



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
CURSO DE PSICOLOGIA**

JOEDERSON MARTINS DA SILVA

**ESTUDO SOBRE OS VALORES ÉTICOS E MORAIS DOS
JOGADORES DE RPG DE MESA**

**CAMPINA GRANDE – PB
DEZEMBRO – 2020**

JOEDERSON MARTINS DA SILVA

**ESTUDO SOBRE OS VALORES ÉTICOS E MORAIS DOS
JOGADORES DE RPG DE MESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa Graduação em Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia.

Orientador: Prof. José Pereira da Silva.

**CAMPINA GRANDE – PB
Dezembro – 2020**

S586e Silva, Joederson Martins da.
Estudo sobre os valores éticos e morais dos jogadores de
RPG de mesa [manuscrito] / Joederson Martins da Silva. -
2021.

37 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Psicologia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Ciências Biológicas e da Saúde, 2021.

"Orientação : Prof. Esp. José Pereira da Silva ,
Coordenação de Curso de Biologia - CCBS."

1. RPG de mesa. 2. Nietzsche. 3. Moral . 4. Ética. I. Título

21. ed. CDD 150

JOEDERSON MARTINS DA SILVA

ESTUDO SOBRE OS VALORES ÉTICOS E MORAIS DOS
JOGADORES DE RPG DE MESA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Programa Graduação em
Psicologia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em
Psicologia.

Área de concentração: Psicologia.

Aprovada em: 15/12/2020.

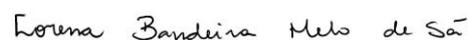
BANCA EXAMINADORA



Prof. José Pereira da Silva (Orientador)



Prof. Luann Glauber Rocha Medeiros
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Lorena Bandeira Melo de Sá
Centro Universitário Maurício de Nassau (UNINASSAU)

Aos meus amigos, pela paciência,
dedicação, companheirismo e alegrias,
DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer e dedicar este trabalho de conclusão de curso às seguintes pessoas:

Minha família, e em especial aos meus pais, Lúcia Martins da Silva e José Bernardino da Silva Neto por terem proporcionado as oportunidades que me levaram a concluir esta etapa da minha vida.

Meus amigos de longa data, aos poucos, porém valiosos que conquistei e que me conquistaram.

Meus amigos da universidade, e àqueles que se tornaram amigos fora dela, Diego Sousa, Agnes Vitória, Matheus Melo, Hellen Juliane e Felipe Alexandre, todos os que me conseguiram ajudar a me manter bem durante momentos conturbados, além de se aventurarem tanto dentro como fora dos jogos de RPG.

Meus Orientadores, primeiramente Lorena Bandeira Melo de Sá por ter me mostrado durante as aulas umas das melhores faces da psicologia, além de ter me acompanhado durante a construção das ideias principais deste estudo, e segundo, mas não menos importante, ao professor José Pereira da Silva por ter guiado na etapa final e crucial desta revisão bibliográfica.

RESUMO

O presente estudo, realizado a partir de uma revisão bibliográfica, apresenta e relaciona o RPG anexado aos valores éticos e morais a partir da tomada de decisão. O RPG de mesa, o role-playing game, publicado pela primeira vez em 1974, obteve como uma de suas ramificações o sistema de jogo Kids on Bikes, criado em 2018 por Gilmour e Levandwsky, onde proporciona situações em que seus personagens investigam eventos sobrenaturais (ou não) exigindo tomadas de decisões importantes, tanto para as suas relações pessoais como também decisões mais globais. Decisões estas que direcionam para o principal objetivo deste estudo: o olhar científico sobre a moral e a ética, ainda mais precisamente sobre a moralidade e a ética dos jogadores de RPG de mesa que interpretam estes personagens. Encorpando o material de análise estará a visão filosófica de Nietzsche (2001) sobre valores no que tange a concepção de moral e ética, buscando com isso associar a tomada de decisão do sujeito frente ao RPG, dando visão à análise de sua moralidade e ética dentro do jogo. A referência bibliográfica também se deu por meio dos autores LUKAS (1989) e PACCIOLA (2014) da área logoterapêutica, quanto à liberdade na tomada de decisão do jogador; assim como o desenvolvimento moral defendido por Piaget (1997), que por ventura dialoga com os demais autores que discorrem sobre a ética e a moral do ser humano. Neste escopo de filosofias e conceitualizações irá perceber-se a o RPG como um dos fundamentais métodos de pesquisa para compreender-se a moral e ética individuais, culminando num entendimento de como pode funcionar os mecanismos de um sujeito frente aos valores sociais internos e pré-estabelecidos em nossa sociedade, partindo assim para a compreensão dos resultados que culminaram numa visão do RPG como possível ferramenta terapêutica, como educação social escolar e familiar, tendo em vista a importância dos temas nestes espaços descritos.

Palavras-Chave: RPG de mesa. Nietzsche. Moral e Ética

ABSTRACT

The present study, carried out from a bibliographic review, presents and relates the RPG attached to ethical and moral values from the decision making. The table RPG, the role-playing game, first published in 1974, obtained as one of its branches the game system Kids on Bikes, created in 2018 by Gilmour and Levandwsky, where it provides situations in which its characters investigate supernatural events (or not) requiring important decision making, both for your personal relationships as well as more global decisions. These decisions lead to the main objective of this study: the scientific view on morals and ethics, even more precisely on the morality and ethics of table RPG players who play these characters. Embodying the analysis material will be Nietzsche's (2001) philosophical view on values regarding the conception of morals and ethics, seeking to associate the subject's decision-making with the RPG, giving space to the analysis of his morality and ethics within about the game. The bibliographic reference was also given by the authors LUKAS (1989) and PACCIOLA (2014) in the logotherapeutic area, regarding the freedom in the player's decision making; as well as the moral development defend by PIAGET (1997), who perhaps dialogues with the other authors who discuss human ethics and morals. Within this scope of philosophies and conceptualizations, RPG will be perceived as one of the fundamental research methods to understand individual morals and ethics, culminating in an understanding of how a subject's mechanisms can work in the face of pre-established internal social values in our society, thus starting to understand the results that culminated in a vision of RPG as a possible therapeutic tool, such as school and family social education, in view of the importance of the themes in these spaces described.

Keywords: Table RPG. Nietzsche. Moral & Ethics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogadores numa sessão de RPG de Mesa.....	15
Figura 2 – Dados de RPG de Mesa.....	18

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Quadro de pesquisa relacionando RPG de mesa, moral e ética.....	10
Tabela 2 – Vantagens dos Arquétipos de um personagem.....	28
Tabela 3 – Falhas dos Arquétipos de um personagem.....	29

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	UMA DESCRIÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME – RPG	13
3	CONSTRUÇÕES MORAIS E ÉTICAS	19
3.1	A perspectiva nietzschiana	19
3.2	A moralidade e o RPG de mesa	21
3.3	Os conceitos de ética no RPG de mesa	24
4	A INTERPRETAÇÃO COMO MEIO DE ANÁLISE DOS VALORES	27
5	OS MEUS APONTAMENTOS SOBRE A MORAL, A ÉTICA E O RPG DE MESA	32
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
	REFERÊNCIAS	36

1. INTRODUÇÃO

O RPG de mesa (termo usado para identificar o jogo que consiste em um grupo de pessoas que interpretam um personagem e suas ações diante da narração de outro jogador) vem sendo utilizado como jogo recreativo desde meados de 1974, reunindo grupos de amigos e desconhecidos em qualquer ambiente com o objetivo de entreter, proporcionando um espaço que estimule, primariamente, a imaginação de todos os envolvidos. Entretanto mesmo com todas as possibilidades de interações proporcionadas entre os jogadores, além das horas de entretenimento e o encontro com o outro, até a data deste estudo, foram encontrados poucos estudos brasileiros, no que diz respeito a moral e a ética dos jogadores de RPG nos sites de busca Google Acadêmico, BDTD e SciELO.

TABELA 1 – Quadro de pesquisa relacionando RPG de mesa, moral e ética

Sites utilizados para a busca	Google Acadêmico	BDTD	SciELO
Relacionando RPG de mesa	2.990	19	Nenhum
Relacionando RPG de mesa e Ética	1.380	Nenhum	Nenhum
Relacionando RPG de mesa e Moral	1.310	Nenhum	Nenhum
Relacionando RPG de mesa, Moral e Ética	828	Nenhum	Nenhum

Fonte: Elaborada pelo autor, 2020.

