

Os Jogos de Representação (RPG): Comunicação Lúdica pela Teoria da Atividade¹

Aline Romeiro Rizzo Espimpolo²

Leonardo Antônio de Andrade³

Universidade Federal de São Carlos

(PPGIS) Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

RESUMO

Haja vista as novas proposições educacionais em desmonte intelectual e acadêmico na rede pública do Estado de São Paulo, intenta-se, uma análise sobre a potencialidade dos jogos coletivos, privilegiando a interação lúdica significativa dos Jogos de Representação (RPG), sistematizado pela Teoria da Atividade de Leontiev, tendo como aporte teórico-metodológico a Atividade Orientadora de Ensino, também desenvolvida pelo viés da Teoria Histórico-Cultural, proposta por Vygotsky. Este texto apresenta uma fração da pesquisa em nível de mestrado (em andamento) e traz a ideia da comunicação educacional através do jogo.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos de Representação; RPG; Teoria Histórico-Cultural; Teoria da Atividade; Comunicação Educacional.

INTRODUÇÃO

Apontaremos neste trabalho, os conceitos e nexos conceituais relativos ao jogo e sua relação com a atividade de aprendizagem e atividade de ensino, esta que, de acordo com a Atividade Orientadora de Ensino (AOE), foi denominada como Situação Desencadeadora de Aprendizagem (SDA), organizada por um Instrumento Orientador (IO). Nossa proposição é, uma sistematização oriunda da Teoria da Atividade. No quadro abaixo, nota-se como se dá este movimento:

Tabela 1. Estrutura e movimento da atividade

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos em Comunicação e suas interdisciplinaridades, evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos. Email: calibiscus@gmail.com

³ Professor Doutor Titular do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. Email: leoandrade@gmail.com

Estrutura	Movimento
Necessidade	A necessidade do sujeito. Reportada para o objeto.
Objeto	Relaciona-se com o motivo da atividade, considerando o processo de trabalho que, o estudante “transformado é produto do trabalho docente”.
Ações	Uma mesma ação, pode conduzir atividades diversas.
Operações	Maneiras de realização das ações. Relacionam-se às condições.

Fonte: LEONTIEV (2021)

Para Leontiev (1978), todo homem nasce candidato a ser humano, mas somente se constituirá humano ao se apropriar da cultura produzida pelos homens. O processo de apropriação da cultura humana é resultado da atividade efetiva do homem sobre os objetos e o mundo circundante mediados pela comunicação. Logo, é na relação com os objetos do mundo, mediada pela relação com os outros seres humanos, que a criança tem a possibilidade de se apropriar das obras humanas e humanizar-se. A esse processo, Leontiev denominou de educação. Esse é o principal motor de transmissão e apropriação da história social humana. (MOURA, 2016, p. 31)

Os Jogos de Representação (RPG), objeto de estudo neste documento e que se encontra como ação operacionalizada pela Teoria da Atividade, vêm corroborar as peculiaridades do desenvolvimento cognitivo em potencial e de que forma se dá a comunicação na educação através do jogo, as apropriações dos conceitos científicos, e considerar uma análise de como foi inserida a proposição como AOE através da SDA e IO.

DESENVOLVIMENTO

Ludicidade significa, dentro de suas especificidades físicas ou relacionadas ao seu lugar social, as possibilidades de relações, conhecimentos, objetos e ações desenvolvidas pelo ser humano historicamente. É necessário que o docente compreenda o movimento sobre os jogos “que vai da ação concreta com os objetos à ação lúdica sintetizada e, desta, à ação lúdica protagonizada” (ELKONIN, 1998, p. 259 apud MOURA, 2016, p. 151). E ainda de acordo com Contartesi et al. (2022), o jogo, por estar arraigado na formação cultural da humanidade, deve ser utilizado na educação.

Já nos é sabido que nos relacionamos socialmente através da ludicidade do jogo desde a pré-história, que a nossa comunicação acontece por meio de palavras, imagens, sons, gestos, onde todo signo é passível de compartilhamento de ideias e pensamentos.

