvalho (1998), trabalhamos a incessante troca de referências, vivências e conteúdos simbólicos que compõe a prática coletiva da narrativa. Por essa abordagem, compreendemos que a vivência de determinado integrante do grupo é transmitida aos demais, compartilhando com a comunidade em questão uma série de experiências com as quais estes não tiveram contato imediato, mas imaginário. Esse indivíduo, entretanto, não é um único membro da comunidade, visto que todos são agentes ativos na dinâmica narrativa. Dessa forma todos transmitem e apreendem vivências experimentadas por outros integrantes do grupo.

Quando consideramos a influência de paradigmas como condutores das referências simbólicas dos indivíduos – paradigmas compreendidos enquanto conjunto de valores basais para a conduta de determinado sujeito, seja ele individual ou coletivo e social – consideramos também que existem possibilidades de relativizar tais condutas, flexibilizando as visões de mundo e, por conseguinte, os preconceitos. Por meio da dinâmica narrativa, do embate de paradigmas, do trânsito de referenciais imaginários constitutivos da prática do RPG, abre-se a possibilidade de compreensão do outro, de aceitação do outro enquanto diferente.

Mais que dar a conhecer o outro indivíduo, a outra cultura e outra moral, o processo de enfrentamento dos paradigmas coloca em jogo tensões e embates de um único indivíduo. Dessa forma encontramos o processo de perlaboração, o confronto entre materiais conscientes e inconscientes da *psyche*, trabalhando o processo de individuação em torno do *Selbst*, do si-próprio. Um segundo aspecto da prática do RPG é entrevista, dessa forma, que nos dá a saber o potencial do RPG para trabalhar os conteúdos latentes das *psyches* dos indivíduos, suas Sombras, processo mostrado com Paula-Carvalho (1997) com relação às organizações educativas.

Utilizando principalmente o A.T.9, teste arquetípico de nove elementos, “formulação experimental da teoria geral do imaginário” (PAULA-CARVALHO, 1999, p.180-109), buscamos identificar pistas míticas nas construções simbólicas dos indivíduos envolvidos na pesquisa. Citando Paula-Carvalho, o A.T.9

“Permite modelizar micro-universos míticos através do desenho, estória e questionário que se pede à pessoa elabore frente a nove estímulos: personagem (onde o autor se projeta); queda e monstro devorador

(elementos motivadores das elaborações imaginárias suscitando o universo da angústia); espada (elemento estimulador do universo heróico); refúgio (elemento estimulador do universo místico); algo cíclico (elemento estimulador do universo sintético); água, animal e fogo (elementos de redundância para verificação da classificação) (...) Permite, enfim, detectar a ‘estruturação do imaginário’ daquele que o realiza segundo os padrões de ‘estruturas do imaginário’. Elaboração de Yves Durand”.

De acordo com o desenvolvimento da teoria do imaginário, consideramos universo sintético como, preferencialmente, universo dramático – o que nos permite constatar as proximidades com a idéia de narrativa dramática mencionada acima. O universo dramático, dentro das proposições da teoria do imaginário, é composto por traços como “*coincidentia oppositorum* e sistematização; dialética dos antagonismos, dramatização; historicização; progressismo parcial (ciclo) ou total (messianismo)” (Paula-Carvalho, 1999, p.118).

As outras duas estruturas antropológicas do imaginário, além da sintética/dramática, como definiu Durand (2001), são, resumidamente:

- 1- heróica: relacionada à ascensão, separação, simetria, gigantismo;
- 2- mística: relacionada à absorção, digestão, cópula, desdobramento e perseveração, miniaturização.

O A.T.9, portanto, nos dá instrumentos para identificar as re-configurações simbólicas levantadas como hipóteses deste trabalho. Nos permite averiguar, dessa forma, quais os elementos realmente transitam entre o grupo de jogo e quais imagens e referências são criadas, evidenciando as possibilidades de trabalhar efetivamente a problemática da alteridade, nosso principal objetivo.

Podemos considerar e melhor apreender, dessa forma, como o RPG, dramatizando paradigmas e constelações simbólicas dentro de um processo narrativo, indica a possibilidade de síntese das várias condutas culturais que existem na sociedade, relativizando preconceitos e condutas etnocêntricas ainda presentes em nossa sociedade.

Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo, Editora Mestre Jou, 1970.
- BENJAMIN, W. *Obras Escolhidas I: Magia e técnica, arte e política*. 3ª edição. São Paulo, Editora Brasiliense, 1987.
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
- PAULA CARVALHO, J. C. *Etnocentrismo: inconsciente, imaginário e preconceito no universo das organizações educativas*. In: Interface – Comunicação, Saúde, Educação / Núcleo de Comunicação da Fundação UNI. Botucatu, Fundação UNI, 1997.
- _____. *Imaginário e Metodologia: hermenêutica dos símbolos e histórias de vida*. Londrina, Editora UEL, 1998.
- _____. *Mitocrítica e Arte: trajetos a uma poética do Imaginário*. Londrina, Editora da Universidade de Londrina, 1999.