

Mesa-redonda:
O sujeito e suas escolhas frente à mídia e a escola

Escolhas indiferentes: leitura e governabilidade
Thomas Massao Fairchild

1. Eis uma mesa reunida para discutir a relação entre mídia e escola e, talvez mais particularmente, o problema de pensar uma escola que não pode deixar de reconhecer a presença da mídia nem eximir-se de tomar posições a seu respeito. Não se trata de um terreno virgem, mas o debate de hoje parece acrescer ao assunto um elemento importante ao colocar o binômio mídia-escola sob a ótica das *escolhas*.

Falar sobre “escolhas” talvez fosse mais simples, ou menos arriscado, a um filósofo do que a um lingüista. É que de início seria preciso definir do que estamos falando ao tratar de “escolhas”, e deveríamos nos assegurar de que abordamos o assunto sem sermos triviais. Essa tarefa será imensamente facilitada se pudermos inscrever o problema no interior de um terreno mais bem conhecido por nós. Por conta disso, abordarei essa questão a partir daquilo que a *leitura* pode nos dizer sobre o assunto.

O que farei será tomar a situação do leitor que se defronta com um texto como situação-modelo para discutir como certas “escolhas” podem resultar derradeiramente *indiferentes*. Isto significa assumir que certas decisões sobre o significado de uma passagem, sobre a forma de manusear o impresso ou percorrer o texto etc., podem *não* conduzir o leitor a tomar posições distintas frente ao escrito. Na primeira parte do texto discutirei esse assunto, tratando particularmente das escolhas na leitura de um certo tipo de impresso – os livros que instruem a jogar *role-playing games*. A segunda parte trata de como essa situação-modelo é similar à situação de qualquer sujeito que se defronta com o discurso que inexoravelmente o abarca e, ao lê-lo, pode modificar, ou não modificar jamais, o modo como este discurso o atinge. Narrarei um pouco da história dessa comunidade de leitores *role-playing gamers* que, em certos aspectos, assemelha-se a muitas outras e por isso deve nos servir como exemplo para tratar do problema que é *escolher* nos dias de hoje. Acredito que o problema da leitura deve nos dar alguns *insights* sobre como certas instâncias que não cessam de nos governar encontram sua eficácia.

I. Escolhas na leitura de impressos de role-playing game

2. Há alguns anos estou envolvido com a reflexão sobre os *role-playing games* e o modo como vem se construindo a idéia de que esse tipo de jogo poderia ser introduzido na escola. Parece que se trata, à sua maneira, de uma dentre muitas tentativas de trazer para o ensino formal um elemento do mundo “informal” que o rodeia e no qual, como muito se aponta, existiriam outras instâncias de formação em franca concorrência com a sala de aula. Tal é, por exemplo, o papel que se atribui às mídias – televisão, jornais, revistas, *internet* etc. Ao que parece, dotando a escola de dispositivos dessa ordem estaríamos não apenas fortalecendo suas chances de competir com essas outras instâncias de formação mais aprazíveis como estaríamos garantindo uma correta experiência do prazer, posto a serviço de finalidades consideradas mais justas. Deixarei de lado essa discussão para me centrar em outro ponto.

Pois bem: um dos aspectos apontados como argumento para a escolarização dos RPGs é justamente o fato de o jogo fundamentar-se em *escolhas*. Essas escolhas dão-se de diversas maneiras. Uma das formas do RPG, por exemplo, são aqueles livros-jogo ou *aventuras-solo* que consistem num texto dividido em blocos que podem ser lidos em diversas ordens, conforme as instruções dadas pelo próprio texto – cabe então ao leitor escolher seu rumo. Livros de regras para o jogo chamado “de mesa”, de maneira semelhante, requerem muitas decisões, sobretudo porque não supõem ser lidos progressivamente do começo ao fim – espera-se, antes, que o leitor escolha por onde entrar e sair. Durante a partida de RPG também se imagina que os jogadores decidam o destino das personagens que protagonizam o enredo de uma história narrada pelo mestre.

O fato de os RPGs se estrurarem sobre *escolhas* dessa ordem vem ajudando a construir a idéia de que jogá-los seria um exercício de liberdade, um espaço para a simulação das consequências de certos atos e, por isso, que o jogo deve preparar o participante para tomar decisões em outros contextos de sua vida. É provável que o mesmo seja dito sobre outras formas tipicamente contemporâneas da mídia, como, por exemplo, a *internet* e todos os *softwares* que permitem editar e publicar de inúmeras maneiras textos, gráficos, fotos, ilustrações, desenhos etc.