Dentre os artigos encontrados com as seguintes palavras-chave: RPG de mesa (numa primeira busca); RPG de mesa e moral, RPG de mesa e ética, RPG de

mesa, moral e ética (segunda, terceira e quarta buscas respectivamente); foram encontrados artigos com maior expressividade no Google Acadêmico, entretanto aos demais a busca foi insatisfatória. Tendo em vista a busca por artigos em português, demonstra-se que o assunto ainda é pouco investigado, no que tange os valores sociais (éticos e morais) vinculados ao RPG de mesa no Brasil.

Durante uma sessão de RPG de mesa há a exploração da criatividade onde se imagina eventos e situações diversas, levando os seus jogadores a desenvolverem estratégias para livrarem-se de momentos perigosos e talvez constrangedores. Muito, além disto, há a interação dos valores individuais de cada jogador com o ambiente criado em jogo, e tendo em vista que ele não se insere nessa nova realidade isento de moral e ética, mas sim que parte de uma vivência anterior, elabora-se a ideia de que há uma abertura para uma análise da moral e da ética deste mesmo jogador, moral e ética como pensamento e ação.

Segundo Nietzsche (2001) “Existem morais que têm por função justificar seus autores aos olhos dos outros; outras morais têm por objetivo tranquilizar e tornar satisfeito; noutras o autor tende a crucificar-se, a humilhar-se; outras servem para vingança, outras como esconderijo e outras ainda para exaltar a si mesmo, para elevar-se acima dos outros” (p. 100).

O objetivo deste estudo, embora procure identificar tais morais, não seria julgá-las apropriadas ou inapropriadas. O estudo foi de grande auxílio para aqueles que buscam, assim como os psicólogos, compreender os questionamentos morais daqueles que veem em busca de ajuda; para todos independente de sua idade, ofertando uma base de discussão àqueles que usariam o RPG como ferramenta psicológica e social como maneira de ofertar uma discussão, não só em salas de terapia, mas também em escolas, núcleos familiares e de outros nichos sociais.

Dentre tantas alternativas, o estudo a seguir preocupa-se em fornecer caminhos de pensamento para iniciar o questionamento da moral e da ética nestes jogadores, e, por conseguinte, fazer com o que eles possam avaliar sua ética e moral fora dos jogos. O método usado para iniciar tais fundamentações foi à teoria de Nietzsche no que diz respeito à origem, funcionamento e desenvolvimento dos valores éticos e morais, assim como a concepção de outros autores, como PACCIOLA (2014) e LUKAS (1989), sobre o tema no campo da psicologia, procurando assim fundamentar os conceitos e embasá-los em termos técnicos para

futuramente, caso possível, serem usados numa pesquisa onde envolva de fato a análise de jogadores reais de RPG.

Excluindo por hora a possibilidade de análise com dados reais, o seguinte estudo procurou inicialmente descrever informações cruciais para a compreensão de uma mesa de RPG, como por exemplo, suas regras principais, como também procurou explicar seu surgimento e importância no universo dos jogos. Ademais se buscou aprofundamento na filosofia nietzschiana quanto à origem do conceito de moral e ética como valores, vinculando posteriormente às bases psicológicas e sociais, culminando em estudos de autores da área, hipóteses acerca do que poderia ser encontrado numa sessão de RPG caso o foco fosse tais investigações, a fim de defender a ideia do RPG de mesa como ferramenta de análise dos valores morais e éticos.

2. UMA DESCRIÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME – RPG

O RPG (ROLE-PLAYING GAME) de mesa é uma sigla Norte Americana, que pode ser popularmente traduzida como “jogo de interpretação de personagens”, neste jogo um grupo de amigos se reúnem para construir uma história e jogá-la numa espécie de teatro improvisado. Neste teatro existe o diretor “narrador” que explica o desenrolar das tramas, e conseqüentemente existem os personagens que estarão nela, interpretados tanto por ele próprio como também pelos demais participantes.

Existe, devido à evolução da Idade Contemporânea, especificamente quanto ao surgimento de consoles de jogos eletrônicos em meados do século XX, há a ligeira associação entre o jogo analógico e o digital quando se diz respeito ao termo RPG. Buscando evitar o engano determinaram-se, popularmente pelos grupos de jogadores, ao longo dos anos, as nomenclaturas RPG online e RPG de mesa. Neste caso iremos nos focar no RPG de mesa, analógico, criado em meados de 1973 nos Estados Unidos da América por Dave Arnison e Gary Gygax. Segundo FILHO e ALBUQUERQUE (2018) o RPG “publicado pela Wizards of the Coast em 1974, é considerado o primeiro Role Playing Game ou jogo de interpretações de personagens” (p. 1574).

Desde os seus anos iniciais o jogo analógico ganhou cada vez mais adeptos. Comumente encontrados em escolas e casas, os jogos analógicos ganhavam espaço como entretenimento, pois se utilizava da sorte para atingir a vitória como o lance de dados no Banco Imobiliário, a estratégia durante um movimento de peças num tabuleiro de Damas, ou até mesmo de ambos num lance de cartas no Baralho de Uno.

Os jogos eletrônicos por outro lado proporcionam outras regras, além das chances de se entreter sozinho com a tela de um computador ou TV, o jogador possui a capacidade de visualizar cenários 3D, personalizar seus personagens, utilizar-se de meios online para jogar com outros jogadores mesmo que eles estejam a quilômetros de distância, tudo através de uma rede complexa de dados eletrônicos.

Com tudo o RPG analógico também adquiriu complexidade de acordo com o galgar dos anos e possui objetivos diversos de acordo com a suas regras particulares, atingindo, acordado por VEIGA e colaboradores, a marca de 7,5

milhões de jogadores ativos em todo o mundo, além da gradativa criação de sistemas, cada qual com jogabilidade e estatísticas distintas entre si.

“Em virtude dessa variabilidade nas regras existentes entre os sistemas de RPG, foi criado nos EUA, ao final dos anos de 1980, por Steve Jackson, um método universal de regras e bases para todos os tipos de RPG, denominado GURPS (*Generic Universal Role Playing System* – “sistema de representação universal genérico”)” (VEIGA, BUENO, BELÉM e SCHMIDT, 2008, p. 160).

O *Dungeon e Dragons*, criado por Dave Arneson e Gary Gygax, assim como o GURPS¹ de Steve Jackson, foram os mais difundidos no mundo, ganhando notoriedade no Brasil em meados dos anos de 1980. A sua disseminação entre os brasileiros se deu através de fotocópias de livros em inglês e posteriormente por iniciativas nacionais criadas individualmente ou por editoras. Entretanto, os sistemas, assim como o mercado nacional no que tange as suas publicações, obtiveram excelência apenas no início do ano de 1991, onde FILHO e ALBUQUERQUE (2018) indicam que, o segundo, obteve diminuição de seus adeptos, ao menos para os brasileiros, em 2008.

Embora o seu auge no Brasil tenha sido nos anos de 1990 é notável que o RPG de mesa ganha novos jogadores mundialmente a cada ano, assim como suas diversas publicações, sendo atraente pela interação entre os participantes e a mecânica simples de iniciar uma “*partida*”, ao contrário do que se pode imaginar quanto a ambos os aspectos.

A Aster Editora (relacionada à venda de revistas sobre jogos de RPG de mesa) em conjunto com a New Order – revista voltada para o mesmo mercado editorial – realizou uma pesquisa de mercado no ano de 2016 com o objetivo de levantar dados quanto à assiduidade dos jogadores de RPG em todos os estados Brasileiros. Obteve-se 1473 respostas de todas as regiões do país, onde 56,5% deste total afirmam jogar pelo menos duas vezes por mês ou mais, dos quais cada encontro dura de 5 a 8 horas para 52,8% das respostas obtidas, e além do tempo dedicado a estes encontros, 89,5% afirmam terem gasto mais de R\$100,00 ou menos com materiais propícios do RPG de mesa.

¹ GURPS (Generic and Universal Role Playin System) ou numa tradução livre Sistema de Intepretação Genérico e Universal, e como informa o nome consiste em um sistema com regras que podem ser adaptadas a qualquer narrativa de RPG seja ele histórico ou ficcional.

Figura 1 – Jogadores numa sessão de RPG de mesa.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens, 2020.

