

CONSTRUINDO NARRATIVAS: O RPG “ROLE PLAYING GAME” NO ENSINO DE HISTÓRIA

Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira (1)

Universidade Vale do Ipojuca –UNIFAVIP, priscilla.formiga@outlook.com

RESUMO: A iniciativa de diversos estudiosos ocasionou importantes mudanças na concepção que se tinha de documentos históricos; estes tornaram-se recursos didáticos que são bastante discutidos nas mais variadas áreas de aprendizagem, diante da preocupação com a prática de ensino e o processo de *aprendizagem*. Deste modo, esta pesquisa tem como objetivo analisar o RPG. Jogo bastante peculiar que, a partir da década de 1990, vem assumindo um papel intrigante para a transmissão do saber Histórico. Tendo enquanto principal fonte o “livro-jogo” “O Descobrimento do Brasil” produzido por Eduardo Ricon em 1999, buscamos analisar as referências utilizadas pelo autor, na tentativa de caracterizar o tipo de saber histórico construído por este produto da indústria cultural e evidenciar de que maneira a narrativa dialoga com a Cultura Historiográfica e a nossa Cultura Histórica.

PALAVRAS-CHAVE: RPG, Prática de Ensino, O Descobrimento do Brasil.

1. Introdução

A Escola dos Annales desempenhou importante papel na mudança de concepção dos documentos históricos; estes tornaram-se linguagens historiográficas que são bastante discutidas por inúmeros estudiosos das mais variadas áreas de aprendizagem, preocupados com a prática de instrução e processo de escolarização. É neste sentido, que esta pesquisa teve enquanto objeto de estudo o RPG, um jogo bastante peculiar que, a partir da década de 1990, vem assumindo um papel intrigante para a transmissão do saber Histórico na prática de ensino. Criado na primeira metade da década de 70 pelos estudantes universitários Gary Gygax e Dave Arneson, nos Estados Unidos, sua sigla significa Role Playing Game (RPG), que nosso idioma significa Jogo de Interpretação de Personagens.

Diante dos dados reunidos, podemos perceber que o RPG é tido como um jogo pouco convencional quando comparado a outros jogos. Duas características marcantes do jogo argumentam tal afirmativa: primeiramente o aspecto da interpretação, no sentido de criar uma

personagem, e a partir desta, vivenciar experiências através da imaginação em um determinado contexto e/ou cenário; não apenas simplesmente dramatizá-lo, mas sim, representá-lo através de sua própria ótica de vida, pensamentos, ideias e postura diante o mundo sob as condições aleatórias do acaso que o jogo proporciona no decorrer da narrativa.

Esta característica emula a dinâmica dos acontecimentos da vida real. Em segundo lugar, a narrativa surge como engrenagem que dá funcionamento ao jogo. É através da narração que ocorrem todas as situações impostas pela trama, pois no RPG se escolhe um cenário como pano de fundo para uma história e através da narrativa é que os jogadores se deparam com a trama oferecida pela história. Foi observado que jogo se consolida no Brasil ao adentrar a sala de aula, no qual ele se enquadra em um movimento onde produtos da indústria cultural ganham espaço cada vez maior na sala de aula para se falar de história.

A Professora Maria Betty Coelho Silva, em seu livro *Contar histórias: uma arte sem idade*, nos mostra que mesmo com a revolução tecnológica e de suas inovações, é sempre com um renovado interesse que algumas pessoas ainda sentam para ouvir uma boa história. A autora aponta que muitos são os agentes que contam essas narrativas, de maneira que todas estas narrativas de vários tipos, para vários gostos, estão envoltas em tramas e enredos que prendem nossas atenções. Há vários exemplos onde estas narrativas se apropriam do saber histórico, usando os períodos da história da humanidade como pano de fundo.

O jogo precisa de um cenário para acontecer, um contexto, assim como um filme que precisa de uma ambientação para que as personagens possam viver uma trama, de maneira que a diferenciação entre o saber Histórico e a literatura não tenham definições distintas para aqueles que se propõem a escrever RPG's baseados em fatos históricos. Este possível diálogo que se estabelece entre o RPG e a História nos remetem a pensar uma inicial problemática: qual seria relação entre o jogo e a História? A escrita da história – que não deixa ser uma prática literária – estabelece uma confecção de fios que une os acontecimentos, até aqueles que parecem aos nossos olhos incoerentes, buscando transformá-los em algo inteligível. Este ponto só é possível devido ao trabalho do historiador de narrar os mais variados fatos que envolvem os homens em sociedade. O jogo, neste caso, pretende narrar um fato ocorrido na história, e para tanto escolhe um momento, seleciona suas personagens, cria outras próprias e desenvolve pontos para uma trama que vai ser vivenciada de maneira improvisada pelos participantes usando como pano de fundo um período da sociedade humana. E neste sentido ele usa para suas produções fontes, escolhe abordagens, além de vários outros elementos que irão basear sua narrativa.