Sobre isso é preciso ponderar. É que as escolhas do tipo previsto na estrutura de um jogo como o RPG não são absolutamente livres – primeiro, porque são condicionadas por uma forte intuição sobre o que deveria ser uma história de RPG: certos temas e tramas (“fantasia medieval”, “ficção científica”, “horror”, “mistério”) têm seus elementos típicos e esses estereótipos são, de modo geral, obedecidos pelos jogadores. Em segundo lugar, as escolhas são regidas pela pragmática da partida: as decisões dos participantes, em princípio, sempre visam a possibilidade de que o jogo possa progredir e isto também os propelle a providenciar para que nenhum imprevisto ponha em risco o desenlace da sessão. Também seria questionável em que medida diferentes escolhas realmente conduzem a histórias originais, já que o desfecho precisa ser planejado pelo mestre de antemão – parece mesmo que se trata de uma re-atuação de certos *scripts*, no sentido cinematográfico do termo, muito mais do que numa efetiva liberdade de optar sobre a construção de uma trama narrativa. Decisões nesse âmbito, com efeito, dificilmente conduzem para fora de uma bateria de possibilidades fechada desde o início, lacrada nos livros que prescrevem como jogar. Isto, aliás, é a própria condição para que ainda se possa saber que o que se está fazendo é jogar um *role-playing game*.

Os próprios textos de RPG precisariam ser encarados sob essa mesma luz. É verdade que locomover-se através do escrito de forma não linear, selecionar segmentos de maior interesse e descartar outros, reler o que é importante ou não ler o que é irrelevante para o momento, relacionar trechos entre si ou mesmo lidar com a apreensão do modo como um texto está estruturado podem indicar um leitor hábil. De todo modo, é preciso reconhecer que *qualquer* texto se presta a esse tipo de leitura, de modo que isso não pode ser considerado uma característica exclusiva dos escritos de *role-playing game* ou sequer dos textos contemporâneos. Além do mais, da forma particular como o livro de RPG se estrutura, lê-lo assim não é um realmente exercício de crítica textual mas apenas uma forma de obedecer ao próprio papel que esse tipo de texto destina a seu leitor. É verdade que em muitos casos tratam-se de textos complexos, extensos, de modo que não se poderia prescindir de uma certa desenvoltura para destrinchá-los do modo mais corriqueiro. Mas o limite do seu possível caráter libertário reside no próprio fato de que o texto está, desde a

sua enunciação, estruturado de tal maneira a amparar o leitor no exercício previsto dessas “escolhas” e fazê-las não o leva necessariamente a confrontar o estatuto do escrito.

3. Sob essa ótica, é preciso concluir: nem toda escolha representa um ato de liberdade, pois fazer certas opções de fato nada mais é que uma forma de obediência. Há então todo um campo no qual é dado ao sujeito escolher sem que, qualquer que seja sua decisão, modifique-se o seu papel em relação àquilo sobre o que lhe é dado escolher.

Tratam-se de escolhas *indiferentes*. Isto ao menos em um sentido: porque mantém o leitor em movimento dentro de um campo já conhecido, circulando por um universo de textos similares e reencontrando, a cada escolha, um discurso que sempre o atinge pelo mesmo ângulo. Enquanto se move entre opções que já estão prescritas naquilo mesmo que lê, este leitor está deixando de optar sobre outras coisas que sua própria leitura, por procurar apenas esse tipo de escolha, não coloca em questão – por exemplo, a possibilidade de ler textos que não pertençam à mesma família, rompendo a cadeia metonímica de seu encadeamento, ou ler os mesmos textos com finalidades diferentes, encontrando aí sentidos que não apenas aqueles “pretendidos” pelos próprios textos.

O que essa reflexão deve mostrar, enfim, é que não se poderia pensar que as escolhas do leitor estejam associadas a um tipo de texto em particular, ou inversamente que certos tipos de texto não permitam ao leitor fazer escolhas (como se costuma dizer, por exemplo, sobre a televisão). Todo texto oferece “escolhas” ao seu leitor ao mesmo tempo em que busca cerceá-lo, por isso o *role-playing gamer* não é “mais livre” ou exerce “mais escolha” do que qualquer outro leitor frente ao escrito.