O RPG de mesa pode agregar entre três a sete jogadores, e os membros podem reunir-se num ambiente que permita a interação entre eles. Comumente se utiliza dados específicos (FIGURA 2), entretanto sistemas mais simples como o GURPS usam dados de seis lados, além disso, usa-se papel e caneta para demais anotações. Um destes jogadores mediará a “partida”, nomeada como sessão, e a este mediador, ou mestre, ficará a responsabilidade de narrar uma aventura e todos os outros aspectos que a compõem, seja pela narração de outros personagens que aparecerão nela até os lugares a serem visitados.

A aventura escolhida seja ela encontrada pronta num livro oficial do sistema ou uma criação dos próprios jogadores se dará por intermédio da interlocução do mestre e das interpretações e ações, tanto deste como também dos demais jogadores à mesa. Sendo assim, os participantes emergirão numa aventura, associada a um sistema de regras pré-determinado (como o Dungeon e Dragons ou o GURPS, por exemplo). Dentre estas aventuras, também conhecidas como

campanhas, ocorrem o objetivo dos personagens, seja ele percorrer por uma caverna sombria, mesclando fantasia, horror e aventura, até um dia comum numa escola opressora.

Tais campanhas podem transcorrer de duas maneiras, na primeira todos os eventos podem ocorrer numa única tarde, e o seu início, meio e fim podem percorrer em poucos minutos ou horas, e esta sessão nomeia-se como *one shot*, voltadas para iniciantes e àqueles que desejam não se ater as muitas regras ou se dedicar durante muito tempo aos personagens e suas histórias. A segunda trata-se de campanhas, exclusivamente, mais longas e densas, normalmente compostas por histórias que pretendem se estender mais do que três ou mais sessões. Imagina-se que a primeira descrita é como um filme, podendo ter extensões, mas fechada em si sem pretensão de continuidade, enquanto a segunda compara-se a uma novela episódica, podendo durar semanas, ou como uma série de tv, podendo continuar durante meses e até anos.

O fator extensivo é compreensível quando se tem a liberdade para criar personagens com características pessoais detalhadas, ou quando o seu jogador pretende explorar cada vez mais a personalidade da sua criação num mundo compartilhado. Os sistemas, como já mencionados, não utilizam ferramentas complexas, salvo exceção de sistemas que necessitam um estudo prévio de suas regras base, o restante dependerá de lápis, papel e dados apenas.

No RPG de mesa existem dados específicos que podem guiar as decisões dos jogadores, permitindo ou negando alguma ação que eles desejam realizar, mas até mesmo estes dados (alguns com oito, dez e até mesmo vinte lados) podem ser descartados. O fator crucial que dá luz ao RPG começa na sua capacidade imaginativa, a sua possibilidade de levá-lo a lugares cotidianos ou em lugares nunca vistos.

A interpretação, outra ferramenta do Role-Playing Game, vem em segundo plano, guiada pela necessidade de dar voz a criação. Hipoteticamente o RPG de mesa, através da interpretação, proporciona a capacidade de trabalhar áreas psíquicas internas, indiretamente, afastadas do julgamento das construções sociais reais, conseqüentemente encaminhando o sujeito para o autoconhecimento (LUKAS, 1989); paralelamente tomando os conceitos que o sujeito aprendeu sobre o que determina como bom ou ruim para si, utilizando as regras aprendidas ao longo de sua vida sobre o que define imoral e moral, justo ou injusto e por fim ético ou

antiético, mas não exclusivamente para demonstra-lo como parte de si, mas talvez como vantagem para si, pois “[...] os conceitos da humanidade antiga foram inicialmente compreendidos, numa medida para nós impensável, de modo grosseiro, tosco, improfundo, estreito, sobretudo e francamente assimbólico” (NIETZSCHIE, 2009, p. 14).

Assim, visando a conceitualização anterior de Nietzsche, ilustra-se uma possível contestação dos significados sociais, o que leva a hipótese de que toda a responsabilidade do sujeito, no que tange a moral e a ética, pode estar pautada unicamente em tomadas de decisões sustentadas por noções individuais.

Discussões de tamanha magnitude serão retomadas mais adiante, mas já podemos inferir sobre a importância deste ponto como crucial para o desenvolvimento do escopo teórico. A interpretação no RPG se dá de maneiras variadas, seja ela pela alteração da voz ou inserção de trejeitos do ator que a propaga, ela por muitas vezes ocorre livremente com ou sem os itens mencionados. O jogador não compõe a sessão sendo obrigado a fazê-la, e muitas vezes se sentirá tímido para fazê-la, mas entre tanto, a realização dela se dará talvez indiretamente quando assimilado as características criadas para os seus personagens.

Em teoria pode-se questionar o quanto se escapa do “Eu” para a interpretação no RPG de mesa, dando a ideia de que os verdadeiros ideais individuais podem sobrepor àqueles fantasiados – em sua menção mais bruta. Naturalmente, não obstante, a interpretação não requer regras, apenas o interprete a qual está disposto a fazê-la. Os seus atores não necessitam de tais alterações visuais ou sonoras para tal, muitos continuam cientes de que seus personagens podem ser uma extensão de si, ou o contrário disto.

Antes de ter como terminado esta discussão, abrirei espaço para a citação de que este artigo foi pensado, inicialmente como um projeto de pesquisa, que acima de tudo, pretendia atingir o mesmo objetivo de avaliar a moralidade e a ética nos jogadores de RPG, entretanto por meio de dados mais palpáveis além dos experienciais. Todavia a não utilização deste método não inviabiliza a utilização de outros argumentos menos científicos como, por exemplo, o uso do sistema de RPG escolhido para a pesquisa.

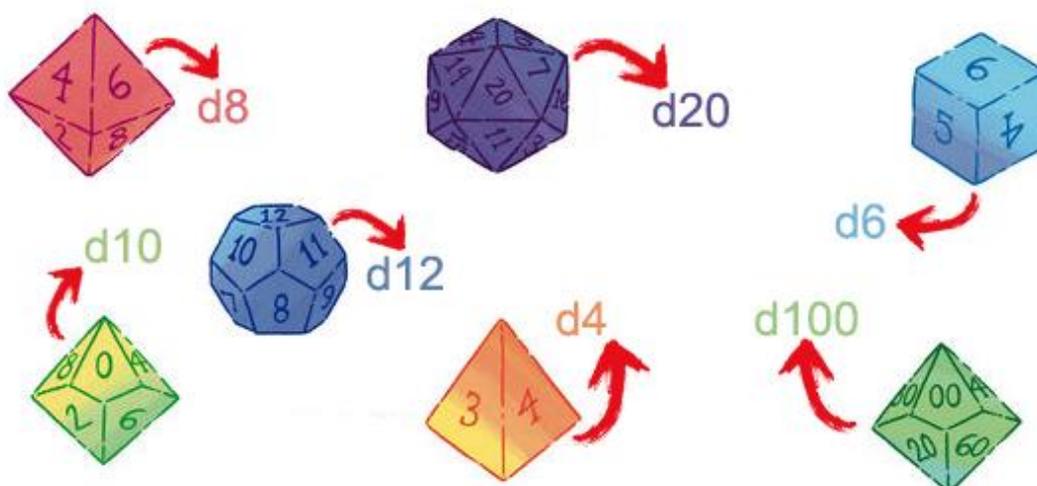
Kids on Bikes, seria este sistema, criado por Jonathan Gilmour e Doug Levandwski, o Role-Playing Game foi lançado no ano de 2018 com a premissa de fazer seus jogadores criarem personagens (crianças, adolescentes ou adultos) que

investigassem mistérios numa cidade pequena dos anos 80, claramente com inspirações televisivas do novo milênio, Kids on Bikes preserva os critérios de uma mesa de RPG já citados com o diferencial de ter mecânicas leves para novos jogadores e um foco ainda maior na interpretação, capacitando à inserção de decisões morais e éticas.

O sistema supracitado viabiliza a criação de relações sociais coesas, garantindo uma plataforma estável para discutir decisões morais e éticas que podem abater os personagens e conseqüentemente os seus intérpretes. Para Nietzsche os Psicólogos “[...] Voluntariamente ou não, estão sempre aplicados à mesma tarefa, ou seja, colocar em evidência a partie honteuse [o lado vergonhoso] de nosso mundo interior, e procurar o elemento operante, normativo, decisivo para o desenvolvimento, justamente ali onde o nosso orgulho intelectual menos desejaria encontrá-lo” (2009, p. 4). Sendo assim, mesmo sem a aparição da pesquisa idealizada, ainda mantém-se o intuito da busca por respostas e mais perguntas. Peço assim que o leitor procure visualizar tal ideia proporcionada, não só pelo sistema e por suas possibilidades, mas também pelas discussões vindouras.

