

**CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO**  
**ARTES VISUAIS, PINTURA, GRAVURA E ESCULTURA**

Orientanda: KATIA SOUZA LEE

Orientador: Dr. ROBERTO BERTANI

**O ROLE-PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O  
ENSINO DE MERCADO DE ARTE**

**RESUMO**

Devido ao bombardeio de informações que a tecnologia atualmente impõe sobre as pessoas, está cada vez mais difícil criar um plano de ensino pedagógico eficaz que chame a atenção dos educandos. A metodologia tradicional está cada vez mais perdendo sua eficácia no aprendizado de discentes, sendo necessário procurar novas metodologias para que a aprendizagem possa ser melhor absorvida, ainda mais em uma matéria como Mercado de Arte que mostra que o mercado é complexo e contraditório em seu funcionamento. Para isto, este artigo propõe o RPG como uma ferramenta de ensino para contribuir no ensino de Mercado de Arte e ter mais eficácia no aprendizado tanto para o docente quanto para o discente.

Palavras-chaves: Metodologia, RPG, Mercado de Arte, Ensino

**ABSTRACT**

Due to the bombardment of information that technology currently imposes on people, it is becoming increasingly difficult to create an effective pedagogical teaching plan that catches the attention of learners. The traditional methodology is increasingly losing its effectiveness in student learning, and it is necessary to look for new methodologies so that learning can be better absorbed, especially in a subject such as Art Market that shows that the market is complex and contradictory in its functioning. This article proposes the RPG as a teaching tool to contribute in the teaching of Art Market and to have more effective learning for both the teacher and the student.

Keywords: Methodology, RPG, Art Market, Teaching

## **INTRODUÇÃO**

Atualmente, no que diz respeito à pedagogia tradicional brasileira, há um consenso, entre os estudiosos, em relação a eficiência do plano de ensino pedagógico. Com o avanço da tecnologia o chamado "bombardeio" de informações tem, cada vez mais, tornado o plano vigente obsoleto e defasado, não havendo avanços e atualizações necessários para acompanhar essa nova fase tecnoinformativa em que vivemos.

A educação é um direito humano fundamental na sociedade brasileira, as instituições de ensino têm o papel de assistir os seus discentes no desenvolvimento sociocultural, instruindo a construção de habilidades que ofereçam interações sociais necessárias para sua inserção no mercado de trabalho.

### **1. CONCEITOS UTILIZADOS**

O ensino brasileiro é predominantemente formado pela pedagogia tradicional no qual permanece a crença de que o aluno chega "pronto" ao mundo, ou seja, preparado para encarar suas vivências profissionais após o término de seu ensino seja ele básico ou superior.

Tendo como base argumentativa que o valor de mercado, e, por consequência, o mercado em si, é formado por construções sociais, a defasagem significativa de habilidades sociais entre os atuais e iniciantes, no campo das artes, reflete diretamente no mercado profissional, sendo poucos os artistas que conseguem ser inseridos profissionalmente.

Para entendermos o porque desse dilema acadêmico-profissional, precisamos lapidar o conjunto social com maior valor de mercado, no caso, os discentes, não só artisticamente como também socialmente.

O ensino acadêmico superior de Artes Visuais tende a elaborar propostas teóricas de aprendizagem visando, como já argumentado acima, o conhecimento do mercado ao invés da vivência do mesmo.

A matéria de Mercado de Arte, em suma importância de lecionar aos discentes sobre o mesmo e a sua inserção, não tem atingido resultados satisfatórios, pois sua metodologia pedagógica continua embasada em teoria linear. Para os dias atuais, tal fato perde sua potência de ensino ao não apresentar de forma prática sua vasta gama de possibilidades onde levaria o discente a ser conduzido como responsável por sua aprendizagem, trazendo a sua vivência para a sala de aula e focando em ensinar e aprender junto da participação ativa de todos os envolvidos, centrado na realidade em que estão inseridos.

Podemos utilizar o *Role-Playing Game*, também conhecido como RPG, como uma ferramenta de ensino para o mercado da arte. O RPG é um jogo de interpretação e estratégia que surgiu na década 1970. No decorrer dos anos, o RPG se expandiu ao ponto de ter variações dele. Um exemplo é o Live Action RPG, conhecido como LARP, que é uma vertente do RPG tradicional com regras e elementos diferentes no qual é dada mais liberdade para a interpretação.