Isto quer dizer, do mesmo modo, que a escola não estará sendo mais libertária ou mais repressora apenas conforme a escolha dos materiais com que trabalhará. Pelo contrário, enquanto continuar “escolhendo” novos objetos em busca de o que quer que se pressinta faltoso em seu interior, corre o risco de continuar deixando de escolher sobre outras coisas, a começar pelas próprias relações que colocam a sala de aula como meta de praticamente toda atividade cultural que se pretenda séria (e/ou lucrativa).

Com isto, o problema da leitura fica verdadeiramente inscrito num cenário da enunciação. A partir daí poderíamos extrapolar a noção de um *ler* como forma mais genérica de o sujeito lidar com o discurso, isto é, com as palavras do outro no qual ele sempre está, de antemão, interpelado.

II. Um exemplo de leitura como problema de identidade e governo

4. O que se costuma falar sobre os *role-playing games* parece ser um desdobramento de outra afirmação bastante comum: a de que os tempos contemporâneos afrouxaram as amarras das instituições tradicionais e nos trouxeram muitas formas de liberdade antes impensáveis. Afirma-se mais ou menos o mesmo a respeito de qualquer objeto que porte o signo da modernidade. Quero sugerir, na contramão dessa idéia, que se hoje temos mais “escolha” sobre como nos vestir, como falar, por onde andar ou como nos comportar, nem por isso as forças que nos governam se tornaram mais frouxas. Pelo contrário – gozam de condições muito peculiares para preservar toda sua rigidez.

Continuo tomando como exemplo a figura do *role-playing gamer*. Como se sabe, o fato de alguém ser um leitor de livros de RPG não diz respeito apenas às suas “habilidades” ou “estratégias” de leitura, a formas de compreender e elaborar estoques de conhecimento.

A leitura atinge todo o corpo do leitor – é porque ele lê livros de RPG que freqüenta certos lugares, relaciona-se com certas pessoas, veste-se de certas maneiras, compartilha certos gostos etc. Ler, em suma, faz com que o leitor se insira numa *comunidade*¹ e construa, a partir daí, uma *identidade*, isto é, uma imagem de si mesmo e do modo como está relacionado – por afinidade ou dessemelhança – aos seus próximos.

A história dos RPGs no Brasil é marcada pela constituição de um laço comunitário muito forte entre aqueles que passariam a se perceber como *role-playing gamers*. Por outro lado, é também uma história marcada pelo fazer valer de certas afinidades e dessemelhanças que reorganizam constantemente a imagem do RPGista a fim de reconstruir (reproduzir, reescrever) certas posições do sujeito. Disso resulta um movimento contraditório que é uma das grandes armadilhas do nosso tempo: pois ao mesmo tempo em que o nome do *role-playing game* se apresenta como lugar em que se pode *fazer uma escolha* – a de tornar-se um leitor e ingressar num mundo à salvo das “crises” que nos assolam –, corre-se o risco de ver essa escolha neutralizada pelo reencontro, no seio da comunidade dos RPGistas, das mesmas formas de sujeição que já se exerciam sobre o sujeito desde antes. Aquilo que haveria de ser um marco na trajetória desse sujeito torna-se, assim, reencenação de um mesmo batismo ideológico.

Retomemos brevemente essa história.

5. Consta que os *role-playing games* chegaram no país primeiramente através de livros importados ou trazidos por pessoas que viajaram ao exterior e os compraram lá. Isso significa que os primeiros livros de RPG a desembarcar em nossas terras estavam escritos em outra língua – sobretudo o inglês – e que, portanto, seus primeiros leitores devem ter sido: a) pessoas capazes de ler outro idioma; b) pessoas que em algum momento puderam viajar ao exterior ou tiveram contato mais ou menos próximo com alguém que o tivesse feito; ou ainda c) pessoas dispostas a arcar com os custos da compra de um livro importado. Isso sugere que o acesso a esse tipo de material deve ter coincidido, no início, com certas condições mais ou menos restritas a um estilo de vida particular. Mas também quer dizer que a escolha de “ser RPGista” vinha ao custo de certo empenho, e isto não é de maneira nenhuma exclusividade de um *habitus* burguês, já que qualquer leitor pode tomar uma decisão semelhante sobre um livro que deseje ler. A identidade desse primeiro RPGista, assim sendo, haveria de tomar corpo nas costuras que amarram uma paisagem social familiar a um esforço individual em nome de um *hobby* pelo qual, por qualquer razão, houve um interesse.