Ao chamar atenção a isto, podemos vislumbrar que assim como a história, que enquanto saber passa por inúmeras influências que maculam a pretensão de neutralidade, a narrativa literária apresentada no jogo também sofre estes aspectos. O historiador e o narrador têm a responsabilidade de traçar intrigas, de narrar um acontecimento e tecer em suas escolhas o que deve ou não ser configurado.

Desta forma, pensar na história assim como uma produção literária, através da sua prática o narrador parece adotar a posição do historiador, ele cria, narra os fatos, estabelece uma relação com um cenário da história e reinventa um fato, através da busca de formar uma trama. O jogo se apropria do cenário, do contexto, mas os fatos que se debatem durante a partida são uma reinvenção que se desenvolve no campo imaginário dos participantes, sendo que estes por sua vez assimilam os fatos da maneira que se desenvolveram na trama.

Então, diante disto, podemos imaginar que a relação entre o RPG e a História se dá através do uso de um determinado contexto Histórico, para o desenvolvimento da trama. Esse diálogo talvez possa ser comparado à relação em que a História tem com a Literatura, no caso da “contextualização histórica da narrativa literária”, aquilo que Pesavento traçou enquanto uma relação que se firmar em uma discussão bastante profícua nos dias de hoje, na medida em que com a já desgastada “crise dos paradigmas”, as verdades e os parâmetros impostos de realidade sofrem um *estilhaçamento* e uma *complexificação* diante de um mundo globalizado que ainda precisamos compreender. E sob estes aspectos os conceitos são percebidos enquanto artificios mentais que propõem interrogar e explicar o mundo, de forma que articulados, resultando em uma constelação de teorias. Pode-se dizer que essa aproximação entre a História e a Literatura tem sua base em uma atividade de espírito que funciona na representação do não-visto do abstrato.

Desta maneira, este raciocínio percebe o imaginário enquanto um sistema produtor de ideias e imagens que suporta a apreensão do mundo sob duas formas: a racional e conceitual, que formam respectivamente o conhecimento científico e o conhecimento sensível, sendo este relacionado à sensibilidade e emoções. Para a mesma autora a literatura é um discurso que possui acesso ao imaginário em diferentes épocas. E tendo em vista o imaginário, podemos observar nos dias de hoje o trabalho do historiador ao lidar com o imaginário e discutir a utilização da literatura como acesso privilegiado ao passado, tomando enquanto base em algo que não aconteceu para chegar ao que de fato aconteceu. Colocando em foco a discussão do próprio caráter da história como uma expressão de literatura ou, em outras palavras, uma narrativa portadora de ficção, como nos apontou Hayden White em *Metahistória*.

Embora o historiador não crie os fatos tampouco às personagens, como é o caso da literatura, ele busca sempre os descobrir, fazê-los surgir das sombras do passado, torná-los visíveis. Neste ponto podemos tomar como exemplo as mulheres, entre outras minorias, recuperadas como agentes da história embora sempre tenham estado presentes. Os historiadores também buscam mediar os mundos, criando um elo entre escrita e leitura.

Assim, talvez entre em foco a noção proposta por Paul Ricoeur de “representância”. Fazendo com que a propriedade do trabalho do historiador seja mais do que construir uma representação, mas também de colocar-se no lugar do passado, sendo ele marcado por uma necessidade de atingir o inatingível, o dia que já passou. E para isto, o historiador tem à sua disposição inúmeros elementos que ele pode converter em fonte, bastando apenas que ele tenha um objeto e um questionamento construído a partir de conceitos, que viabilize a problematização deste objeto.

É partindo deste ponto que poderá perceber, descobrir, questionar-se e coletar os documentos, somando indícios para compreensão de um problema, cabendo-lhe a partir destes suportes apontar o como dos acontecimentos, fabricando ou inventando o passado. Desta forma, ao se pensar na história como uma produção literária, através da sua prática o narrador parece adotar a posição do historiador – ele cria, narra os fatos, estabelece uma relação com um cenário da história e reinventa um fato, através da busca de formar uma trama. O jogo se apropria do cenário, do contexto, mas os fatos que se debatem durante a partida são uma reinvenção que se desenvolve no campo imaginário dos participantes, sendo que estes por sua vez assimilam os fatos da maneira que se desenvolveram na trama.