## **2. O ENSINO DE MERCADO DE ARTE**

O mercado de arte contemporânea é um dos mercados que lidam com os bens culturais e artísticos que se mantém como inacessível e desconhecido perante a outras áreas culturais. Quando se trata de artes visuais, é visto uma dificuldade em constituir relações objetivas entre a economia e arte. No que se refere ao mercado de arte, frequentemente é atribuída a ideia de um campo sem regras, sendo caracterizado por valores exorbitantes, eventos grandiosos e agentes orientados para obter o máximo lucro envolvido. Entretanto, com o devido estudo sobre o mercado de arte, é possível reconhecer uma série de normas e estratégias simbólicas e econômicas que caracterizam o mercado e as quais estabelecem o valor artístico e o preço das obras. (ASSIS, 2017)

Devemos considerar a posição geográfica de onde as galerias costumam ficar localizadas dentro das cidades. Normalmente podemos perceber que as galerias ficam afastadas de grandes bairros comerciais ou em zona de tráfego intenso. É comum que o comércio de arte esteja concentrado em uma área específica da cidade como podemos ver nas grandes metrópoles no qual o mercado de arte cresceu no decorrer do século XX. (ASSIS, 2017)

Ademais a posição geográfica, o mercado de arte também é caracterizado por uma arquitetura específica. Nessa perspectiva, se segue um modelo tanto na no espaço externo quanto na disposição interna das galerias. Frequentemente há pouca indicações de que se trata de uma galeria na entrada discreta da mesma. Geralmente a entrada é pouco convidativa dando a impressão de ser um ambiente restrito a determinada pessoas. Dentro do lugar normalmente é caracterizado pelo minimalismo e austeridade típicas do cubo branco. A despeito de ter obras de arte a venda, não há indicações de preços das mesmas. Caso alguém queira saber seu preço, é capaz de escutar de um funcionário da galeria que a obra já tenha sido vendida ou não esteja a venda. Apesar da arquitetura da galeria ser concebida para afastar a ideia de comércio, já que se assemelha a um museu e tenta aproximá-la a um espaço cultura, os galerista tentam constituir uma imagem pública como figuras inovadoras e não convencionais, o que acaba contrariando a proposta do lugar que é comprar/vender obras de artes. Provenientes de diferentes carreiras e/ou experiências sociais, cada galerista procura conceber sua própria estratégia de negócios e arquitetar seu próprio nicho de clientes. Mesmo sendo responsáveis por realizar exposições e representar seus artistas, os galeristas precisam ter conhecimentos comerciais para que possam ter um empreendimento economicamente estável e permita a manutenção de seu espaço. (ASSIS, 2017)

Entretanto, as narrativas que os comerciantes de arte priorizam é o aspecto criativo e artístico do que eles empreenderam, enquanto o caráter econômico dificilmente é abordado. Sendo assim, podemos ver uma separação entre a arte e o comércio, onde é presente no dia-a-dia do trabalho, nas narrativas que os agentes do mercado constroem sobre e que está presente nos espaços físicos dispostos do mundo da arte. O comércio de arte no geral costumam ser menos regulados e transparentes comparados com outros tipos de comércios, no qual parece funcionar

pelo oportunismo e a falta de sentido lógico no qual costumam ser contraditórias. (ASSIS, 2017)

O mercado de arte é construído por uma série de agentes e segmentos que têm papéis de importância e atuação variadas. Temos que levar esses elementos que fazem parte do espaço para poder discutir. Para facilitar a análise, podemos categorizar e dividir o mercado em dois comércios distintos: o mercado primário, formado por artistas, galeristas e colecionadores e o mercado secundário, que mostra a relação: leiloeiros e marchands e a relação proprietários e colecionadores.