Nessas circunstâncias, como se vê, o RPG poderia funcionar como porta-voz de uma *identidade* bastante peculiar, talvez restrita a um pequeno número de praticantes muito próximos e já semelhantes entre si por outras razões. Tal identidade *não* se inaugurava aí e *não* estava constituída exclusivamente pelo fato de se ser um RPGista, mas pôde encontrar no RPG um *traço distintivo*², isto é, um elemento capaz de condensar tudo aquilo que representava a diferença entre a posição de seus praticantes em oposição à dos que podiam ser facilmente identificados como não-praticantes.

¹ Este termo, ao que me parece, é usado com muitos sentidos diferentes quando se fala da contemporaneidade. Penso que o sentido que lhe atribuo vá ficar claro no decorrer do texto. Em todo caso, pelo menos dois autores falam em “comunidades” de um modo a que seguramente sou tributário: Chartier (1988), sobre “comunidades de leitores”, e Foucault (2003), sobre “comunidades discursivas”.

² Refiro-me ao método das permutações da Lingüística distribucionalista. Associar essa noção, derivada do “valor lingüístico” saussureano, à idéia de sujeito não seria possível sem passar por Lacan (1998^a, 1998b).

A era dos títulos em inglês, não obstante, estava fadada a minguar. Em 1991 surgiu a primeira edição nacional de um livro de RPG americano, *GURPS: Módulo Básico*, e no ano seguinte já havia sido publicado um sistema criado por jogadores brasileiros, *O Desafio dos Bandeirantes*. Durante esse decênio o número de títulos aumentaria e sua distribuição pouco a pouco venceria as barreiras das lojas especializadas, atingindo as grandes redes de livrarias e as bancas de jornal. Como resultado, vão se modificando aquelas condições de acesso que, por algum tempo, podem ter favorecido o desencontro entre certos leitores e certos livros. Agora existem títulos de *role-playing game* em português, mais baratos e mais fáceis de achar; há também revistas sobre RPG em que se pode a respeito e encontrar catálogos de livrarias e distribuidoras. A presença cada vez mais corriqueira do livro de RPG no cotidiano, por um lado, faz com que se enfraqueça uma de suas marcas iniciais, a saber, sua própria escassez e a rarefação dos seus praticantes. O que era *cult* e vai se tornando *pop*.

Por outro lado, essa difusão dos *role-playing games* não deixa de vir acompanhada de uma certa diminuição daqueles *esforços* necessários para tornar-se um jogador, pois para ler já não é mais imprescindível instruir-se num idioma estrangeiro, não é preciso economizar tanto dinheiro nem esperar tanto tempo quanto na época em que os livros eram encomendados individualmente do exterior, não é mais tão trabalhoso localizar vendedores nem arregimentar companheiros de jogo etc. Esse tipo de esforço pode ter ajudado a constituir uma experiência que já vinha vinculada ao nome do RPG e que era pedra basilar da imagem que um sujeito constituía de si.

Há então dois fatores em jogo. Por um lado, a ampliação do público *role-playing gamer* no Brasil vai fazendo com que se encontrem, nas mesas de jogo, praticantes muito menos semelhantes entre si do que aqueles primeiros leitores congregados em torno de livros raros e extremamente preciosos. Por outro lado, o crescimento de um mercado nacional torna possível ler e jogar RPGs sem passar pela taprobana das importações em pequena escala, dispendiosas e demoradas, da escassez de dados e de companheiros de jogo etc. Eis, então, reunidos dentro do mesmo círculo, sujeitos marcados pelo discurso de quase tantas maneiras quanto esta sociedade saberia fazer, mas que têm em comum o fato de haverem escolhido o “ser RPGista” como matéria-prima para construir uma imagem de si, uma identidade.

De uma parte, a consolidação de uma “cena do RPG” brasileira é um forte estímulo ao fortalecimento dos laços comunitários que circunscrevem o RPGista. Há cada vez mais leitores que se irmanam porque lêem e compram os mesmos livros, freqüentam as mesmas lojas, encontram-se nos mesmos pontos de reunião, compartilham uma série de referências e termos comuns, afinam-se no gosto por outras coisas – filmes, quadrinhos, seriados, desenhos, literatura etc. De uma maneira ou de outra – certamente não da *mesma* maneira – todos estes sujeitos encontram no RPG uma oportunidade, e talvez a única, de ingressar no campo do que é desejável. Nisso lutam a mesma luta. Ao mesmo tempo, no entanto, marcar uma posição através desse estandarte é como fincar um prego na areia. Logo se torna necessário agregar uma série de adjuntos e explicações ao cada vez mais complicado termo “RPGista” a fim de atingir solo duro por baixo do grão solto, de modo que em certo ponto será preciso dizer: *esperem aí, há jogadores e há jogadores*. Dentro do vasto círculo de semelhantes vão despontando maneiras de apontar a diferença.