Os laços construídos entre jogadores são mesmo únicos. Não só eles compartilham aventuras imaginárias e uma boa quantidade de perigo de

mentirinha, mas revelam facetas de suas personalidades que a maioria de seus amigos jamais veria fora do jogo. (WITWER, 2016, p. 240)

O desenvolvimento coletivista, premissa da AOE, foi explicitado como um conjunto de signos “que foi criado e desenvolvido pelos sujeitos para estabelecer a comunicação entre eles, formando um instrumento social: a linguagem.” (MOURA, 2016). O jogo em questão, é de caráter coletivo, experienciado através de narrativas interativas, onde podemos perceber relações multifacetadas que ocorrem através do RPG. Corroborando estas colocações, RETONDAR (2013), também afirma que a concepção de jogo é, *a priori*, “uma atividade, uma ação humana necessária”. Em sua obra, *Teoria do Jogo*, o texto traz ainda a concepção de ser uma atividade “universal”, concebida em todas as culturas, manifestando-se de maneiras distintas na diversidade sociocultural.

O jogo é uma realidade que podemos de fato observar presente em diversas culturas e em todas as sociedades humanas. Não é possível contar a história da humanidade sem falar em seus jogos e em seus diversos significados que foram sendo assumidos ao longo dos tempos. Somos capazes de identificar traços de uma sociedade humana através da identificação de sua cultura lúdica e do modo como os indivíduos se apropriam dela. (RETONDAR, 2013, p. 35)

Embora a variedade e quantidade de jogos existentes faz persistir uma linha demasiada tênue entre os mesmos, a fim de classificações, entendemos que se faz necessário elaborar uma síntese acerca de alguns fundamentos genéricos sobre como o jogo comunica comportamentos, pensamentos e também objetos de conhecimento e seus conceitos. Dentre várias postulações, a categorização pensada por CAILLOIS (2017) sobre os jogos, apresenta uma ideia do que pode ser uma inicialização de compreensão sobre o jogo, e, o mesmo, como tipificação na atividade de aprendizagem e atividade de ensino.

O antropólogo Roger Caillois propõe um modelo útil para organizar as várias formas de interação lúdica. Em seu livro *Man, Play, and Games*, ele fornece uma estrutura poderosa para a classificação das atividades lúdicas. O modelo de Caillois é uma das tentativas teoricamente mais ambiciosas de organizar muitas formas de interação lúdica. (SALE; ZIMMERMAN, 2012 p. 29)

Essa categorização elaborada por Caillois, envolve quatro agrupamentos: *Agôn* (estratégia), *Alea* (aleatoriedade), *Mimicry* (representação) e *Ilinx* (vertigem).

Quando tenta-se analisar e enquadrar o RPG dentro desta classificação, nota-se que existe então, predominantemente, princípios de toda a estrutura, das quatro categorias, sendo o jogo analógico ou digital.

Em um RPG, utiliza-se da estratégia na tomada de decisões do jogo (*Agôn*), a sorte do destino na rolagem dos dados (*Alea*), representação de contextos e personagens (*Mimicry*) e em alguns, também pode-se sentir, o êxtase e a vertigem de determinada atividade do jogo em si (*Ilinx*). Caillois complementa suas colocações trazendo também a ideia de que existem diversas abordagens em relação ao jogo. “A psicologia, a sociologia, a história anedótica, a pedagogia e matemática”, onde afirma que estas áreas do conhecimento compartilham um espaço “não sendo mais perceptível”.

Importante seria considerar aqui também, um espaço onde pensemos no que Huizinga chamou de “círculo mágico”. Seria esta, de acordo com a literatura, uma situação onde, a pessoa sai de seu cotidiano, adentrando um espaço-tempo reservado ao jogo, trazendo suas incertezas, problemas, responsabilidades para o mundo lúdico do círculo mágico, repleto de narrativas imersivas, desafios e fantasias e, quando a pessoa se retira do círculo mágico, carrega consigo os signos apreendidos e suas experiências.