O mercado primário atual é influenciado pelo galerista Leo Castelli, dos anos 1960; as galerias são marcas, selos de garantia, dos artistas que elas representam, enquanto que o galerista é a figura carismática que cria uma imagem de si de um visionário na arte (ASSIS, 2017). É o local de entrada das obras de arte, de artistas consagrados ou não. Apesar de ser um mercado pouco regulado, onde existem associações de galeristas mas não de regulamentações governamentais, logo um mercado obscuro (ASSIS, 2017), os colecionadores que adquirem as obras o fazem pela confiança da marca da galeria. O mercado secundário, diferentemente do primário, é onde ocorre a revenda das obras de arte que já foram inseridas no mercado pelo primário, onde é comum que os artistas e galeristas não tenham lucros na venda das obras mas sim os marchands e leiloeiros, e os clientes que queiram vender as obras. A principal diferença entre os dois mercados está no tempo para obtenção de lucros sólidos: o mercado primário é um investimento a longo prazo, onde há o investimento a longo prazo na carreira do artista, enquanto que no mercado secundário há o interesse pela maximização imediata do lucro. (ASSIS, 2017)

Para o ensino de mercado de arte é necessário a compreensão teórica que encaminhará a prática pedagógica no cotidiano. Para isso, precisamos pensar em um modelo de ensino para que o aluno se sinta inserido na matéria além da teoria para que possa sair preparado para o mercado de trabalho. Na nossa sociedade brasileira, temos sido conduzidos, conscientemente ou inconscientemente, pela pedagogia tradicional. Para uma matéria complexa como o mercado de arte, como foi visto acima, apenas a teoria pode complicar ainda mais o ensino para o aluno visto que o mercado de arte é extremamente contraditório em seus valores. A pedagogia tem a convicção de que o ser humano chega "pronto" ao mundo. Assim, pensamos que os alunos chegam

pronto às instituições de ensino, ignorando de onde ele veio e sua vivência e experiência em relação ao mundo. Se presumirmos que o educando está "pronto" ou já "vem pronto", não seria necessário encaminhá-los em um ensino que possa ajudar em seu futuro. Para isso, precisamos considerar cada um de nossos educando para ensinar cada matéria. Em vista ao mercado de arte, onde existem vários elementos que o caracterizam, podemos desempenhar uma pedagogia diferente da tradicional para que o aluno possa apreender o que é passado de uma melhor maneira. (LUCKESI, 2011)

Para uma melhor prática pedagógica, é necessário uma pedagogia no qual o ensinamento seja a compreensão de que o ser humano está em processo de desenvolvimento. Sendo assim, se o ser humano aprende, por consequência, ele se desenvolve. Se ele ainda não aprendeu, ele pode aprender. Infelizmente, existem muitos educadores em níveis diferentes de ensino no qual defendem que o educando deve estar pronto para determinada série em que está, sendo que isso não pode ser tomado como verdade. Cada um tem um ritmo de aprendizagem e esperar que todos acompanhem o mesmo ritmo é defasado. (LUCKESI, 2011)

Considerando uma matéria como mercado da arte que consegue ser um ponto fora da reta comparada a outras matérias de Artes Visuais, o ritmo da sala vai de maneira diferente visto que cada aluno enxerga essa matéria diferente. Sendo uma matéria mais teórica e complexa, muitos alunos não conseguem entender muito bem a prática por trás disso quando saem para o mercado de trabalho e têm que se virar sozinhos.

A utilização de ferramentas diferentes para o ensino podem ajudar os alunos do curso superior de Artes Visuais a absorver melhor a matéria de mercado de arte. Visto que o curso de Artes Visuais tende a trabalhar mais a criatividade e a prática, uma ferramenta que trabalhasse como simulação e interpretação seria adequada, visto que na matéria de mercado de arte, aprendemos que o mercado não passa de um grande teatro onde os agentes que fazem parte, são atores. (SANCHO, 1998), (ASSIS, 2017)

Existem muitos estudos como artigos, dissertações e teses que defendem o RPG como ferramenta de ensino para determinadas matérias no ensino fundamental e médio. Aplicá-lo para o ensino superior não seria muito diferente. Apesar que o RPG

consiste de muitas regras que podem ser complicadas para um educador aprender, podemos pegar outra vertente do RPG que é o LARP. Para isso, precisamos entender o que é RPG. (MARINS, 2017), (COELHO, 2017)