Isso se dá de muitas formas e nem todas são igualmente relevantes para o momento. Há, evidentemente, as diferenças de “estilo” entre os jogos, o que em alguma medida se reflete no público das marcas editoriais. Alguns jogadores gostam mais dos cenários de

“fantasia medieval” como *Dungeons&Dragons*, outros preferem jogos de “horror pessoal” na linha de *Vampiro: a Máscara*; outros ainda gostarão mais de ficção científica, *toons*, mangá, *supers* etc. Há também “estilos” de jogadores que os próprios jogadores reconhecem e fazem valer:

Segundo Marcos, há quatro categorias de mestres de RPG: ‘o *Over Power*, que conduz a narrativa para porrada, o *Historiador*, que pesquisa para conduzir uma aventura ou uma campanha, o *Interpretativo*, que valoriza mais a interpretação dos jogadores do que as regras e o rolamento de dados, que acha que RPG é arte, teatro e interpretação. E tem ainda o *Roller Player*, que só quer se divertir e fazer com que as pessoas se divirtam e relaxem da sua rotina e de seus compromissos’. Essas categorias reaparecem na fala de outros mestres e também em artigos e fanzines.

(Pavão, 2000: 96)

A própria passagem do tempo, à sua maneira, há de garantir certas formas de diferenciação. É que, à medida que novos leitores – e leitores novos – vão ingressando na comunidade, também os velhos leitores permanecem, de modo que não só o tempo de filiação, por assim dizer, mas também a própria idade, com todos os seus indicativos, tornam-se um fator de hierarquização. Não à toa, é bastante consolidada a idéia de que há “gerações” de *role-playing gamers*:

A primeira geração de mestres de RPG caracteriza-se, segundo José Carlos, por um elevado poder aquisitivo, acesso ao ensino superior, fãs de ficção científica e fantasia. Seu universo preferido é o AD&D [*Advanced Dungeons&Dragons*]. ‘Um público bem nerd’, diz ele, que lia Isaac Asimov e *Senhor dos Anéis*. (...)

A segunda geração estaria relacionada com o sistema de jogo Gurps, que não exigia domínio do inglês, já que este foi o primeiro RPG traduzido. O sistema de regras ainda é bem complicado, mas é um sistema único para diversos ‘cenários’ (...), o que atrai um público mais variado, menos ‘nerd’ e cujo poder aquisitivo não precisa necessariamente ser tão elevado quanto o da geração precedente.

A terceira geração está lidada ao sistema Storyteller, em especial com o lançamento de *O Vampiro* [*Vampiro: a Máscara*], que pegou um público novo, ‘que é o adolescente que a gente poderia chamar de alternativo, o cara que gosta de sair à noite, o cara que gosta de rock, já tem outras referências, uma outra cabeça’, segundo José Carlos.

(Pavão, 2000:76)

Dessa forma, parece que o aumento da circulação dos títulos de RPG no mercado brasileiro não pode ser descrito como um simples processo difusão, pois envolve, como já propôs Chartier, uma “tensão sempre a ser produzida entre, por um lado, a constituição de uma distinção pela diferença e, por outro, a sua apropriação pela imitação social ou pela imposição aculturante” (1988: 223). Em certo ponto, o RPG torna-se insuficiente para resgatar aquela imagem identitária com que ele um dia coincidiu e que ele serviu para sinalizar à moda de um traço distintivo. Mais ainda, tudo aquilo que o signo do RPG representa parece não bastar, em face disso, para promover um deslocamento relevante daquela identidade. Pois os que puderam se ver, em dado momento, como distintos em relação a uma exterioridade porque eram os que *jogavam RPG* em oposição aos que *não jogavam*, encontram agora outras maneiras de preservar essa imagem de si mesmo quando o próprio sinal do RPG começa a apontá-los como iguais ao que lhes é, em tudo quanto interessa, diferente.

