

“O Computador é seu Amigo” - Como Paranoia RPG pode nos ajudar com o ensino da sociologia na Educação

Marcus Mauro de Oliveira Conor Moraes¹
Orientadora Denise Machado Cardoso²

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo discorrer sobre um uso mais aprofundado do RPG em salas de aula, porque considero que esse uso se daria na relação entre a história do cenário e a narrativa como uma ferramenta auxiliadora para pontuar os conceitos dos autores. Nessa experimentação usamos Paranoia, um *Role Playing Game* (RPG) de humor com temática cyberpunk que coloca os jogadores numa sociedade totalitária de vigilância. Neste jogo identifica-se a presença prática de conceitos de Durkheim, Foucault e do pensador brasileiro Paulo Freire. Paranoia, como tantos outros deste gênero, pode ser uma outra forma interessante de abordar temas sociológicos com jogos e ludicidade em sala de aula.

Palavras-Chave: Role Playing Game; Paranoia; Durkheim; Foucault; Paulo Freire

Introdução

Sociologia na educação é um campo muito abrangente para a prática da aplicabilidade de conceitos nos mais diversos contextos. Tanto que não é tão complicado buscarmos formas de instrumentalizar o ensino a partir da perspectiva do estudante. Obviamente, o educador deve focar seu ensino na atualidade, de forma que o estudante desenvolva seu senso crítico. Infelizmente, nem sempre o aluno desenvolve esse engajamento direto, já que muitas vezes são minados pela mídia e seus mecanismos de distração. Se por um lado isto é um problema, por outro o sociólogo precisa se reinventar, e voltar-se para estes elementos que se tornaram a realidade do estudante para que assim eles sejam capazes de reconhecer aquilo que os oprime, ou ao menos desenvolver um senso crítico pelo que consomem.

Podemos ver que muitos educadores exploram o campo da ludicidade, tanto no digital como no analógico, como uma forma dos alunos protagonizarem o seu aprendizado não só recebendo os conceitos e reproduzindo-os em provas e deveres de casa, como também aplicando-os em atividades que eles podem se identificar. Entre essas práticas podemos identificar o RPG. Por outro lado, indo além desses ganhos educacionais destes jogos, já

¹ Universidade Federal do Pará – UFPA, mestrando em antropologia, branco, masculino, Belém - PA

² Denise Machado Cardoso: Faculdade de Ciências Sociais – UFPA, Doutora em desenvolvimento socioambiental, Feminino, Belém - PA

presentes em seus livros e cenários, podemos identificar que é possível ir mais além, aproveitando o que as narrativas podem oferecer num contexto crítico e reflexivo, algo muito bem aceitável de ser também aplicado em conjunto a um Jogo de interpretação educacional.

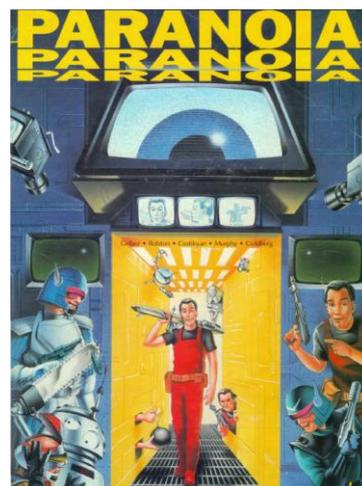
Antes de qualquer coisa, precisamos entender as terminologias. RPG é uma abreviação para *Role Playing Game*, que numa tradução livre se chama jogo de interpretação de papéis. Neste jogo, com dois ou mais jogadores, um assume o papel do narrador, aquele que conta uma história cheia de desafios e com personagens que ele controla, os demais jogadores assumem personagens criados por eles mesmos, normalmente com planilhas, sendo eles protagonistas destas histórias do narrador. Estes jogos, num âmbito educacional, tem o mérito de desenvolver habilidades inerentes ao estudante, como por exemplo o trabalho em equipe, responsabilidade e consequência de seus atos, sociabilidade, interpretação de texto e formas de narrativa. Todos esses ganhos são indiretos, não necessariamente dependendo de um educador para que o indivíduo seja orientado para desenvolva eles.

Por outro lado, nas mãos de um educador, tem-se uma ferramenta que pode tematizar diversas situações as quais os alunos podem experimentar, desde um evento histórico, até um fenômeno atual para aquele momento. Ao falarmos de seu uso, podemos ir mais a fundo. Considerando o que foi falado anteriormente sobre o desenvolvimento do senso crítico do estudante a partir das mídias que ele consome, o RPG não escapa disso. Podemos considerar que certos jogos desse tipo podem ser uma forte fonte de análise sociológica e podem até ter uma execução mais eficiente que outros presentes no mercado. Isso se dá pelo fato de misturarem suas mecânicas com a narrativa de forma que possa passar alguma mensagem. Esse é o caso de Paranoia.

Paranoia (1995) é um RPG Cyberpunk de comédia criado por Greg Costikyian, Dan Gelber e Eric Goldberg. Cada jogador tem uma família de clones e trabalham como agentes atiradores no Complexo Alfa, uma instalação subterrânea pós-terceira guerra mundial governada por um super computador que detém toda a sabedoria que falta aos personagens dos jogadores. O Computador, também chamado de “Computador Amigo”, é paranoico, e qualquer atividade incomum, mesmo de forma proativa pode ser considerada traição, assim como perguntar demais, tentar acessar certas informações ou entrar em setores de cores mais elevadas que a do personagem também são considerados tipos de traição; Organizações secretas, mesmo as que trabalham em prol do Computador, são consideradas traidoras, tal como ser um mutante. Por ironia, todos os clones do Complexo Alfa são filiados a alguma organização secreta e possuem poderes mutantes. Todos no Complexo têm uma função, e o Computador promete recompensas e subidas de patente caso o agente atirador cumpra da melhor maneira possível. No entanto, presos a burocracia, nenhum Agente Atirador sobe de patente se não for acusando outros clones do Complexo Alfa de traição e apresentando argumentos fortes para esta afirmativa. Conforme a Imagem 01 indica, mostrando um clone passando por um corredor que não é de sua patente, enquanto máquinas e outros clones, incluídos semelhantes a ele, conspiram para seu fracasso. Lembre-se: O Computador é seu amigo e ser comunista é uma traição.