### 3. O ROLE-PLAYING GAME

O RPG (abreviação do inglês de *Role-Playing Game*) foi criado na década de 1970 por dois americanos Gary Gygax e Dave Arneson. Eles criaram o primeiro RPG, o *Dungeons & Dragons* (conhecido mundialmente como D&D) , como expansão de um jogo de tabuleiro chamado de *Chainmail*. *Dungeons & Dragons* acabou se tornando extremamente popular a ponto de ser um dos sistemas mais famosos do mundo atualmente. Na época, D&D era extremamente simples comparado com os jogos de interpretação de hoje em dia e tinha influência de jogos de guerra/estratégia. Atualmente existem vários sistemas (conjuntos de regras) de RPG, mas a essência continua a mesma. Um jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens que eles criaram e criam uma narrativa na qual esses personagens fazem parte, com cada jogador interpretando seu personagem e jogador como narrador narrando a história. Sendo assim, dentro desse sistema de regras no qual foi criado, os jogadores podem improvisar livremente a cada rodada que passa, fazendo com que as escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Apesar de parecer simples, cada RPG tem seu sistema de regras, na qual os jogadores podem comprar o livro de regras (conhecido como Livro do Mestre) em qualquer livraria. O mestre é o narrador da história e quem dita as regras do jogo, ele normalmente não entra como personagem apesar de criar personagens não-jogáveis para enriquecer a narrativa e a interação com outros jogadores. Estes livros costumam ter mais de 100 páginas explicando cada funcionamento do jogo, como preencher as fichas de personagens e etc. Os jogadores sentam em volta de uma mesa e fazem o jogo acontecer. Não é necessário um tabuleiro, mas os jogadores têm a liberdade para fazer o mapa para cada narrativa que fizerem. Os jogos costumam durar dias, e cada dia que é jogado é uma sessão.

Entretanto, existe o *Live Action Role-Playing Game*, conhecido pela sigla de LARP. Como diz o próprio nome, LARP é uma vertente do RPG no qual os jogadores interpretam fisicamente seus personagens. Ou seja, diferente do RPG (também conhecido como RPG de mesa já que é jogado em volta de uma mesa), no LARP os jogadores interpretam seus personagens como uma peça de teatro. Normalmente os grupos de LARP jogam em ambientes que simulam sua narrativa. Assim como no RPG, no LARP também existe o mestre que decide como vai ser a partida e as regras usadas para facilitar elas.

Sendo assim, o RPG baseia-se na definição e redefinição de um mundo imaginário no processo de interação. Cada jogador tem o entendimento subjetivo do que como é o mundo imaginário do jogo, e o jogo consiste em criar e comunicar esses elementos. O trabalho do jogo define-se pela palavra falada apesar de outros métodos de representação possam ser usados, ou seja, a interpretação da fala é o método mais utilizado nesse tipo de jogo, apesar de que no LARP é baseado pela atuação física, não ficando presos a dados e elementos do RPG de mesa como fazer contas em relação a ficha utilizada para interpretar os personagens. (MONTOLA, 2007)

Como discutido anteriormente, todos os RPGs são baseados em uma estrutura que governa o jogo. Esses elementos limitam o poder de atuação de cada participante no qual é regido por um jogador específico, o mestre que faz a narrativa.

### **3.1. O RPG COMO FERRAMENTA DE ENSINO PARA O MERCADO DE ARTE**

Quando jogadores aprendem a entender que o jogo é trabalhado em um elemento social, histórico e físico do mundo real, vivenciando um ambiente urbano faz com que eles fiquem instigados na exploração tanto do ambiente quando do contexto no qual está inserido, tentando ultrapassar barreiras para que consigam ver até onde podem ir. [MONTOLA, 2007] A diversão por trás do RPG se encontra na exploração do sentimento de que o mundo é parte do jogo e, independente para onde o jogador vá, mais conteúdos aparecem para enriquecer a experiência. Apesar de podermos usar LARP em lugares pequenos mas criar a ilusão de estão fazendo parte de um mundo maior, precisamos trabalhar o arredores com detalhes para que a experiência



seja mais imersiva dentro da ilusão criada nesse mundo que anda em paralelo com a realidade. Pela linha de pensamento de uma metodologia que considera que o aluno tem uma história e vivência antes de entrar para uma instituição de ensino, o LARP pode trazer a realidade no qual o aluno está inserido para a sala de aula e vice-versa. Como em avaliação em sala de aula, o jogo precisa incluir tarefas ou quebra-cabeças para serem resolvidos e com a possibilidade de falhas, assim como funciona na vida real. Para garantir melhor aprendizagem, o aluno querendo uma experiência mais próxima da realidade precisa ser encaminhado para resolver os problemas que serão apresentados nessa experiência para deixá-la mais imersiva. (MONTOLA, 2007)