É, porque na... o pessoal que começou a jogar RPG na nossa época, era o perfil bem diferente do que é jogado hoje em dia, é assim, era uma molecada que necessariamente tinha algum interesse por quadrinhos, ou cinema, ou ficção científica, ou literatura, e que acaba descobrindo o RPG como complemento a esses hobbies. Hoje em dia não, hoje em dia a molecada, sabe, tá na balada gótica aí, de repente resolve, ah vou virar vampirinho... tem livro em português, tem livro muito fácil, o acesso é muito fácil, o material é em português, então, o público hoje em dia é totalmente diferente da nossa época, na nossa época era uma molecada necessariamente sem a gente querer fazer... propaganda própria, né... ahn, mais cabeça, entendeu, cê tinha que ter uma cultura geral mais legal, cê tinha que ter, necessariamente cê tinha que ler em inglês, cê não tinha saída, eu mesmo aprendi muita [coisa] meu inglês eu comecei lendo o livro do mestre e o livro do jogador do AD&D.

(Entrevista com C.A.B.)

Parece então que há certas coisas de que o sujeito não está disposto a abrir mão nem sequer em nome de um senso comunitário construído em volta da idéia de “ser RPGista”. Pelo contrário, quanto mais se faz sentir o efeito “democratizante” desse objeto, mais o sujeito elabora maneiras de preservar as diferenças que seu pertencimento a essa comunidade vem abrandando. Dir-se-á sobre o RPG o que quer que seja necessário dizer para preservar as posições dos sujeitos. Essa flexibilidade do sentido, se por um lado permitia considerar “leitores” a toda uma população que não disporia de outro argumento para incluir-se nesse conjunto, é o próprio instrumento pelo qual se garante a perpetuação de sua diferença mesmo no interior de um círculo de irmãos.

Com isso, um certo quadro de exclusões, uma certa distribuição entre iguais e diferentes, logra reproduzir-se. Talvez não se trate especificamente da preservação de uma estrutura de classes, pois também outras seções identitárias encontram aí sua reverberação – o *nerd* continua sendo *nerd* mesmo depois que o *gótico* e o *punk* encontraram *role-playing games* a seu gosto. O signo que fora pedra angular de um modo de ser mostra-se, assim, matéria extremamente plástica, capaz de acomodar as mais radicais negociações de sentido.

6. Em 2001, uma estudante é assassinada durante uma festa em Ouro Preto e o acusado é apresentado publicamente como jogador de RPG. Surgem especulações sobre o papel desse tipo de jogo na motivação do crime e no esteio desse temor levantam-se propostas de proibição da venda de livros de *role-playing game*. Em 2005, outro notório caso de assassinato, agora em Guarapari/ES, envolve o nome do *role-playing game* e ganha certo destaque na mídia nacional. Toda a reviravolta, de certa forma, reproduz os termos da polêmica que já havia se instaurando em relação a esses jogos no seu país de origem, os Estados Unidos. Um reflexo disso, como seria de se esperar, é que do lado dos RPGistas eclodem diversas manifestações de reforço ao laço comunitário que os une. Uma delas, à guisa de exemplo, é este e-mail enviado à lista de discussão RPG em debate logo após o crime do Espírito Santo.

Caros amigos da lista

Meu nome é Y. e sou [membro] da LUDUS CULTURALIS. (...). Estamos preocupados com as repercussões do caso do Espírito Santo e resolvemos que não é o caso de ficarmos parados vendo como os jornais descrevem o hobby sem conhecer sua dinâmica, o que acaba produzindo inverdades. Mas também sabemos que o RPGista típico está indignado com o ataque gratuito e injusto a sua atividade.

Acreditamos que o grande inimigo é o desconhecimento da prática do RPG, que se pode deduzir através das reportagens veiculadas, é total. (...)

Divulgarmos que uma atividade que tem milhares de jogadores espalhados por todo o Brasil e milhões em todo o mundo há 31 anos, não pode ser atacada levianamente e que um número tão grande de praticantes deve ser respeitado! Gostaríamos de convidar a lista RPG em Debate e a Rede RPG a participar desta nossa comitiva numa demanda tão grande e tão importante. (...)

Tudo leva a crer que o tratamento conferido pela mídia aos casos é recebido por cada jogador como um acinte ao grupo, uma ofensa à coletividade dos que comungam de um mesmo ideal. Nesse sentido, o grupo ao mesmo tempo fragiliza e fortalece: sua existência é o que permite que a incriminação de um jogador seja sentida como incriminação da comunidade, e, logo, de cada jogador que se reconheça como parte dessa comunidade; por outro lado, não é uma defesa da honra pessoal que se busca, mas uma retificação da imagem coletiva, luta em que nunca se está sozinho. Há portanto um “RPGista típico” (primeiro parágrafo) para quem se apresenta um “inimigo” (segundo parágrafo) responsável por ter tomado a iniciativa hostil; há ainda a proposta de formar uma “comitiva” em nome dessa coletividade para suprir a “demanda tão grande e tão importante” (terceiro parágrafo) de esclarecer publicamente do que de fato se trata este jogo.