Discussões que almejam a conceituação da Moral e da Ética, anexando-as a ideia de como provavelmente pode operar a linha de raciocínio de um jogador de RPG e os motivos pelos quais ele pode ou não utilizar-se de sua visão individual de homem e mundo para decidir sobre ações durante as suas ações em jogo e mediante a isto discutir a possibilidade das suas decisões em jogo alterarem suas ações do cotidiano.

Figura 2 – Dados do RPG de Mesa.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens, 2020.

3. CONSTRUÇÕES MORAIS E ÉTICAS

3.1 A perspectiva nietzschiana

Em uma das suas afirmações PACIOLLA (2014) aponta que até mesmo Freud “inicialmente, levou a compreender que uma ciência não é capaz de fornecer os fundamentos de uma ética” (p. 152). E tal qual a moralidade, Freud defendia que ambas advinham de impulsos inerentes ao desejo consciente, entretanto ele próprio reiterava a capacidade de sua ciência fornecer dados que “servem de fundamento precisamente para levar o sujeito à consciência de que ele podia ser até mais imoral do que poderia imaginar” (PACIOLLA, 2014, p. 154). Corroborando com esta perspectiva reconhecemos que até mesmo para alcançar a imoralidade seria necessário conhecer suas regras, pois,

[...] para o estudo do juízo moral, utilizar-se-ia de análises das “regras do jogo social”, na medida em que “toda moral consiste num sistema de regras, e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por suas regras”. (PIAGET, 1932/1994, p. 23).

Ponto estes dois autores sequencialmente, e inicialmente, não para confrontá-los, mas para demonstrar, embora seja uma pauta mais duradoura, a ideia de que, mesmo vindos de espaços de saber distintos dentre de um espectro psicológico, tanto estes como outros autores citados adiante, preocuparam-se momentaneamente e noutros casos longamente, a respeito dos contrastes que abordam os valores éticos e morais do ser.

A moral nada mais é do que “[...] o conjunto do que um indivíduo se impõe ou proíbe a si mesmo, não para, antes de tudo aumentar sua felicidade ou seu bem-estar, o que não passaria de egoísmo, mas para levar em conta os interesses ou os direitos do outro, mas para não ser um canalha, mas para permanecer fiel a certa ideia da humanidade de si” (COMTE-SPONVILLE, 2002, p. 20). “A ética por sua vez, está associada à fundamentação dos valores morais que regem o comportamento dos seres humanos” (VALLS, 1994, p 308), circundando a moral com olhares racionais.

Etimologicamente os dois termos [ética e moral] possuem origem diferenciada. A palavra “ética” vem do grego “*ethos*” que designa “modo de ser” ou “caráter”. Por outro lado, a palavra “moral” vem do latim “*morale*” que designa “costumes (*mores*)” (VALLS, 1994, p 308).

Todavia para Nietzsche há distorção quanto aos significados e construção do que se entende por valores éticos e morais: o juízo “bom” não provém daqueles aos quais se fez o “bem”! Foram os “bons” mesmos, isto é, os nobres, poderosos, superiores em posição e pensamento, que sentiram e estabeleceram a si e a seus atos como bons, ou seja, de primeira ordem, em oposição a tudo que era baixo, de pensamento baixo, e vulgar e plebeu (NIETZSCHE, 2009, p. 11). Assim, construíram-se socialmente os valores normativos gregos.

Trarei esta visão como máxima do pensamento que guiará o restante das falas vindouras, mas sem excluir de todo os demais teóricos, pois eles contribuirão para certificar que não haverá escoamento na afirmação de que o RPG de mesa, quando enriquecido pela análise científica, pode-se utilizar de arquétipos que por ventura poderiam vir a serem instrumentos de análise moral e ética, embora não seja o intuito desta afirmativa julgar a moralidade e a ética por detrás, seja pontuando o que se compreende por benevolente ou nobre, retomando que, [...] A palavra cunhada para este fim, [bom, nobre], significa, segundo sua raiz, alguém que é, que tem realidade, que é real, verdadeiro” (NIETZSCHE, 2009, p. 13). Dentre outras afirmativas se compreende aqui o real não como algo existente, mas sim àquele que compõe um elevado grau de realeza. A priori, a realeza grega ditava os valores morais e éticos, o covarde tende a ser o bárbaro, o estrangeiro de olhos escuros, pele mestiça e costumes desconhecidos, o bom nesta mesma categoria àquele de aparência bela (pele clara e olhos azuis), viril, assim sendo puro de ideais.

Foram os judeus que, com apavorante coerência, ousaram inverter a equação de valores aristocrática (bom = nobre = poderoso = belo = feliz = caro aos deuses), e com unhas e dentes (os dentes do ódio mais fundo, o ódio impotente) se apegaram a esta inversão, a saber, “os miseráveis somente são os bons, apenas os pobres, impotentes, baixos são bons, os sofredores, necessitados, feios, doentes são os únicos beatos, os únicos abençoados, unicamente para eles há bem-aventurança — mas vocês, nobres e poderosos, vocês serão por toda a eternidade os maus, os cruéis, os lascivos, os insaciáveis, os ímpios, serão também eternamente os desventurados, malditos e danados!...”. (NIETZSCHE, 2009, p 15).

Trazem-se estas construções históricas para afirmar que além das premissas contemporâneas, vistas mais a frente, no que tange a ética e a moral, ainda observa-se no homem, estes arquétipos mais antigos que ainda permeiam o imaginário social. Há uma disputa constante para descobrir-se quem é o “vilão e o mocinho” numa história, quem está certo e errado e de qual lado se põe a justiça.

A nomeação do que e de quem é moral e imoral, assim como ético e antiético permeia o cotidiano, tanto de maneiras individuais como sociais, sejam elas, retomando Freud, Piaget e Nietzsche, todas essas nuances estão impregnadas nos jogos de RPG de mesa, recriando de maneira muitas vezes simples, por meio de escolhas que a primeira vista parecem banais.

3.2 A moralidade e o RPG de mesa

Há uma decisão pessoal do indivíduo ao pôr as regras sociais e culturais em prática durante o seu cotidiano, e embora uma conceituação isolada seja de extrema complexidade, pois a ética está paralela a ela, muitas vezes sobreposta num olhar vigilante, ainda se faz possível pôr unicamente a moral como destaque de análise.

A análise da moral pode ser feita sem o auxílio de terceiros, toma-se como exemplo àquele que julga a ação de outrem, “o moralizador é aquele que se ocupa com a moral do vizinho, ou seja, o moralismo é a avaliação do outro” (CREMONESE, 2009, p. 16). E o moralismo assim se dá por si só, pois depende apenas do olhar pessoal de um único sujeito, dispondo de sua visão de mundo e de homem, utilizando-se das regras que adquiriu ao longo dos anos de vida, sejam elas adquiridas pelos familiares, amigos ou de outros grupos sociais, a moral diante destes termos cria regras adaptativas que germinam de uma regra primária, doada através da ética.

Em menor escala, discussões morais podem ser travadas numa sessão de RPG, por exemplo, no sistema já mencionado, Kids on Bikes, o jogador possui a alternativa de sugerir arquétipos semelhantes aos seus próprios, tornando a experiência mais realista, reagindo aos eventos narrados como ele próprio reagiria, ou simulando ações que ele nunca faria seja por uma visão pessoal de moralidade, ou pelo fato hipotético de nunca ter tido a oportunidade para tal.

O RPG de mesa, quando instrumentalizado com ferramentas que proporcionem imersão de valores aos demais personagens/jogadores, propõe questões diretas que necessitam de reações ativas, muitas vezes reativas no que tange ao conhecimento prévio do sujeito, quanto a sua auto percepção dos valores intrínsecos a ele, corroborando com a ideia de NIETZSCHE (2009) que questiona “[...] que vale esta ou aquela tábua de valores, esta ou aquela “moral”? deve ser colocada das mais diversas perspectivas; pois “vale para quê?” jamais pode ser analisado de maneira suficientemente sutil (p.28)”.

Não obstante, a moral regida durante as sessões de RPG pode desprender-se da ética, podendo assim ser analisada a parte, pois ao mesmo instante em que ela se prende a regras reais (aqui fala-se de uma história narrada em que se passa no mundo real), ela também pode se desprender das punições éticas. “A moral começa onde somos livres: ela é essa liberdade mesma, quando ela se julga e se comanda” (COMTE-SPONVILLE, 2002, p. 17), e por assim ser ela se mostra livre no RPG.