Montola também comenta que expandir o jogo de atuação para uma realidade conhecida ajuda a amadurecer a pessoa para agir contra as amarras sociais da sociedade. Enquanto uma pessoa comum é programada para seguir convenções sociais pré-definidas, um jogador que foi instruído para pensar ou um personagem criado para jogo de atuação, conseguem diferir desta primeira pessoa.

Neste mesmo artigo, Montola relata um experimento social no qual o jogador mestre doa uma pintura para uma galeria de arte em Estocolmo. O mestre diz ao galerista “Fique com esta pintura; você está livre para vendê-la se quiser e ficar com o dinheiro para si. Ou, se alguém realmente estiver interessado nela, você pode dar para pessoa.”. No dia seguinte, meia dúzia de jogadores vestidos estranhamente entraram na galeria, mostrando interesse na pintura. A tarefa era obtê-la, mas eles não sabiam se o galerista tinha ou não ideia de que fazia parte de um jogo. Como solução, os jogadores tentaram persuadir o galerista para dar a pintura de graça e com isso encontraram extrema dificuldade devido ao seu comportamento suspeito, nomes estranhos e roupas peculiares. Tanto os jogadores como os trabalhadores da galeria acharam o encontro agradável e interessante, apesar de ter sido estressante da mesma forma. De acordo com os trabalhadores, eles não sabiam sobre o jogo fazendo com que este encontro ficasse mais divertido.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Dentro de uma matéria específica e complicada como o mercado de arte, o LARP pode ser usado como simulação para ajudar os educandos a entenderem como

funciona este sistema complexo em que os educandos fazem parte como jogadores e o professor como mestre. Como o RPG é um jogo baseado em um discurso social, o LARP consegue criar uma imersão para atingir um determinado assunto da realidade do educando. O *role-playing* e a expansão social são sobre interagir socialmente com o outro, o RPG mostra-se como uma ferramenta que pode adaptar o ensino de uma matéria no qual a interação social é o elemento mais importante para pode absorver o aprendizado. É importante que a narrativa da sala seja rica para ter a ilusão necessária e criar a confiança que o educando precisa para entender que aquilo que foi feito em sala de aula possa ser aplicado fora dela. Também temos que entender que o professor como mestre do jogo é um dos principais elementos que faz com que a criação deste mundo em sala de aula enriqueça a experiência e o aprendizado dos educandos.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, Naira Cristina Rodrigues de. **As Regras do Mercado: Dinâmicas e Construção do Valor no Mercado de Arte Contemporânea**. 98f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; DE MELLO TREVISANI, Fernando. **Ensino Híbrido: Personalização e tecnologia na educação**. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2017. 270 p.

COELHO, Ingrid M. de Abreu. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de ciência**. Belo Horizonte, 2017. Dissertação (Mestrado em Educação e Docência) - UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, 2017.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem e prática pedagógica bem-sucedida: mediação do projeto político-pedagógico na escola: Primeiro mediador: uma teoria pedagógica compatível com a prática da avaliação da aprendizagem. *In*: LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem componente do ato pedagógico**. 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011. 60 p. cap. II, p. 59-85.

MARINS, Eleasar Silva. **O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II**. São Paulo, 2017. 109 p. Dissertação (Ciências) - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2017.

MONTOLA, M. **Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games**. Proceedings of DAC 2005 (Copenhagen, December 2005), ITU of Copenhagen.

MONTOLA, Markus. **Tangible Pleasures of Pervasive Role-Playing Game.** Kanslerinrinne, 2007. 185 p. - University of Tampere.

M. SANCHO, Juana. **Para uma tecnologia educacional.** Porto Alegre: Artmed, 1998. 327 p.