Considerando o conteúdo deste jogo, é perceptível que temas da educação e castigo se fazem presentes em Paranoia. Neste sentido, me proponho a explorar estes elementos apontando potenciais participações de autores da sociologia e da educação, afim de mostrar que seus conceitos podem tornar a partida de RPG lúdica e instrutiva, proporcionando senso crítico ao jogador ao olhar esta mídia, promovendo protagonismo e autonomia ao aluno no momento em que ele tem acesso a estes conceitos.

Figura 01: Capa de Paranoia



Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 1)

A educação e o castigo em Paranoia

Figura 02 – O Sumário.

OS JOGADORES		
FODOS OS AMESTRES		
As Regras	Equipamentos	Mantendo Paranoia
1. Como Jogar as Regras	1. Como Jogar as Regras	1. O Computador Amigável de 1950
2. Jogadores	2. Armas	2. Seguramças Amigáveis
3. Jogadores	3. Equipamentos	3. Equipamentos Amigáveis e Amigáveis
4. Regras Especiais de Contas	4. Contas	4. O Computador Amigável
5. Regras Especiais	5. Contas	5. Equipamentos Amigáveis
6. Regras Especiais	6. Contas	6. Equipamentos Amigáveis
7. Regras Especiais	7. Contas	7. Equipamentos Amigáveis
8. Regras Especiais	8. Contas	8. Equipamentos Amigáveis
9. Regras Especiais	9. Contas	9. Equipamentos Amigáveis
10. Regras Especiais	10. Contas	10. Equipamentos Amigáveis
11. Regras Especiais	11. Contas	11. Equipamentos Amigáveis
12. Regras Especiais	12. Contas	12. Equipamentos Amigáveis
13. Regras Especiais	13. Contas	13. Equipamentos Amigáveis
14. Regras Especiais	14. Contas	14. Equipamentos Amigáveis
15. Regras Especiais	15. Contas	15. Equipamentos Amigáveis
16. Regras Especiais	16. Contas	16. Equipamentos Amigáveis
17. Regras Especiais	17. Contas	17. Equipamentos Amigáveis
18. Regras Especiais	18. Contas	18. Equipamentos Amigáveis
19. Regras Especiais	19. Contas	19. Equipamentos Amigáveis
20. Regras Especiais	20. Contas	20. Equipamentos Amigáveis
21. Regras Especiais	21. Contas	21. Equipamentos Amigáveis
22. Regras Especiais	22. Contas	22. Equipamentos Amigáveis
23. Regras Especiais	23. Contas	23. Equipamentos Amigáveis
24. Regras Especiais	24. Contas	24. Equipamentos Amigáveis
25. Regras Especiais	25. Contas	25. Equipamentos Amigáveis
26. Regras Especiais	26. Contas	26. Equipamentos Amigáveis
27. Regras Especiais	27. Contas	27. Equipamentos Amigáveis
28. Regras Especiais	28. Contas	28. Equipamentos Amigáveis
29. Regras Especiais	29. Contas	29. Equipamentos Amigáveis
30. Regras Especiais	30. Contas	30. Equipamentos Amigáveis
31. Regras Especiais	31. Contas	31. Equipamentos Amigáveis
32. Regras Especiais	32. Contas	32. Equipamentos Amigáveis
33. Regras Especiais	33. Contas	33. Equipamentos Amigáveis
34. Regras Especiais	34. Contas	34. Equipamentos Amigáveis
35. Regras Especiais	35. Contas	35. Equipamentos Amigáveis
36. Regras Especiais	36. Contas	36. Equipamentos Amigáveis
37. Regras Especiais	37. Contas	37. Equipamentos Amigáveis
38. Regras Especiais	38. Contas	38. Equipamentos Amigáveis
39. Regras Especiais	39. Contas	39. Equipamentos Amigáveis
40. Regras Especiais	40. Contas	40. Equipamentos Amigáveis
41. Regras Especiais	41. Contas	41. Equipamentos Amigáveis
42. Regras Especiais	42. Contas	42. Equipamentos Amigáveis
43. Regras Especiais	43. Contas	43. Equipamentos Amigáveis
44. Regras Especiais	44. Contas	44. Equipamentos Amigáveis
45. Regras Especiais	45. Contas	45. Equipamentos Amigáveis
46. Regras Especiais	46. Contas	46. Equipamentos Amigáveis
47. Regras Especiais	47. Contas	47. Equipamentos Amigáveis
48. Regras Especiais	48. Contas	48. Equipamentos Amigáveis
49. Regras Especiais	49. Contas	49. Equipamentos Amigáveis
50. Regras Especiais	50. Contas	50. Equipamentos Amigáveis
51. Regras Especiais	51. Contas	51. Equipamentos Amigáveis
52. Regras Especiais	52. Contas	52. Equipamentos Amigáveis
53. Regras Especiais	53. Contas	53. Equipamentos Amigáveis
54. Regras Especiais	54. Contas	54. Equipamentos Amigáveis
55. Regras Especiais	55. Contas	55. Equipamentos Amigáveis
56. Regras Especiais	56. Contas	56. Equipamentos Amigáveis
57. Regras Especiais	57. Contas	57. Equipamentos Amigáveis
58. Regras Especiais	58. Contas	58. Equipamentos Amigáveis
59. Regras Especiais	59. Contas	59. Equipamentos Amigáveis
60. Regras Especiais	60. Contas	60. Equipamentos Amigáveis
61. Regras Especiais	61. Contas	61. Equipamentos Amigáveis
62. Regras Especiais	62. Contas	62. Equipamentos Amigáveis
63. Regras Especiais	63. Contas	63. Equipamentos Amigáveis
64. Regras Especiais	64. Contas	64. Equipamentos Amigáveis
65. Regras Especiais	65. Contas	65. Equipamentos Amigáveis
66. Regras Especiais	66. Contas	66. Equipamentos Amigáveis
67. Regras Especiais	67. Contas	67. Equipamentos Amigáveis
68. Regras Especiais	68. Contas	68. Equipamentos Amigáveis
69. Regras Especiais	69. Contas	69. Equipamentos Amigáveis
70. Regras Especiais	70. Contas	70. Equipamentos Amigáveis
71. Regras Especiais	71. Contas	71. Equipamentos Amigáveis
72. Regras Especiais	72. Contas	72. Equipamentos Amigáveis
73. Regras Especiais	73. Contas	73. Equipamentos Amigáveis
74. Regras Especiais	74. Contas	74. Equipamentos Amigáveis
75. Regras Especiais	75. Contas	75. Equipamentos Amigáveis
76. Regras Especiais	76. Contas	76. Equipamentos Amigáveis
77. Regras Especiais	77. Contas	77. Equipamentos Amigáveis
78. Regras Especiais	78. Contas	78. Equipamentos Amigáveis
79. Regras Especiais	79. Contas	79. Equipamentos Amigáveis
80. Regras Especiais	80. Contas	80. Equipamentos Amigáveis
81. Regras Especiais	81. Contas	81. Equipamentos Amigáveis
82. Regras Especiais	82. Contas	82. Equipamentos Amigáveis
83. Regras Especiais	83. Contas	83. Equipamentos Amigáveis
84. Regras Especiais	84. Contas	84. Equipamentos Amigáveis
85. Regras Especiais	85. Contas	85. Equipamentos Amigáveis
86. Regras Especiais	86. Contas	86. Equipamentos Amigáveis
87. Regras Especiais	87. Contas	87. Equipamentos Amigáveis
88. Regras Especiais	88. Contas	88. Equipamentos Amigáveis
89. Regras Especiais	89. Contas	89. Equipamentos Amigáveis
90. Regras Especiais	90. Contas	90. Equipamentos Amigáveis
91. Regras Especiais	91. Contas	91. Equipamentos Amigáveis
92. Regras Especiais	92. Contas	92. Equipamentos Amigáveis
93. Regras Especiais	93. Contas	93. Equipamentos Amigáveis
94. Regras Especiais	94. Contas	94. Equipamentos Amigáveis
95. Regras Especiais	95. Contas	95. Equipamentos Amigáveis
96. Regras Especiais	96. Contas	96. Equipamentos Amigáveis
97. Regras Especiais	97. Contas	97. Equipamentos Amigáveis
98. Regras Especiais	98. Contas	98. Equipamentos Amigáveis
99. Regras Especiais	99. Contas	99. Equipamentos Amigáveis
100. Regras Especiais	100. Contas	100. Equipamentos Amigáveis