Tomamos como exemplo hipotético uma jogadora que interpreta uma personagem do mesmo sexo numa cidade como a de Campina Grande, as únicas variáveis entre ela e a sua persona em jogo é a de que um estressor foi posto diante delas, neste caso supomos uma guerra que abalou a cidade. Mesmo nesse termo adverso, pontos semelhantes aos dela construíram a moralidade da personagem na visão da jogadora, elas previamente construíram vínculos sociais, reputações e consciência.

Assim sendo, no fim da narrativa a jogadora deve decidir pelo seu personagem, decidir entre ir embora, tendo a oportunidade de se salvar da guerra (sabendo que todos que conheceu morreriam) ou ficar e lutar, sabendo que corre o risco de vida. A decisão moral, mesmo no RPG, durante uma ação fictícia, pode entremear-se ao jogador como se fosse no mundo, fazendo-o pensar em valores intrínsecos a ele, como ele vê a sua família, como ele se vê quanto mortal, o que os demais pensariam se ele tomasse uma decisão “moralmente” questionável.

Platão (1999) narra sobre um pastor de ovelhas que encontrou um anel de ouro numa fenda que se abriu no solo, seu nome era Giges:

“[...] como os pastores reuniam-se de maneira habitual, a fim de comunicar ao rei o que sucedia todos os meses com os rebanhos, Giges foi lá também, com seu anel. Sentado em meio aos demais,

deu, por acaso, uma volta para dentro do engaste do anel, em direção à parte interna da mão, e, ao fazer isso, tornou-se invisível para os que estavam ao seu lado, os quais falavam dele como se tivesse ido embora. Admirado, passou de novo a mão pelo anel e virou para fora o engaste, tornando-se em seguida visível. Observando estes fatos, experimentou repetir o poder do anel, virando-o para dentro, para verificar se se tornara invisível, e para fora para reverter à visibilidade. Senhor de si, se fez como um dos delegados que acompanham o rei e, atingindo sua meta, seduziu a mulher do soberano. Com o auxílio dela, atacou-o e o matou, assenhorando-se de seu poder”. (PLATÃO, 1999, p. 46).

Dentre outras perspectivas se “[...] ambos possuísem o anel de Giges, nada mais os distinguiria: ambos tenderiam para o mesmo fim (COMTE-SPONVILLE, 2002, p. 18)”, e que “[...] Isso equivale a sugerir que a moral não passa de uma ilusão, de uma mentira, de um medo maquiado de virtude” (COMTE-SPONVILLE, 2002, p. 18). Entretanto, quanto aos jogadores de RPG, há diversas opções, há àqueles que matariam reis pelo poder ou abandonariam um familiar pela sobrevivência, e há àqueles que defenderiam a honra do rei e de sua esposa ou ainda os que lutariam uma guerra por aqueles que amam; sendo assim há de se pensar o motivo, afinal no RPG eles são livres das regras sociais que os condenaria, da ética que os evocaria como réus num assassinato, ou por moralistas que os denunciaria como pária por abandonar os seus consanguíneos.

Muitos podem ser os exemplos dados para dialogar sobre a efetividade da moralidade no RPG de mesa, assim como também a sua visão individual, mas fica evidente que na moralidade a resposta de “*quem eu quero ser?*”, pergunta que paira diante da premissa moralista, tende a ser individual, algo que segue paralela a premissa do RPG de mesa. São as escolhas individuais que definem sua seta moral, e no RPG ela tende a ser livre e apontar para todas as direções tal qual pode ser fora do jogo, basta compreender se ela se dá semelhantemente quanto à ética.

O RPG por si só já levanta ponderações sobre a índole do ser, onde as decisões de um jogador podem repercutir sobre a sua trajetória, tal qual pode ocorrer em seu cotidiano. A moral se faz na decisão, na liberdade de escolha, e o faz quando o sujeito se volta para si para tomá-la, pois de nada é quando não é posta em prática. A interação com o outro diante de situações variadas em jogo, faz com o que o sujeito se defronte constantemente com a sua moral, fazendo o que foi proposto por Friedrich Nietzsche, assim como a possibilidade de descobrir quais intuitos guiam a sua moral, qual o uso do anel mencionado por Platão, ou se a moral

que lhe serve é apenas um engodo para a sociedade, uma máscara, ou é de fato genuíno. Quando questiona sobre si, apenas sobre o seu olhar, a moral se torna guia de seu próprio início, meio e fim, atingindo assim a liberdade para as suas próprias ponderações.

3.3 Os conceitos de ética no RPG de mesa

Destarte a preocupação moral em responder “*quem eu quero ser?*”, a ética poderia vincular-se, não unicamente, a “*que vida viver?*”. Quando se recorre ao que já se transcorreu até o momento sobre o “bom” e o “mau” quanto valores sociais, poderia se sustentar que viver a boa vida dependeria daqueles que afirmam o que é bom e mau na contemporaneidade, entretanto BOTO (2001) citando Marilena Chauí (1994a, p 340) indica que:

“[...] o termo ética advém do sentido grego de *ethos*: “caráter, índole natural, temperamento”. A ação ética ancora-se, pois, na intencionalidade da ação, na relação da consciência para consigo mesma, na integridade do ser humano frente a seus semelhantes” (BOTO, 2001, p. 122).

Sendo assim a ética estabelece um parâmetro para o que seria aceitável entre os agentes sociais, levando em vista a convivência do ser humano com outro semelhante, o que nos trás a ideia de que durante o RPG de mesa a investigação seria o motivo pelo qual essa consciência da relação de integridade frente aos demais pode ser facilmente quebrada. “Todavia a ética tenta explicar as regras morais de forma racional, ou seja, é uma reflexão sobre a moral. Em sentido amplo, tanto a ética como a moral ajudam o indivíduo a formar bases sólidas que determinam o caráter, as virtudes, e a sua forma de ser e agir em sociedade” (VALLS, 1994, p 308).

Recriar as regras sociais, normas e sentido de justiça, durante uma campanha de RPG de mesa pode parecer complexo a princípio, principalmente quando se pretende analisá-la posteriormente, entretanto a análise em questão seria sobre uma realidade criada em conjunto, onde todos os jogadores/personagens teriam liberdade para interferir em sua criação, tornando-a mais verídica,

transmutando-a nas regras já estabelecidas na realidade. Os jogadores estariam sobre regras que já respeitam, e por assim dizer, estariam sujeitos às suas punições.

Aqui cabe um pensamento sobre os dois arquétipos que podem ser encontrados em jogadores de RPG de mesa, o primeiro descreve aquele que irá respeitar as regras sociais pré-estabelecidas, ele não irá roubar, assassinar, assediar ou agir de maneira “injusta”, a este as regras sociais devem se manter intactas. Quanto ao segundo tipo, a ele cabe uma discussão mais prolongada, pois ele seria o alvo de um possível estudo, pois mesmo sabendo das regras sociais, regras idênticas as nossas, ele ainda as quebraria e os valores éticos estariam aptos para serem transgredidos já que não seriam passíveis de condenação ética, claro que com isto não afirmaríamos com convicção se esta seria sua ação real quanto ao desvio moral.

“A ética também é sempre relativa, porquanto muda com o tempo (época), muda de acordo com a cultura e com crenças de diferentes grupos sociais ou civilizações (CREMONESE, 2009, p. 11)”, entretanto “[...] A maioria das doutrinas gregas colocava, realmente, a busca da felicidade no centro das preocupações éticas (VALLS, 1994, p. 25)”, fazendo-nos crer que a ruptura das regras sociais durante uma sessão de RPG seria meramente para o jogador satisfazer suas vontades “morais”, mesmo que por ventura elas vierem a ser passíveis de punição durante a narração.

O RPG de mesa serviria como ferramenta para investigar o norteador moral mais uma vez, além de pôr em âmbito de discussão o que o sujeito discorda ou concorda sobre um ponto ético vigente, ou se ele o validaria ou não. Assim, a divergência moral e ética em um sujeito seria de fácil discussão em um RPG de mesa, pois o jogador estaria se defrontando com os seus valores pessoais com o macro-social imposto diretamente a ele, visto a necessidade de ação imediata a uma situação hipotética. Valls (1994) alerta que o pensamento social e dialético buscou como ideal ético a justiça de uma vida social “viver bem”, e ainda mais:

“A ética se volta sobre as relações sociais, em primeiro lugar, esquece o céu e se preocupa com a terra, procurando, de alguma maneira, apressar a construção de um *mundo mais humano*, onde se acentua tradicionalmente o aspecto de uma justiça econômica, embora esta não seja a única característica deste *paraíso* buscado (VALLS, 1994, p. 46)”.