Não se sabe até que ponto a exortação lançada à internet teve frutos concretos para além das respostas que angariou na própria lista; o simples ato de falar parece na maior parte das vezes uma reparação suficiente. Poderíamos indagar, então, *a quem* urge dirigir-se num caso destes. Duas semanas após o crime a mídia praticamente abandonou o assunto e, a se tirar a medida da lista “RPG em debate”, os jogadores gradualmente fizeram o mesmo. De fato, a maior parte do volume de palavras incitadas por essa ocorrência parece ter sido voltada para o interior da própria comunidade (ou comunidades) de praticantes de RPG, de modo que, sob o aspecto primeiro de uma luta política, há muito mais um debate interno e individualizado, um constante engalfinhamento do sujeito com palavras nas quais busca encontrar a si mesmo e com as quais trabalha para organizar o sentido de sua existência. Ocorre, porém, que essas palavras dificilmente abandonam o círculo dentro do qual estão inscritas suas próprias condições de produção, lugar mesmo onde cada fala individual, ao menos no âmbito deste assunto particular, pouco se distingue de todas as demais. Em vez de fortalecer um indivíduo que, reconhecendo-se como representante de um lugar na cultura, assume o risco de se dirigir ao outro, ao não-RPGista com quem se poderia fazer *tu*, a manutenção dessa comunidade parece trabalhar preferencialmente pela harmonização dos ecos que compõem um *eu* comum a todos.

Apontei alhures³ que o surgimento da escola no horizonte do RPG talvez deva algo às acusações de sua relação com comportamentos criminosos. De certa forma, argumentar em favor do caráter educativo de um objeto é uma forma de responder à idéia de que ele incite atos de transgressão – é, em certo sentido, a outra ponta do pêndulo. A isso é necessário acrescentar outro fator concorrente: é que, à medida que se desenvolve o discurso sobre a escolarização dos RPGs, encontra-se argumento também para certas formas de segregação interna à essa grande comunidade que já vinham tomando corpo desde antes. Isso se dá de duas formas.

Primeiro, porque se é verdade que os livros de RPG circularam primeiramente pelos lares da classe média, ele fez sua aparição inaugural exatamente num dos lugares em que a escola está mais presente como ideal de bem e como possibilidade concreta de sucesso (cf.

³ Em minha dissertação de Mestrado (Fairchild, 2004).

Bourdieu, 1998). É provável mesmo que alguns dos primeiros livros tenham chegado ao Brasil por conta de viagens de estudo, e uma das razões que pode ter levado o viajante a comprar um livro desse tipo é a possibilidade de praticar um idioma estrangeiro. Ora, sendo uma forma de diversão criada e acolhida por uma classe média, o RPG deve trazer em si muitas heranças da escola, pois certa afinidade com a escola é uma marca da própria classe que o concebeu. Por outro lado, também é claro que a classe média desejaria crer que qualquer forma de entretenimento associado a ela fosse considerado de alguma forma benéfico, tanto mais educativo. Neste caso, dir-se-ia que RPG estimula a leitura, desenvolve o raciocínio ou desperta a curiosidade científica, antes de tudo, porque a leitura, o raciocínio e a curiosidade científica são valores perseguidos por aqueles que o praticam.

Se assim for, aproximar o RPG a certos ideais de escolaridade é uma forma de reproduzir, no seio de sua comunidade de praticantes, toda a distribuição de valores e todas as formas de exclusão que estejam imbricadas na constituição da própria escola. Diz-se freqüentemente que o *role-playing gamer* é um leitor ávido, dotado de um raciocínio límpido, e que por conta disso tenderia a ter mais facilidade nas tarefas escolares. Se é verdade, no entanto, que o desempenho escolar não depente somente dos dotes cerebrais de seus alunos⁴, tal argumento apenas transforma o RPG em um instrumento para justificar, de forma “limpa”, a exclusão dos que a escola já excluiu e o sucesso dos que a escola já premiou. De certa forma, essa repartição é mesma que o laço comunitário do RPGista ameaçava anular com o seu crescente espraiamento sobre a população de uma sociedade já estruturada conforme certa ordem simbólica – aquela repartição que vinha levando o sujeito a reencontrar maneiras de expressar, sob a sombra do signo-RPG, o lugar que pressentia ocupar nessa estrutura e que o fazia, desde antes, perceber-se como igual a alguns e diferente de outros.