O Manual de jogo segue à risca a limitação de informações. Tanto que o trecho dos jogadores no sumário está completamente em branco

Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 6)

Paranoia faz uma paródia de uma sociedade totalitária presa a burocracias e hierarquias restritivas. A aplicação destas restrições se faz presentes tanto nas mecânicas de jogo que afetam os jogadores, quanto até mesmo nas explicações do livro, nas fichas dos jogadores e nos formulários, e também nas planilhas extras usadas para determinadas ações dos cidadãos do Complexo Alfa, conforme visualizado na figura 02.

Isso afeta a todos, tanto os personagens jogadores quanto os personagens do mestre. A informação é restrita, frases do Computador podem ser inconclusivas, perguntar sobre alguma coisa ou tomar uma atitude que contrarie a cor de seu uniforme pode ser considerado uma traição, dependendo da magnitude da ação. Como

dito anteriormente ser um mutante ou participar de uma organização são também um tipo de traição, e todos os cidadão do Complexo Alfa participam de organizações e são mutantes, mesmo que por ironia, todos os cidadãos são clones criados pelo próprio grande Computador.

No entanto, os cidadãos que cumprem com excelência suas tarefas podem receber recompensas. Desde um agradecimento público do Computador Amigo, até mesmo subir seu Nível de Segurança - NS, o que no Complexo Alfa pode ser interpretado como uma patente hierárquica baseada em cores. Um NS elevado significa ter acesso a informações, e a informação é extremamente importante em Paranoia, principalmente por que informações essenciais tendem a ser restritas até para personagens com níveis de segurança baixo, sendo uma traição um personagem com NS inferior saber uma informação que não corresponde a ele.

Segundo Durkheim (2007), temos um fato social na sua mais abrangente discussão. Ele é Generalizante por afetar a todos. Apesar da hierarquização dos níveis de segurança, ter um nível alto não significa exatamente estar isento de suas tarefas para com o Computador e muito menos que incidentes não possam ocorrer, ou que acusações de traição, com fundamento ou não, também não ocorram.

Ele é exterior. Apesar de todos os clones, desde sua criação, serem conscientes das leis a partir de aplicação de informações durante a criação de seus fetos, as leis do complexo alfa existem antes da criação de qualquer vida humana de lá. Deve ser ressaltado que estas informações inseridas ainda permanecem difusas, somente levando o cidadão a saber o que há de mais básico do que é ou não a traição contra o Computador.

A Coercitividade é um elemento fundamental na interpretação desta sociedade totalitária de Paranoia. Durkheim apresenta a coercitividade como algo que envolve aspectos culturais e judiciais, não somente no seu sistema de leis, mas nos modos e práticas, que podem ou não ser aceitáveis, coagindo o indivíduo a ter aceitação, reconhecimento e preservação seu bem estar, mesmo que não esteja de acordo com isso. Em Paranoia, a coercitividade jurídica e cultural se mistura de modo que parece ser uma coisa só. Parte disso se dá por que a sociedade é totalitária, portanto aspectos da cultura e da lei so instituídos de acordo com o que o Computador julga aceitável ou não. No entanto, entre os cidadãos, a coercitividade cultural se dá pela forma como eles usam as leis para poderem se beneficiar. Qualquer comportamento incomum por parte de um cidadão pode ser considerado algum tipo de traição, acusar uma traição apresentando provas, muitas vezes produzidas ao invés de verdadeiras, é a forma mais rápida de ser promovido para um Nível de Segurança maior, portanto, os cidadãos naturalizam medidas de controle contra outros cidadãos não necessariamente pelo bem-estar dessa sociedade, mas sim por que essa é a forma mais eficiente de elevar-se socialmente. Tal como observado na figura 03, o cidadão precisa normatizar abusos e a constante vigilância para não ter repentinas provas contra ele, assim sendo este um dia comum para este clone

No entanto, não é por que necessariamente as atitudes do cidadão podem ser consideradas uma traição que ele sofrerá a pena capital da execução, a punição mais comum para os cidadãos do Complexo Alfa. Dependendo da magnitude, ele sofrerá punições diferentes, desde uma mudança pra outro setor ou diminuição de créditos, até mesmo atos disciplinares, como lavagem cerebral ou uso do psicotrópico “Só-Riso”. Não existem

Figura 03 - Um dia Normal

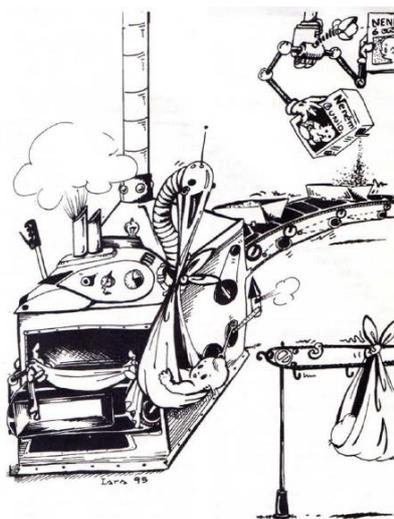


Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 28)

prisões no Complexo Alfa, um cidadão excluído é sumariamente exterminado e substituído pelo seu irmão-clone seguinte.