Quiçá poder-se-ia ser redundante nesta posição, mas percebe-se, ao mesmo tempo em que andam paralelamente, uma divergência entre moralidade e ética, que pode ser demonstrada durante uma campanha de RPG de mesa. O sujeito pode se ver de frente com uma realidade “ética” a qual a sua moralidade (visão pessoal de mundo) não converge, haja vista que mesmo a ética almeje a “vida boa” para todos.

Dentre outras palavras, como menciona BOTO (2001) a intencionalidade da ação demonstrará a integridade do sujeito junto aos seus pares, que por ventura pode ser vista no RPG proposto. Um homem que deixa para trás os seus amigos num momento de crise para livrar-se do perigo está agindo de acordo com as suas regras morais de forma racional, entretanto em outras situações seria visto como uma falha ética. As regras éticas podem ser quebradas numa sessão, constantemente, e os motivos podem variar, entretanto a quebra ainda ocorre seja por motivos internos ou externos ao jogo.

A ética pode variar, alterar de acordo com o tempo, mudando os seus objetivos, mesmo que permaneçam com o intuito de beneficiar a todo, mas ocorrem exceções onde assaltos a bancos ocorrem, assassinatos em massa ou suicídios, também há quebras da ética na realidade, assim como ocorre no RPG de mesa, deixando espaço para se pensar que os mesmos mecanismos desta quebra podem ser encontrados numa sessão, tudo através da interação entre os jogadores e das suas interpretações neste meio. Tal discussão pode vir a ser discutida mais profundamente no tópico seguinte, pois a ação e divergência em jogo são percorridas durante a interpretação do jogador. A sua interpretação do personagem dará voz e consciência a ele, e é através destas que ele irá reagir de acordo com a sua vontade.

4. A INTERPRETAÇÃO COMO MEIO DE ANÁLISE DOS VALORES

A interpretação no RPG de mesa independe de suas regras particulares ou qualquer outra mecânica atribuída ao sistema escolhido. Entretanto, quando usada como ferramenta adicional, acaba por enriquecer a experiência das sessões, e além de divertimento durante os encontros, traz aos jogadores possíveis momentos de engajamento e imersão. Os personagens escolhidos, seja por identificação ou engajamento, variam de acordo com a intenção individual de cada um, pois eles usam a atuação livre para dar vivacidade aos traços escolhidos previamente. “A atuação pode ser definida como uma ação impulsiva com o intuito de substituir uma recordação, uma verbalização, um pensamento. (MENDONÇA, 2012, p. 41)”.

Durante a atuação há o “agir” por meio da externalização de pensamentos, o qual os jogadores usam para direcionar, vezes sutilmente, às vezes abertamente, o seu norte moral e ético. É por meio da atuação, portanto, que o jogador traz à luz as suas regras pessoais e conseqüentemente às regras sociais.

Retomando algo já mencionado, diz-se que a interpretação (atuação) no RPG de mesa é livre, pois o jogador pode fazê-lo quando sentir-se confortável no que diz respeito a recriar (ou criar) trejeitos e vozes, no entanto, a interpretação também está sujeita às regras morais e éticas pré-existentes. Acordado por CREMONESE (2019) “As minhas ações devem ser norteadas pela moral [...]” (p. 15); assim como “[...] a ética é aquilo que orienta a capacidade de o homem poder decidir, julgar e avaliar com autonomia (2019, p.12)”.

Quanto ao sistema de RPG (Kids on Bikes), cogitado para o projeto de pesquisa que complementaria este artigo, a análise da ação do jogador seria inclusa desde os primeiros passos de construção do enredo, e, por conseguinte, de suas nuances. Em kids on bikes há a possibilidade de conversar-se a respeito dos conteúdos que os jogadores gostariam ou não de vivenciar como, por exemplo, a evitação de fobias, desagrados sociais (situações de racismo, homofobia ou até mesmo machismo), inclusão de minorias, Bullying e afetos amorosos.

Nesta primeira etapa de construção narrativa vê-se a abertura para uma análise branda de como é a relação entre o jogador e as áreas abordadas. A menção, o desejo de exclusão, além da neutralidade do assunto em questão, pode demonstrar uma possibilidade de análise de valores individuais até então defendidos, seja por Nietzsche quando menciona a nobreza ditada pelos nobres de

uma sociedade, seja a moral pela liberdade ou a importância das regras sociais vigentes temporais.

Onde existem possibilidades de escolha, deve-se também responder pela escolha feita, e pode também acontecer que seja feita uma escolha não correta, ou “errada”. Embora conceitos como “correto” ou “errado”, “bom” ou “mau”, na maioria das vezes, sejam evidentes ao senso ético, eles são geralmente difíceis de definir. (LUKAS, 1989, p. 38).

Os jogadores deste sistema de RPG de mesa ainda contam com a possibilidade de construir as características base de seus personagens, desde uma personalidade cerne que os define (um amigo engraçado, um esquisito, um jovem popular ou um pai ou mãe superprotetores) indo ao extremo de adicionar vantagens ou falhas, que podem ser vistas como a escolha do jogador para vantagens ou falhas morais e éticas.

Tabela 2 – Vantagens dos Arquétipos de um personagem

Vantagens de Cada Tribo			
Trabalhador Terceirizado	Competidor de Matemática	Atleta Brutal	Valentão
Frio Sob Pressão	Bruto	Bruto	Bruto
Sortudo	Intuitivo	Protetor	Sortudo
Preparado	Protetor	Forte	Preparado
Forte	Preparado	Despretensioso	Protetor
Caçador de Tesouros	Rico	Maleável	Rico
Teórico da Conspiração	Amigo Engraçado	Preguiçoso Descontraído	Esquisito Solitário
Intuitivo	Maleável	Intuitivo	Frio Sob Pressão
Preparado	Forte	Protetor	Intuitivo
Caçador de Tesouros	Protetor	Preparado	Preparado
Despretensioso	Caçador de Tesouros	Despretensioso	Forte
Frio Sob Pressão	Despretensioso	Sortudo	Despretensioso
Pai/Mãe Superprotetor (a)	Beleza Notável	Jovem Popular	Realeza do Baile
Protetor	Frio Sob Pressão	Frio Sob Pressão	Protetor
Preparado	Intuitivo	Despretensioso	Intuitivo
Forte	Sortudo	Protetor	Sortudo
Bruto	Caçador de Tesouros	Sortudo	Maleável
Despretensioso	Rico	Rico	Rico
Recluso Escêntrico	Profissional Resignado	Presunçoso	Jovem Provedor
Preparado	Frio Sob Pressão	Frio Sob Pressão	Maleável
Forte	Maleável	Maleável	Protetor
Caçador de Tesouros	Protetor	Caçador de Tesouros	Forte
Despretensioso	Sortudo	Despretensioso	Caçador de Tesouros
Recluso Escêntrico	Preparado	Rico	Despretensioso

Fonte: Tradução elaborada pelo autor, retirada do livro do jogador Kids on Bikes.