Um segundo aspecto que não poderia ser deixado de lado é que a escola também é um lugar organizado conforme uma hierarquia etária, já que normalmente se supõe que professores sejam mais velhos que os alunos. Isso dá novo fôlego à imagem do RPGista pioneiro como RPGista de autoridade. Como muitos jogadores recentes são ainda alunos escolares, vai se cavando um nicho de atuação (como palestrante, oficineiro etc.) que nem todos os jogadores têm iguais condições de preencher.

7. Em suma: tudo isso leva a crer que a identidade criada a partir do fato de se ler livros de RPG não é, para esse sujeito, relevante o suficiente, ou levada a sério o suficiente, para interferir nas relações em que esse sujeito está sendo determinado. O que quer que se escolha nesse campo é, por certo, *indiferente*, uma vez que está fadado a reproduzir, em novos retratos, as mesmas identidades que realmente governam a maneira como os indivíduos serão ouvidos em uma sociedade.

O problema, realmente, é que aquilo com que o sujeito elabora uma imagem de si, aquilo que ele toma como sendo constitutivo da sua identidade, não seja de fato aquilo que determina o seu *ser*. Onde parece estar a oportunidade de efetuar uma escolha capaz de determinar seu destino de qualquer maneira que lhe pareça desejável – neste caso, pela sua transformação em um leitor com todos os predicados que se lhe costuma atribuir – está de fato um caminho que o conduzirá de volta ao mesmo lugar.

Nesse ciclo, fortalece-se a própria instância do poder que o governa.

⁴ Sobre isso, ver, por exemplo, a exposição de Soares (1986).

8. Gostaríamos que a escola fosse um dos lugares em que se cultivassem as escolhas relevantes, para que assim de fato cumprisse sua missão de formar um homem que se possa dizer, nas franjas delicadas do que o pensamento contemporâneo nos legou, *livre*. Por conta disso, cabem dois apontamentos:

a) Uma escola que se queira libertária não pode se deixar enganar pelas sutilezas de uma ideologia que vem trabalhando sobre o próprio estatuto da palavra, transformando-a no território mesmo de sua reprodução. Isso quer dizer que o debate sobre o ensino deveria pautar-se menos pela busca dos materiais “certos” do que na problematização de uma maneira específica como a escola deveria saber lidar com *qualquer* material. Um ato de escolha, um exercício de liberdade, só pode ser pensado como sendo algo da ordem do *trabalho* – não da ferramenta.

b) A escola precisa lidar com o fato de que, de diversos lugares, sujeitos demandam o direito de intervir em seus processos. Ao que tudo indica, “ser RPGista” está começando a significar ser alguém que interfere na sala de aula, direta ou indiretamente. As portas da escola não deveriam se abrir perante essas credenciais se elas de fato não dizem nada sobre o sujeito que as apresenta. Caso contrário, corremos o risco de que logo a própria escola se veja transformada num lugar desses.

Referências bibliográficas

- BOURDIEU, Pierre (1998). *O capital social - notas provisórias*. Trad. de Denice Barbara Catani e Afrânio Mendes Catani. In: BOURDIEU, Pierre. *Escritos de Educação*. Org. de Maria Alice Nogueira e Afrânio Mendes Catani. Petrópolis: Vozes.
- CHARTIER, Roger (1988). *História cultural: entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difel.
- FAIRCHILD, Thomas Massao (2004). *O discurso de escolarização do RPG*. Tese (mestrado) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.
- FOUCAULT, Michel (2003). *A ordem do discurso. Aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970*. Trad. br. de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 9ª edição, São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- LACAN, Jacques (1998a). O estádio do espelho como formador da função do eu. In: *Escritos*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p. 96-103.
- _____. (1998b). Do sujeito enfim em questão. In: *Escritos*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p. 229-237.
- SOARES, Magda (1986). *Linguagem e escola. Uma perspectiva social*. 2ª edição. Série Fundamentos. São Paulo: Ática.
- PAVÃO, Andréa (2000). *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role-Playing Game (RPG)*. São Paulo: Devir.