Esta coercitividade nos leva a como Foucault interpreta a disciplina e castigo em *Vigiar e Punir* (1987). Numa breve leitura, é perceptível que Paranoia dialoga muito com os escritos de Foucault. O autor analisa o processo de transformação da punição na sociedade, e no que ela se transformou. Inicialmente, o suplício, o sofrimento propriamente dito no processo de uma execução, era muito comum para o processo do sofrimento do indivíduo sob pena. No entanto, com o tempo, a tortura na busca pelo suplício foi sendo abandonada por vários outros processos. Os corpos passaram a ser politizados. A execução ainda existe, mas não é a pena absoluta, havendo assim outros tipos de castigos para determinados tipos de delitos. Tal como no Complexo Alfa, apesar da execução por traição ser algo extremamente comum, o que explica o porquê de os jogadores terem acesso a tantos personagens, ela não é a única forma de penalizar o indivíduo. Existem outras formas de intervir nestes corpos.

Figura 04 – A produção de Clones



Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 13)

Devemos ressaltar o termo “Corpos Políticos” falado por Foucault. Considerando o regime totalitário do Computador Amigo, o qual ele julga que cada família de clones tem uma função fundamental nessa sociedade, os clones têm compromissos e importância, sendo assim execuções não são decisões arbitrárias. Essa politização é simbólica, e os corpos servem para dar exemplo sobre o poder e controle deste regime. Sendo assim, punições como rebaixamento, humilhação pública, atitudes disciplinares preventivas e até lavagem cerebral são formas de mostrar a força que tem este regime de controle e totalitarismo representado nos corpos dos cidadãos do Complexo Alfa. Ressalta-se o termo clone,

despersonalizando ainda mais a identidade do cidadão, transformando ainda mais num produto político daquela sociedade, conforme vemos comicadamente na Figura 04.

Voltando ao paralelo com Durkheim, percebemos como a coerção afeta o cidadão do Complexo Alfa. Aqui, o processo educacional não acontece em redes educacionais ou cadeias de ensino, mas sim a partir de inserção de informações enquanto ele está no processo de criação do clone. Ele sabe em que setor vai trabalhar e o que precisa fazer lá,

o sistema de Níveis de Segurança e para quem ele deve servir. Por outro lado, apesar do clone já ter nascido com consciência de suas funções, muitas informações, como falado antes, são completamente restritivas a Níveis de Segurança elevados, mesmo que sejam informações necessárias para a resolução de seus problemas ou algo que salve a sua vida. Para se ter uma ideia, os cidadãos do Complexo Alfa sabem que estão em confinamento numa instalação tecnológica, tanto que eventualmente precisam fazer atividades fora dela, mas eles não têm absolutamente nenhum conhecimento sobre o que existe exatamente lá fora. Algumas sociedades secretas que tiveram acesso a imagens do mundo a fora teorizam de forma messiânica sobre tais imagens, porém nada foi exato. Aqui é perceptivo que existe um monopólio parcialmente velado da informação no Complexo Alfa. Somente o essencial está sob acesso para cada NS, embora esse essencial seja absolutamente questionável.

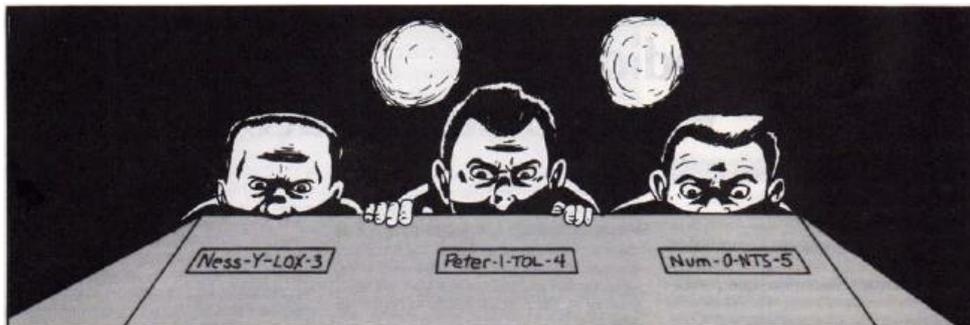
Podemos perceber que a distribuição de informação por meio de uma hierarquia tem um forte paralelo sobre a institucionalização do saber, citado por Michel Foucault (1987). A informação/saber é concedida baseado no que é entendido como eficiente para a instituição, também baseando-se no desempenho do indivíduo que é recompensado com elevação na hierarquia, para todos os efeitos, a informação é restrita a forma de como aquele indivíduo vai influenciar e desempenhar seu papel na sociedade. Nas escolas é um pouco diferente, os instrutores sempre mantêm sua posição hierárquica como autoridades no saber, enquanto que os estudantes não só se elevam numa hierarquia estruturada no acesso ao saber, como todo o seu conhecimento é encorajado a ser reproduzido socialmente como uma forma de reforçar a estrutura desta sociedade, na escola a elevação hierárquica não torna-se um instrumento de poder para subjugar estudantes em séries inferiores, na verdade serve pra identificar que aquele estudante está capacitado e hábil para novos aprendizados. Na sociedade do Complexo Alfa, existe uma mistura de uma hierarquia militar e uma instituição escolar, no entanto o cidadão está limitado na forma como reproduz esta informação, somente podendo compartilha-la com cidadãos com seu mesmo NS ou superior, sendo uma forma de traição reproduzir para os NS inferiores.