Tabela 3 – Falhas dos Arquétipos de um personagem

Falhas de Cada Tribo					
Trabalhador Terceirizado		Competidor de Matemática		Atleta Brutal	
Franco	Invejoso	Distraído	Neurótico	Franco	Perverso
Ganancioso	Ganancioso	Desajeitado	Desleixado	Ignorante	Mesquinho
Desobediente	Ignorante	Presunçoso	Paternal	Preconceituoso	Autocentrado
Desleal	Preconceituoso	Covarde	Ressentido	Imprudente	Temperamental
Dogmático	Imprudente	Inseguro	Rude	Rude	
Valentão		Teórico da Conspiração		Amigo Engraçado	
Desobediente	Temperamental	Supersticioso	Enganador	Orgulhoso	Desajeitado
Invejoso	Perverso	Neurótico	Irracional	Imprudente	Desagradável
Ignorante	Vingativo	Exigente	Paranóico	Desleixado	Perverso
Inseguro	Exigente	Indiscreto	Preconceituoso	Supersticioso	Irreverente
Desagradável	Mesquinho	Franco	Inquieto	Distraído	Exigente
Preguiçoso Descontraído		Esquisito Solitário		Pai/Mãe Superprotetor (a)	
Desobediente	Distraído	Desleal	Paranóico	Dogmático	Paranóico
Desleal	Desajeitado	Desagradável	Desobediente	Supersticioso	Sombrio
Ignorante	Covarde	Rude	Reservado	Inseguro	Formal
Imprudente	Reservado	Temperamental	Sombrio	Paternal	Exigente
Desleixado	Irreverente	Enganador	Franco	Irracional	Vaidoso
Beleza Notável		Jovem Popular		Realeza do Baile	
Orgulhoso	Formal	Desleal	Meticuloso	Invejoso	Enganador
Indiscreto	Meticuloso	Presunçoso	Cerimonioso	Ganancioso	Autocentrado
Vingativo	Autocentrado	Covarde	Autocentrado	Presunçoso	Vaidoso
Presunçoso	Vaidoso	Exigente	Vaidoso	Ressentido	Covarde
Exigente	Mesquinho	Enganador	Mesquinho	Perverso	Vingativo
Recluso Escêntrico		Profissional Resignado		Presunçoso	
Dogmático	Sombrio	Ganancioso	Irreverente	Covarde	Indiscreto
Distraído	Autocentrado	Presunçoso	Dogmático	Inseguro	Desobediente
Desajeitado	Paranóico	Paternal	Reservado	Autopiedade	Reservado
Desagradável	Indiscreto	Ressentido	Vingativo	Enganador	Imprudente
Irracional	Reservado	Rude	Mesquinho	Paranóico	Sombrio
Jovem Provedor					
Franco		Enganador			
Dogmático		Supersticioso			
Forte		Temperamental			
Ganancioso		Inseguro			
Irracional		Ressentido			

Fonte: Tradução elaborada pelo autor, retirada do livro do jogador Kids on Bikes.

Levando estes traços demonstrados como norteador de uma possível análise, percebem-se as possibilidades de uma análise de rica informação, levando a questionamentos vindouros. Apoiado por LUKAS (1989), vinculado ao livro de jogador de Kids on Bikes, dá-se como exemplo um trabalhador terceirizado como alguém desobediente, embora se questione a palavra desobediência para um cargo público no que diz respeito à “falha” moral, em um jogo ela poderia ser vista de maneiras variadas.

A análise crucial seria a de como o jogador veria esta falha, ele a questionaria dando sua posição moral e ética? Ou ele se conformaria com a situação limitando-se a falha do personagem como regra do jogo? (ainda assim

impondo sua decisão final? Estaria ele, o intérprete, utilizando a regra do jogo ou recriando regras sociais vigentes em seu cotidiano?). PACIOLLA (2014) afirma que “[...] a consciência moral conserva também uma “liberdade para” realizar alguns valores morais que deem sentido, um objetivo e conseqüente, um significado à vida do ser humano” (p. 164), além do mais PACIOLLA (2014, p. 163) ratificou citando HARRINGTON (1968):

“[...] Freud descarta o princípio de uma faculdade originária e natural que distingue o bem do mal, remetendo-se a uma influência alheia que estabelece o que se deve chamar de bem ou mal, parecendo que o homem tenha necessidade de uma justificação para se subtrair a essa influência externa”.

Formula-se, portanto, a ideia hipotética de um homem que está interpretando um personagem jovem de idade semelhante a sua, este jogador estaria jogando com um trabalhador terceirizado com a “falha” moral supracitada e eventualmente encontrar-se-ia na seguinte situação: durante a sua carga horária trabalhista presenciaria um ato de assédio moral de um empregador a outro trabalhador.

Assim, este trabalhador estaria livre para enfrentar a situação, utilizando a sua “falha” como recurso, ou poderia ser obediente ao patrão e a empresa e continuar o seu trabalho, dentre tantas outras possibilidades, estas mencionadas demonstram os caminhos morais que poderiam guiar uma escolha, além da visão ética do jogador que estaria transversalmente aplicada, mesmo que indiretamente, a ação.

As regras de um jogo de RPG podem ser utilizadas de maneiras variadas, lembrando que o lance de dados não é o único determinante, como elencado inicialmente, a interpretação em jogo pode vir como segundo plano, mas podendo ser vertida a fator determinante, ainda assim compreendem-se as suas limitações quando inseridas no RPG de mesa, regras ainda serão estabelecidas, unido a elas as regras individuais de cada indivíduo.

“Desse modo, uma pessoa goza de maior ou menor liberdade conforme o espaço que lhe dão. Sou livre para agir, nesse sentido, quando nada nem ninguém me impede. Essa liberdade nunca é absoluta (sempre há obstáculos) e raramente é nula [...] E nenhum cidadão, em nenhum Estado, pode fazer tudo o que quiser: os outros e as leis são limites que ele não poderia ultrapassar sem se arriscar” (COMTE-SPONVILLE, 2002, p. 65).

Entretanto Kids on Bikes incentiva o uso da atuação (interpretação) como plano central de solucionador de eventos, dando aos jogadores maior poder sobre a narrativa e suas ações. As ações no RPG de mesa ocorrem de maneira dinâmica e interligadas a própria narrativa do mestre, e neste caso, na melhor das hipóteses, transcorre sem pausas e com fluidez, tal qual transcorreria no cotidiano de algum homem ou mulher. Nesta visão mais simplista, momentaneamente, a interpretação poderia confundir-se com a vida corriqueira onde por vezes deve-se agir mediado pelas ferramentas disponíveis, seja mentais ou físicas.

Uma análise aparentemente facilitada, mas sabe-se sobre a complexidade de adquirir informações de tamanha magnitude. A priori pode se pensar sobre a dificuldade em analisar o eixo moral e ético, quando eles estão tão próximos, mas ao deparar-se com a estruturação prévia do RPG (como por exemplo, a construção de personagens e seus ideais) o jogador será defrontado, tendo a opção de abraçar tais ideais ou ir contra eles, e seja por aprovação ou desaprovação a estes ideais, a comprovação estará no momento de escolha em sua interpretação, a linguagem comprovando o que foi escrito ou renegando as características iniciais. A análise por assim dizer estará lá para ser investigada, e por mais que se trate de algo macro a ética também, “[...] Afinal de contas, o dever ético apela sempre para o indivíduo, ainda que este nunca possa ser considerado uma espécie de Robinson Crusoe, como se vivesse sozinho no mundo” (VALLS, 1994, p. 70-71).

5. APONTAMENTOS SOBRE A MORAL, A ÉTICA E O RPG DE MESA

Partindo de conceitos Nietzscheanos entende-se que a moral para todos os efeitos atende a objetivos variados, individualmente inclina-se em benefício do sujeito ou àqueles que o rodeiam, dentre outras questões aquele que é conhecedor de si saberá manipulá-la em benefício dos seus interesses, sejam eles “nobres” ou não. Levando em consideração que durante o dia-a-dia o tempo de questionar sobre si é bastante reduzido, seja pelo trabalho, relações sociais ou eventos a parte, pensa-se que o a validade da moral é pouco questionada, empurrando-nos a Moral do outro, àquela validada pela maioria, e assim como previa Nietzsche a moral e ética da nobreza, ou àqueles que se dizem como nobres torna-se a verdade absoluta. O fato é que nesta linha de pensamento a moral que não cabe ao outro o leva ao sofrimento, e se a ética se faz na vigília da moral, as duas podem acarretar, quando distorcidas, em sérios danos psíquicos.

Freud já percorria pelo caminho de que suas práticas psicanalíticas poderiam mostrar o ápice da imoralidade de um sujeito, algo que já é visto durante a luz do dia da maneira mais visível em noticiários e jornais eletrônicos, mas o questionamento que fica é quanto desta notícia leva ao questionamento da moral humana, quanto dessas informações viram pauta de debate em escolas no geral, no núcleo familiar, não como exemplos, mas como pontes para tentar conhecer a si. Nietzsche complementa que ao nascermos as regras sociais já nos são impostas, a ética já nos lança o olhar atento e ao respeitarmos as suas regras, partindo para Piaget, respeitamos conseqüentemente a moral vigente, criando a partir desta associação a moral interna, que por esse intuito varia com o tempo e costumes. Mesmo assim há o poder de escolha, ou seja, a capacidade de nos desamarrarmos do que é imposto.