Após um jogo ou uma brincadeira, o indivíduo sempre se apresenta modificado, transformado. Algumas modificações passíveis de serem empiricamente identificadas e outras que não se apresentam visíveis aos nossos olhos, mas que podem estar criando uma grande revolução interna no sujeito, pois, como já disse, jogar é sempre se colocar em jogo diante de si e do mundo. (RETONDAR, 2013, p. 37)

A utilização do jogo em ambiente escolar, epistemologicamente, tem recebido por diversas vezes, uma concepção equivocada. É comum alguns estudos ou trabalhos que se dizem valer do jogo, mas, quando analisado, nota-se a ideia de gamificação na educação, como se jogo e gamificação fossem muito semelhantes. Através não tão somente da literatura, mas em nosso cotidiano, percebemos que a ideia de gamificar, já aparece muito antes nas placas de supermercado com a fotografia do “funcionário do mês”, ou comissões para metas atingidas, viagens com descontos através de pontuações. Agora, observa-se que na educação, o que chamam de introduzir elementos dos jogos, em sua maioria envolvem ranking, pontos, estrelas, medalhas ou mesmo representações cênicas (muitas vezes por seu caráter de ‘representação’, ser atribuído ao RPG) o que não é considerado jogo, seria então apenas algumas características de interface. Portanto, acreditamos ser essencial separar a ideia de jogo para a educação e uma atividade gamificada, haja vista serem coisas diferentes com diferentes intenções.

Para corroborar esta condição, Burke (2015) afirma que a gamificação “teve início no departamento de *marketing*” e ainda “O segmento de soluções para funcionários é o

que mais tem crescido no mercado da gamificação”. Por este recorte, podemos notar que a ideia de jogo e gamificação na educação, tem objetivos e caráter diferentes. Hoffmann (2022) complementa a ideia de gamificação na educação:

Nesse caso, alguns professores atribuíam a premiação para os alunos que faziam as atividades em casa, outros faziam jogos de perguntas e respostas para revisar o conteúdo e premiavam as respostas certas [...] Ao juntar uma quantidade mínima de Moedas, os alunos poderiam trocar por itens do cursinho, como bones, estojos, adesivos e outros mimos. (HOFFMANN, 2022, p. 17)

Através destas colocações, nota-se então um movimento de barganha, de estímulo-resposta, onde o sujeito é premiado ou não, de acordo com resultados. Sendo assim, é importante considerar, refletir e analisar, qual é a real contribuição de uma ação pedagógica gamificada e o jogo por si só enquanto ação na AOE.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devemos considerar que, a fração maior de estudantes em nosso país, estão alocados em escolas públicas. O estado de São Paulo abriga o maior contingente, sendo assim, uma enorme quantidade de alunos encontra-se à deriva das condições educacionais propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nossa proposta é justamente ofertar uma sistematização de atividade de ensino e atividade de aprendizagem a favor de uma ruptura com o modelo e “regras” estabelecidas por parâmetros entendidos como “habilidades e competências”, e, neste documento, sugerimos uma ação através dos Jogos de Representação (RPG), o jogo como elemento educacional, afastando então, a ideia de que a educação gamificada seja interessante. A ideia de “competição”, de “quem foi melhor”, não é validada por nossa proposta.

REFERÊNCIAS

BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

CONTARTESI, F. et al. **Aula com RPG: um estudo sobre a prática do RPG em salas de aula no Ensino Fundamental e Médio**. São Carlos: Editora dos Autores, 2022.

HOFFMANN, Sam Adam. **Introdução à gamificação na educação: como aplicar os elementos de jogos em contextos de aprendizagem**. Curitiba, PR: Ed. Do Autor, 2022.

LEONTIEV, Aleksei Nikoláievitch. **Atividade. Consciência. Personalidade.** Bauru, SP: Mireveja

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. (Org.). **A Atividade Pedagógica na teoria histórico-cultural.** Campinas: Editora Autores Associados, 2016.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo:** a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SALE, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1 – São Paulo: Blucher, 2012.

SALE, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3. – São Paulo: Blucher, 2012.

WITWER, Michael. **Dungeons and Dragons:** o império da imaginação: A história de Gary Gygax, o criador de RPG mais famoso do mundo. – São Paulo: LeYa, 2016.