Considerando este paralelo entre a capacidade do indivíduo receber mais informações e tais informações poderem somente serem reproduzidas a grupos restritos, o Computador espera que o indivíduo normalmente seja limitado as funções que ele é condicionado, apesar de que, o acesso a informações é limitado e parcialmente fragmentado, mesmo que seja para algo direcionado a função deste indivíduo.

Diz-se parcial por que são informações necessárias que indiretamente o cidadão deveria ter acesso ou saber, mas não as tem ou sabe. Se buscar sabe-las, pode estar sob suspeita de estar cometendo algum crime de traição, da mesma forma se tentar reproduzir esse entendimento caso tenha conseguido de alguma outra forma se não através do Computador. Não se tem uma explicação exata pra esse regime de informação do Computador, no entanto da mesma forma que ter acesso a certas informações é um ato de traição, saber que alguém de baixo Nível de Segurança tem alguma informação imprópria é de grande valor, pois denúncias podem garantir recompensas e promoções, fazendo assim com que os cidadãos estejam em constante vigilância entre si, mesmo que os próprios denunciadores também possam ter conhecimentos além do seu Nível de Segurança. Isso nos mostra que a coercitividade é uma ação realizada não só pelas autoridades do Complexo Alfa, mas também sob total supervisão dos cidadãos que estão em busca de sucesso e aprovação pelo grande Computador.

Complexo Alfa e a Sociedade Moderna

Figura 05 – O conselho de clones com alto Nível de Segurança nos vigia.



Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 13)

Pode soar estranho pensarmos que todo o Complexo Alfa está sendo administrado por uma inteligência artificial que apresenta defeitos e comportamento autoritário, e que, de alguma forma, não faz sentido relacionarmos que a concessão de saber vindo de uma máquina não pode ser tratado como uma forma de educação. Porém, segundo Durkheim (2011) cada sociedade tem uma forma de abordar e oferecer conhecimento, fazendo uso de ferramentas e recursos que estão ao alcance, seja pelas suas limitações ou pelo que julgam ser eficiente ou conveniente para que o conhecimento esteja à disposição da sociedade. Ainda que o Complexo Alfa seja controlado por um Computador, ele ainda permanece sendo uma construção de seres humanos, e, diga-se de passagem, uma geração anterior tomada por diversos temores que vindos das consequências da 3º guerra mundial

descrita no cenário do RPG, que seria o principal motivo da construção desta fortaleza subterrânea.

Muito além desta questão narrativa e continuando a reflexão de Durkheim acerca da educação e sociologia, o autor fala que em algumas sociedades sem a formação de um Estado tinham, normalmente, como autoridade educacional anciões e sacerdotes, o que poderia até se misturar com dizeres de cunho religioso. Para todos os efeitos, os mais velhos reproduziam o conhecimento, sendo restritivo e difuso por vários motivos, seja por que realmente havia desconhecimento sobre determinado assunto, haviam os limites que a idade poderia promover, a hierarquização daquela sociedade, ou mesmo o fato deste conhecimento reproduzido estar envolto de uma tradição, sendo assim fazendo com que o conhecimento continuamente permanecesse limitado aquele núcleo social.

Ao olharmos para o Complexo Alfa, percebemos que apesar de seu avanço tecnológico e genético, eles vivem envolto de um processo de conhecimento e aprendizado que se reflete as primeiras sociedades humanas de nosso mundo. De fato, constatar isso é estranho, principalmente por que a instalação é muito avançada e os clones subsistem com certa facilidade e existem muitas armas tecnologicamente sofisticadas no complexo, mas é possível refletirmos que o Computador retratado no cenário de Paranoia nada mais é do que um reprodutor de conhecimento dos humanos de uma geração muito anterior. Estes humanos anteriores podem muito bem ser tratados como os anciãos de sociedades sem formação Estado, afinal eles programaram o Computador repassando tudo o que ocorreu anteriormente e os potenciais terrores subsequentes aos conhecimentos da guerra que viveram, tanto é, que por exemplo, o comunismo é uma das práticas mais perigosas do Complexo Alfa, com sumária execução do clone praticante.

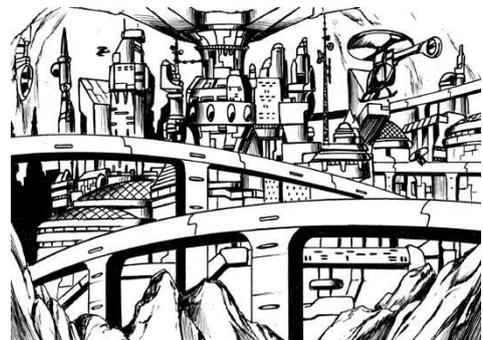
Não intencionalmente, aqueles mesmo programadores do Computador que o concederam tamanha inteligência artificial para poder deliberar e conceder conhecimento, o restringiram efetivamente sobre este conhecimento fornecido. Apesar do grande Computador tomar decisões e virtualmente ser mais inteligente que um ser humano, ele é limitado a um conhecimento protetivo desta sociedade, como se nem sequer soubesse exatamente sobre tudo o que está acontecendo fora do complexo ou mesmo sobre o que ele mesmo guarda em seu banco de dados, por esse motivo que as tecnologias de segurança e subsistência são tão sofisticadas, mas o conhecimento de uso e acesso delas é limitado a uma hierarquia, apesar de eventualmente armas poderosas serem acessíveis para um clone sem a devida instrução sobre ela.

Estes programadores, tal como anciões de uma sociedade sem Estado, buscavam um sentimento de preservação. A preservação da sociedade sobre o mundo pós-guerra, por isso que deliberadamente informações foram restringidas até para o Computador, eles buscavam promover o melhor modelo possível que aquela sociedade artificial poderia oferecer, mesmo que, tecnicamente, sequer os habitantes não fossem mais humanos. Na busca pela sociedade que melhor se adequasse aquela realidade pós-guerra, surge numa perspectiva positivista Durkheimiana um controle hierárquico destas informações, algumas que foram perdidas pelo tempo, ou mantidas em algum banco de dados perdido para o próprio Computador, assim tornando a sociedade tecnicista por um lado, sempre sofisticando a sua tecnologia, mas por outro mantendo os clones num cíclico processo de ignorância.