Na Antiga Roma, no Coliseu especificamente, jogavam-se homens aos leões como maneira de diversão, a multidão aplaudia eufórica, hoje nós podemos ver as mesmas reações em salas de cinema, entretanto longe do sofrimento real, ainda se mantêm um quê de curiosidade quanto ao sofrimento humano, à atrocidade, mas ao contrário dos tempos antigos, assistir como espectador neutro se faz aceitável aos padrões sociais atuais. A ideia central é que a moralidade é indiretamente testada, mas pouco debatida. A nossa tomada de decisão perdura, mas se faz longe dos olhos menos atentos.

Quanto a defesa da ideia de que o RPG de mesa poderia ser um meio de buscar os mecanismos que movem a tomada de decisão moral e ética dos jogadores, tal defesa não se faz da perspectiva moralista, mas sim com a visão de que o meio proporciona o espaço de discussão dos temas. As situações inusitadas que podem ocorrer durante uma sessão podem levar o sujeito à auto avaliação, pois enquanto ele a faz questiona não só as possibilidades da sua escolha, mas as faz pensando nas consequências de tal escolha, ela pode ser rápida, caso queira, mas por outro lado pode levar minutos, tempo que eventualmente não é sempre dado fora do jogo de RPG de mesa.

Pontuou-se a respeito da moral livre durante uma campanha de RPG, sobre a possibilidade de vê-la em sua maneira bruta, e isso se dá pela capacidade narrativa dentro dos jogos, pois neles o sujeito pode se pôr em situação de desamarra social. A escolha nas decisões é livre, no fim o sujeito é que escolhe se manter ao que já lhe foi pré-estabelecido como certo ou errado, ou não, longe das consequências que poderiam feri-lo como indivíduo, entretanto mesmo que ele o faça, ainda existirá o questionamento, o debate entre os jogadores se foi uma decisão assertiva ou não. O questionamento dos valores se dará de si para si, mas por outro lado ela também poderá ocorrer de si para os demais, assim como o seu inverso. Noutros olhos como visto até o momento, uma simulação da vida real.

A ética não é só a regra geral que paira numa torre vigilante, ela não é estática, pois está no sujeito em ação, e a intencionalidade dos seus atos a norteiam. A ética para VALLS segue objetivos temporais, sejam eles por justiça, equidade, ou bem-estar, visam a construção do caráter social e individual em terra, e a sua quebra é vista como um grande defeito de caráter humano, visando àqueles que matam por exemplo, culpa-se a sua índole moral e a sua visão ética. Revisando, a quebra ética pode ser constante no RPG de mesa, mas ao contrário de julgada ou validada ela é questionada constantemente, vista como piada e até desafiadora, e o que atrai nessa descrição é a possibilidade de avaliar os mecanismos que levam a essa quebra, algo que poderia ser dificultado fora do jogo.

Numa mesa de RPG, aqui se tratando do sistema proposto, criam-se os personagens, inserindo neles vontades, desejos, sonhos, características individuais, tudo que ofereça uma imersão e compatibilidade ao se interpretá-los. Os jogadores podem incrementar tais personas muitas das vezes como se fossem uma extensão de si ou como uma curiosidade de si, mesmo assim podem agir sobre essa criação

livremente, sabendo que terão consequências sobre elas, e mesmo que eles não se importem com a morte, prisão ou qualquer outro efeito sobre os seus personagens, ainda existirá sobre elas as perguntas que os levaram até o momento do fim de sua jornada, os motivos que os guiaram. Eles podem ter ignorado tanto as regras sociais estabelecidas em jogo, podem rejeitar as pré-estabelecidas dentro do seu aprendizado como sujeito, mas elas continuam pairando sobre ele.

Algo semelhante a descrição de Platão sobre o anel que o torna invisível, neste caso, o sujeito testaria a sua imoralidade e poderia sair “ileso”, na visão do RPG como jogador ileso de uma punição física, mas isso não o torna distante de um questionamento psíquico, e mesmo que ele não pense a princípio, o olhar dos outros poderá servir como guia ético, seja esse olhar verbalizado *off game* ou interpretado durante o jogo. Sendo assim, os eventos poderão estar presentes de maneira a contribuir para o questionamento moral e ético em jogo, e consequentemente fora dele.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do seguinte estudo foi avaliar a possibilidade de se analisar a moral e a ética dos jogadores de RPG, fazendo por este intermédio concluir que é possível o uso do jogo analógico como forma de questionar a nossa própria realidade. A conceitualização de bom e mau dentro do que é ético e moral, embora esteja repleto de complexidade, perpassa pelo sujeito, podendo ser analisado de maneira individual. O RPG seria uma maneira acessível a todos aqueles que buscam o autoconhecimento e o conhecimento do outro de maneira atrativa.

O fato de que há uma escassez de publicações no Brasil sobre o tema apresentado demonstra que o espaço para a análise da moral e da ética ainda não foi preenchido academicamente no que tange o seu entrelaçamento. Os números baixos de busca deixam a ideia de que poucas informações podem ter sido encontradas visando os itens pontuados neste estudo: A utilização do jogo analógico como meio de ferramenta de apoio a outras instâncias pode acarretar em outras discussões tão promissoras quanto, além disso, a importância da discussão.

Embora necessite de uma avaliação mais profunda, criteriosa e preenchida com dados obtidos diretamente de sessões de RPG, compreende-se que as informações adquiridas até então não se limitam a especulações, mostrando inclusive a utilidade em investigar a si para assim compreender melhor o mundo a sua volta. Ao que parece, a princípio, o uso do RPG pode parecer inadequado no que diz respeito obter dados concretos, entretanto, fundido aos conceitos de ética e moral obtidos no decorrer deste estudo, a ferramenta de criação de personagem, mesclada a interpretação, pode vir a culminar em descobertas cruciais para a compreensão do indivíduo no que diz respeito a sua maneira de pensar e agir.

Futuramente espera-se que essa ideia inicial viabilize um estudo mais aprofundado, que embora a princípio pareça distante de um método científico de análise psicológica, possa aos poucos dar abertura ao auxílio daqueles que se encontram em sofrimento dentro dos conceitos de moral e ética comentados até o presente momento.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, E.; VARGAS, B. Panorama de Mercado do RPG de Mesa no Brasil. **Aster Editora, Diversão e humor**. 2017. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/AsterEditora/pesquisa-de-mercado-de-rpg-de-mesa-2016>>. Acesso em: 17. Nov. 2020.
- BOTO, C. Ética e educação clássica: Virtude e felicidade no justo meio. **Educação e Sociedade**, v. 22, n. 76, 121-146, 2001.
- COMTE-SPONVILLE, A. 1952-. **Apresentação da filosofia /André Comte-Sponville**; tradução. Eduardo Brandão. - São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- CREMONESE, D. Ética e moral na Contemporaneidade. **Revista Latino-Americana de Relações Internacionais**, v. 1, n. 1, p. 8-28, 2019.
- FILHO, C. B. P.; ALBUQUERQUE, R. M. Uma análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. 2018.
- LEITER, Brian. A teoria nietzschiana da vontade. *Cad. Nietzsche [online]*. 2017, vol.38, n.3, pp.17-49, 2012.
- LUKAS, E. **Logoterapia: A força desafiadora do espírito**. São Paulo – SP. Editora Leopoldianum, 1989.
- MENONÇA, L. S. C. *Um estudo sobre atuação*. **RBPsicoterapia** (Revista Brasileira de Psicoterapia), vol. 14, n.3, p. 40-51, 2012.
- NIETZSCHE, F. W. **Além do bem e do mal ou Prelúdio a uma filosofia do futuro**. Tradução: Márcio Pugliesi. São Paulo: Hemus Livraria, Distribuidora e Editora, 2001.
- _____. **Genealogia da moral: uma polêmica**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PACCIOLA, A. **Psicologia Contemporânea e Viktor Frankl: Fundamentos para uma psicoterapia existencial**. São Paulo – SP. Editora Cidade Nova, 2014.

PIAGET, J. (1977). **O juízo moral na criança**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar. (Original publicado em 1932).

PLATÃO. **A República**. Brasília: Editora, 2012.

VALLS, Á. L. M. **O que é ética**. São Paulo: brasiliense, 2008.

VEIGA, D. I.; BUENO, M. G.; BELÉM, M. G.; SCHMIDT, A. As Habilidades Sociais dos Jogadores de RPG. **Psicol. Argum**, v. 26, n. 53, p. 159-168, 2008.