O clone, por outro lado é tratado como se estivesse num processo de aprendizado constante, durante esse processo, sendo colocado num setor específico, passa por disciplinas ameaçadoras e otimistas do Computador, algumas envolvem desvio de serviço, que se questionada a função, pode ser considerado uma traição. Seu corpo e sua mente estão sendo condicionados para receber os aprendizados que estão por vir, e por fim, ao realizar sua tarefa, eventualmente receberia mais direitos, ou ao menos é o que o Computador sugere para os candidatos que buscam a elevação hierárquica de suas cores. De fato, o comportamento do Computador é quase patriarcal, como se os clones fossem crianças ou jovens inconsequentes, por isso quando se comunica, existe um rigor misturado com frases acolhedoras.

Observando a figura 06, é sugerido que a localização da matriz do Computador se encontra ao centro do Complexo Alfa. Apesar de existirem câmeras por todo o complexo, o simbolismo do Computador estar nesta posição centralizada é muito semelhante a estrutura do Panopticon, citado por Foucault (1987). Foucault, mostrando alguns exemplos fotográficos e de plantas arquitetônicas, descreve o Panopticon³ como uma espécie de prisão semelhante a uma

Figura 06 – O Complexo Alfa



Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 96)

³ Panoptico é um conceito concebido por Jeremy Bentham para referenciar o que seria uma prisão ideal, tanto o conceito como o referencial das plantas arquitetônicas de Bentham foram usadas por Michel Foucault para referenciar uma sociedade em vigilância

gaiola, cúpula, ou qualquer outra estrutura que seu alicerce principal seja uma circunferência onde no seu centro da mesma, encontra-se uma torre ou uma estrutura suspensa, onde fica o vigia, enquanto envolta desta estrutura estão as celas. Os aprisionados na cela têm uma visão limitada por conta da construção de sua cela, já o vigia tem uma visão privilegiada e completa de toda a prisão, sendo capaz de observar qualquer ação que os prisioneiros são capazes de realizar.

Em Paranoia o simbolismo é quase expositivo, como se os autores quisessem nos explicar a crítica sobre a sociedade de vigilância ali construída. É possível fazer muitos paralelos com o Panopticon, não só com a planta da estrutura como também no tipo de relacionamento que pode acabar se desenvolvendo entre os encarcerados, ou no caso do Paranoia, sobre os clones.

É possível ver que na estrutura do Panopticon, existe uma atenção particular para a cela dos encarcerados, apesar de sua frente ser aberta, a visão para o teto, onde normalmente fica o anexo do vigia é limitado, o mesmo se dá para o caso dos encarcerados que estão em andares a baixo, que além de serem incapazes de ver o anexo do vigia, também não são capazes de ver os outros prisioneiros de andares acima, só podendo ver os de seu andar, e os do andar a baixo, portanto os únicos que tem alguma visão privilegiada são os que estão nos andares assim. Vale ressaltar que sempre haverá uma grande distância entre o vigia e os encarcerados, sendo assim, nenhum prisioneiro será capaz de estar no topo vendo o vigia.

Neste ponto podemos ver mais ou menos como é uma instituição que hierarquiza seus membros e seus setores. Membros esses que nunca serão capazes de estar na mesma posição de seus vigias, mentores, mestres ou senhores. O distanciamento é grande e seguro pro vigia, tal como na realidade do Complexo Alfa, que apesar de um clone ainda ser capaz de subir posições em níveis de segurança, ele nunca estará na mesma posição de conhecimento que o grande Computador, nunca será capaz de ter um olhar privilegiado e macro, como o Computador possui.

Em diversas oportunidades os clones só gozam de sua posição quando sentem que são capazes de estar acima dos clones com Níveis de Segurança inferiores, a concessão do conhecimento ainda é relativa, afinal ainda tende a ser incompleto, confuso e as vezes equivocado, tal como os encarcerados do Panopticon, esse distanciamento com o vigia,

ou o grande Computador, também se reflete ao tanto de conhecimento que este indivíduo tem acesso.

A distância é longa e segura para quem está na posição de dominância, assim o conhecimento e a informação que os clones e encarcerados adquirem são tão somente sobre eles mesmos, nada além ou afora daquela realidade que eles estão vivendo. O conhecimento então, como falado anteriormente nada mais é que uma continua reprodução de toda uma construção de saberes sobre aquela mesma realidade. O Computador não é totalmente responsável, mas sim seus programadores anteriores que tinham tantos receios quanto desesperos sobre os efeitos da 3ª guerra, assim programando o Computador com informações que tão somente serviam para controlar uma população de clones e garantia de sua sobrevivência. Se fugir a esse pensar, será tão perigoso para o sistema quanto para a credibilidade de conhecimento do próprio Computador.

O conhecimento para o oprimido em Paranoia.

Como já foi descrito, o Complexo Alfa é uma sociedade em constante vigilância, não só do Computador, como também de seus próprio habitantes. E como percebemos, esta vigilância participativa é encorajada pelo Computador por ser uma medida muito mais rápida de subida de Nível de Segurança. Sob os dizeres de Foucault (1987), de que “Conhecimento é poder”, e vice-versa, vemos que muito além de gozar dos direitos de oprimir clones de Níveis menores, o conhecimento condicionado é valioso e necessário para a sobrevivência nesta sociedade confusa e destrutiva. Além disso, o Computador, acima dos clone, detém o poder e dita os conhecimentos que além de serem estritamente condicionados de acordo com o Nível do clone, também determina e produz qual o conhecimento adequado para aquela sociedade, podendo ou não ser crível para ela.

Durkheim (2007), por outro lado, dá um olhar um pouco mais discreto ao afirmar que a coercitividade contida na educação e disciplina, ocorre de forma que o indivíduo não perceba que está sob algum controle, afinal o conhecimento que ele possui seria uma espécie adestramento físico e mental para se adequar a sociedade, de outra forma se fugisse a isso, ele poderia ser socialmente repreendido, e em instâncias criminais, pode também ser preso. Nesta ótica de Durkheim, vemos como a vigilância e repreensão social se mistura, já que no Complexo Alfa, todo comportamento que destoe do que o clone foi condicionado pode ser considerado um tipo de traição, e sabendo as recompensas que

podem ser dadas para os denunciante, torna-se uma prática mais do que bem vinda para a realidade dos clones.

Isso nos leva ao olhar de Paulo Freire e sua pedagogia do oprimido. Segundo Freire (1987), a educação precisa ser libertadora. O autor fala isso tanto no sentido pedagógico quanto ideológico. Libertador no significado radical da palavra, aquilo que transcende, que vai além do conhecimento já estabelecido, como uma espécie de processo evolutivo para sociedade e para o indivíduo. Da mesma forma, sua libertação está no sentido de como ela pode ser uma formadora intelectual para a pessoa no seu propósito esclarecedor da ignorância. Portanto, um indivíduo só seria capaz de alcançar sua liberdade se ele tiver capacidade e condições de reconhecer aquilo que pode estar o impedindo de se libertar. Uma pessoa sem conhecimento, é uma pessoa socialmente excluída, sob risco do ostracismo, e é diretamente relacionado a sua sobrevivência social e física, obtendo esse conhecimento, o indivíduo seria capaz de escapar de uma condição aprisionante, reconhecendo-a e buscando formas de se libertar, fazendo um pequeno paralelo sobre o Panopticon de Foucault.

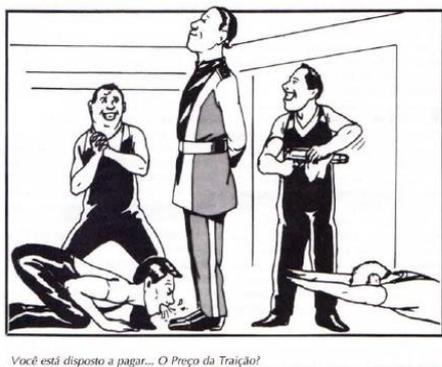
No entanto, no complexo Alfa isso não é tão simples, no sentido ideológico Freire (1987) já aborda bem no início a forma como a educação e disciplina pode ser tratada de forma hierarquizada. Bem no início de seu trabalho, o autor exemplifica esta situação ao narrar uma situação em que passava uma capacitação para damas, ou mesmo repassando modelos de educação libertadora, o qual os seus educandos, mostravam-se resistentes e receosos sobre a execução deste métodos. Para ser mais específico, falando que eles não tinha direito ou condições de terem acesso a este conhecimento, ou de julgar este conhecimento perigoso.

Não estamos falando aqui de um conhecimento que só poderia ser acessado e entendido por tipos específicos de profissionais ou de algo que exigisse uma especialização prévia pra poder acessar esse conhecimento, falamos aqui de receios que os participantes possuíam sobre estes conceitos libertadores considerando-os perigosos, formas de pensar que ameaçam o que já foi estabelecido no pensar e que rege o caminhar da sociedade, além de também poderem ser conhecimentos hierarquizados, seja por uma hierarquia baseada no gênero, na idade ou numa posição social. Em várias sociedade, incluindo a nossa, ainda encaramos restrições de conhecimento, como se ele fosse estritamente baseado em algo que somos, não necessariamente por que não passamos por um processo de aprendizado para podermos chegar nele. Vale ressaltar que estamos falando de

participantes que se encontram socialmente marginalizados na sociedade, pessoas oprimidas, e que apesar de naquele momento terem a oportunidade de obterem algum conhecimento que transcenda a sua condição social, preferem evita-lo.

Tanto em momentos históricos ou mesmo em sociedades modernas, essa forma de lidar com a concessão do conhecimento permanece, e mesmo que mudanças ocorram e a forma de olhar o conhecimento e aprendizado mude, muitas pessoas, por sua criação, nutrem estes receios, assim sendo também responsáveis de alguma forma com uma censura do conhecimento. Muito disso se dá pelo tipo de relacionamento que o indivíduo tem com a sociedade. Se trata da crença de que mantendo esses modelos estabelecidos pela sociedade surja a oportunidade deste indivíduo ser reconhecido e eventualmente eleve sua posição, assim tendo plenos direitos de acesso a esse conhecimento até então proibido. Trata-se do quão integrado este indivíduo oprimido se encontra a esta sociedade opressora.

Figura 07 – A Promoção



Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 96)

Desde o início deste artigo percebemos que a sociedade do Complexo Alfa se trata disso. A diferença é de como esta temática transcende a questão dos clones para com os jogadores de Paranoia. Isso também, finalmente nos leva a entender o por que, diferente de outros jogos de mesa, o Nível em Paranoia tem um significado mais narrativo do que mecânico. O Nível de Segurança reflete ao quanto o Computador confia naquele clone, o quanto ele se mostrou responsável para com o sistema do Complexo Alfa, preservando-o e sendo proativo em eliminar possíveis traidores da estabilidade desta sociedade, quanto Maior o Nível, maior acesso a conhecimento e outras área da instalação do Complexo Alfa o clone tem, além de também condicionar aqueles em níveis inferiores a uma subordinação que reproduz o modelo já estabelecido no Complexo Alfa, visto na figura 07. A frase de Freire “quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor” não só se aplica perfeitamente a narrativa de paranoia como também faz os personagens a botarem em prática, com a adição a crítica da falência da meritocracia.

A Sociedade do Complexo Alfa faz uma pequena alegoria sobre fracasso da meritocracia quando se trata de ofertar aos clones a chance de subir seu Nível de Segurança a partir

das atividades ligadas as suas funções. Isso se dá por que, independentemente do tipo de trabalho bem sucedido que o clone faça, dentro de todos os parâmetros rigorosos do Computador, o próprio Paranoia (1995) nos fala que é impossível ser recompensado com uma subida de Nível, muitas vezes as recompensas serão mais créditos, futuros equipamentos melhores, visitas a instalações recreativas ou mesmo um agradecimento público, prêmios que não se provam justos pelo tipo de tarefa realizada no Complexo Alfa. Por outro lado, denúncias por traição, com eventuais comprovações, podem garantir avanços de Nível imediatos, sem nenhuma limitação burocrática, e muitas vezes, sem cerimônias.

Além disso, falhar na sua função não é uma alternativa, o clone sofrerá sanções e penalizações disciplinares, como cortes de créditos, lavagem cerebral, recondicionamento corporal com uso de aparelhos de tortura, como referenciado na figura 08, ou, na pior das hipóteses, o extermínio do clone que fracassou. Devido a esta situação, é muito mais comum os jogadores que controlam clones fazerem suas tarefas à risca enquanto tentam sabotar os outros clones, ou mesmo buscar ou forjar traições para poder elevar seu Nível de Segurança às custas de outros clones, principalmente clones controlados pelos outros jogadores. Mostrando que a busca por conhecimento e poder nesta sociedade muitas vezes se baseia em corrupção do que exatamente na honra do trabalho, como o Computador Amigo promove.

Conclusão – Uma sugestão de como usar Paranoia

Neste artigo, tive a intenção de mostrar o quanto o conteúdo narrativo de um RPG pode auxiliar para dialogarmos sobre assuntos estudantis dentro e fora da sala de aula. Estes jogos já nos apresentam muitos ganhos pedagógicos e sociais para o estudante como cooperação, consequência nas escolhas e empoderamento no indivíduo. Porém, muitas vezes acaba sendo deixando de lado a história e a narrativa de muitos RPGs abordados. A intenção aqui não é pôr em demérito os trabalhos ou as formas como são aplicadas estas atividades lúdicas em sala de aula, mas sim mostrar que muitos destes jogos podem agregar sociologicamente muito mais quando abordado os seus conteúdos. E como

Figura 08 - O aparelho de Reabilitação Física.



Fonte: GELBER, COSTIKYAN e GOLDBERG (p. 96)

podemos ver, Paranoia nos apresenta muitos elementos da sociedade que nos auxiliam para refletirmos acerca de diversos assuntos da sociologia e da educação, além destes temas podemos ver outros assuntos como, por exemplo, críticas explícitas a burocracia, que podemos ver nas próprias planilhas que mais parecem formulários ao invés de registros para o jogador, ou mesmo os temores do fantasma do comunismo, que praticamente em todas as páginas de Paranoia existe alguma citação, porém são questões que fogem um pouco de nosso escopo, e tornaria este trabalho ainda maior.

Com tudo o que pudemos abordar, sob um olhar Durkheimiano a sociedade em Paranoia sofre de uma forte coercitividade, dentro de um processo colaborador entre o sistema e os próprios habitantes que, de um lado mantinham-se por um rigor comportamental em suas funções e um olhar vigilante, sob a espera de uma recompensa, misturando sanções morais e jurídicas. Além disso, notamos como a educação no Complexo Alfa, num olhar sociológico Durkheimiano, era tanto sofisticada quanto reprodutora de velhos costumes de uma sociedade anterior a do Complexo Alfa, refletindo-se assim a reprodução da tradição em sociedades sem Estado, como citado por Durkheim, onde aqui surpresa se dá pela possibilidade identificar alguma forma de Estado na sociedade do Complexo Alfa. Sob a leitura de Foucault, vemos como ele complementa o olhar de Durkheim falando de uma sociedade em vigilância, referenciando o Panopticon, onde os encarcerados também são responsáveis pela funcionalidade desta prisão afim de serem capazes de se elevarem e de alguma forma possuírem mais conhecimento, mas que ao final nunca serão capazes de terem o mesmo conhecimento englobante de seus principais vigias. Por fim pudemos concluir a reflexão com Paulo Freire, mostrando a posição de oprimido dos clones na sociedade do Complexo Alfa, onde eles sempre desejarão fazer parte de algo na sociedade sob um sonho de poderes fazer parte de classes mais altas, ainda que nunca desenvolvam a perspectiva de ter um conhecimento além do fornecido pelo Computador.

Ao fim, fica a reflexão sobre que tipo de desfecho Paranoia pretende possuir, quais as suas intenções, e se esta sociedade pode ter um “final feliz” ou ao menos empoderar os jogadores para poder mudar algo, afinal o que fazemos com esse aprendizado se não podemos mudar algo a partir dele? Ao menos na segunda edição de Paranoia (1995) houveram alguns suplementos abordando realidades alternativas a qual o Computador teria sido destruído ou só estaria dominando uma parte do Complexo Alfa, mas ainda sim eliminava parte da dinâmica narrativa que promoveria a abordagem dos temas, principalmente por que sem o Computador como um ser onipotente, eliminaria qualquer

motivação dos jogadores trabalharem contra si para poderem ser promovidos mais rápido. Devemos ressaltar que esta competitividade só será possível de ocorrer se os jogadores compreenderem a natureza do que este jogo pretende proporcionar.

Paranoia pode ser utilizado como um exercício de estudo dirigido, para um grupo pequeno de alunos, extraindo trechos do cenário a fim de desconstruí-lo na ótica dos autores já citados, ou mesmo alguns dos outros temas que a pouco exemplificamos. A intenção aqui seria ao fim da prática do jogo coletar todos os elementos que poderiam ser analisados no estudo, elementos esses que poderiam previamente já ter sido abordado em sala de aula. Com os jogadores como protagonistas destas ações, eles seriam responsáveis por desconstruir estas ações no jogo, reprisando os conceitos dos autores e usando a aplicabilidade dos mesmos para refletir sobre a sociedade.

Paranoia é mais um exemplo de como a aplicabilidade do RPG na educação é muito bem vinda, porém além do apoio pedagógico, oferece muitos exemplos conceituais para a sociologia. Existem muitos outros jogos, geralmente com temática mais madura, que abordam temas sociais de forma que seria possível promover uma provável aplicabilidade útil para a sociologia. *Chamado de Cthulhu*, por exemplo fala dos terrores e tabus do século 19 e 20, o RPG indie *Retropunk* sugerem fortes abordagens temáticas sobre ambientalismo e a falência do capitalismo, enquanto *Kult* atualmente tem abordado muito temas do chamado de “Horror Social”, em que o terror e o sobrenatural se envolve com temáticas sociais, como os filmes *Corra!*, de Jordan Peele e *Hereditário*, de Ari Aster. Vendo estes paralelos, é possível que o professor possa reconhecer na mídia do RPG estas temáticas da sociologia, assim sendo uma outra alternativa de diálogo entre os alunos, transformando-os participantes no uso empírico dos conceitos dos autores protagonistas.

Referências Bibliográficas

DURKHEIM, E. **Regras do Método Sociológico**. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 165p.

DURKHEIM, E. **Educação e Sociologia**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2011. 120p.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: O Nascimento da Prisão**. Petrópolis: Vozes, 1987. 288p.

PAULO, F. **Pedagogia do Oprimido**. 17ª edição. Rio de Janeiro: Paz na Terra, 1987. 256p

Costikyan, G; Rolston, K; Goldberg, E. **Paranoia**. São Paulo: Devir, 1995. 150p

Costikyan, G; Rolston, K; Goldberg, E. **Paranoia XP** – Service Pack One. Swindon, England: Moongose Publising, 2004. 258p