Deste modo, esta pesquisa tem enquanto objetivo analisar o jogo, buscando compreender a maneira pela qual este produto da indústria cultural pode servir enquanto recurso didático na construção do conhecimento histórico e na produção de cultura histórica, entendendo de que maneira elas funcionam e os riscos que se podem ter ao longo de tais apropriações.

2. Metodologia

Como foco primordial coube à nossa discussão compreender de que maneira um produto da indústria cultural invade o espaço que é de nosso interesse enquanto profissionais de história e constrói uma versão, uma interpretação da história que não necessariamente se preocupa com as concepções teórico-metodológicas que norteiam as discussões acadêmicas. Sob este aspecto, no que concerne ao nosso procedimento metodológico nos empenhamos em estudar tal questão através de leituras e análises que partem da própria percepção do jogo em sua funcionalidade e seu papel assumido em sala de aula, para então partirmos à produção do jogo “O Descobrimento do Brasil”, lançando um olhar às suas referências e na maneira pela qual os discursos ali inseridos são produtores de uma determinada cultura histórica acerca do dito “nascimento do Brasil”. Tornando-se observável que o jogo se detém uma visão romântica do contexto histórico.

3. Discussão e Resultados

Diante disto, nossa pesquisa tomou seu ponto central a partir da análise e da busca em perceber de que maneira se estabelecem as relações entre este produto da indústria cultural e compreender o seu papel na construção do conhecimento histórico e na produção de cultura histórica, entendendo de que maneira elas funcionam e os riscos que se podem ter ao longo de tais apropriações. Para isto, usamos como fundamento aquilo que Lapa (1976), em seu livro *Historiografia Brasileira Contemporânea: a história em questão* aponta como necessidade de que o historiador não fique preso a nenhuma etapa percorrida no processo do saber histórico, mas que seja sempre consciente a uma sua ação por um exame reflexivo e crítico. Não se trata de um processo simples, pois envolve uma série de problemáticas muitas vezes provenientes da própria natureza do saber histórico e de seus objetos. O autor também questiona algo de grande relevância quando construímos o saber histórico, pois ele percebe que o conhecimento histórico é elitizado, destinado para um grupo pequeno de letrados, onde a leitura é focada apenas por interesses específicos.

Contudo, este mesmo conhecimento é filtrado por um processo que envolve uma gama de agentes que transmite para a massa que compõem a sociedade brasileira, de maneira que este conhecimento filtrado e adquirido termina por influenciar valores, visões, e contribui para a formação da consciência nacional e conseqüentemente *Cultura Histórica*. E diante disto, assumimos o conceito de Cultura Histórica enquanto pilar fundamental da nossa

trajetória teórica, este sendo percebido a partir das reconstruções temporais parciais, múltiplas, relativas, não-definidas e ao mesmo tempo racionais, não subjetivistas, e não relativistas. Atribuindo sentido a um mundo histórico determinado, compreendendo que é, a partir dessa atribuição de sentido, que nos localizamos no tempo, retendo, articulando e integrando próprias dimensões culturais e temporais.

Pelo funcionamento do jogo, é preciso haver uma trama, um contexto, uma narrativa, o que nos pareceu viável na medida em que o jogo assume o caráter de literatura, primordialmente utilizando-se dos cenários em sua narrativa ficcional e elencando questões de teor no processo histórico, como a produção literária faz, tendo acesso ao imaginário de épocas passadas, pela metáfora e alegoria.

Tendo enquanto fonte o RPG O Descobrimento do Brasil, escrito por Eduardo Luiz Ricon e lançado durante as comemorações dos 500 anos de Brasil em 1999, podemos percorrer a apresentação do jogo e sua estrutura, para assim seguir um caminho onde possam ser reveladas as fontes pelas quais o autor constrói a narrativa do jogo. As primeiras a serem identificadas são às imagens de uma perspectiva dos Descobrimentos, sendo em sua maioria produzidas no final do século XIX e início do século XX, através de um projeto de construção de uma identidade nacional e cultural que representava um ideal do que é o Brasil e o que é ser brasileiro.

Como ressalvas, podemos apontar alguns problemas em lidar com as imagens, buscando denunciar o contexto e processos históricos pelos quais foram produzidas. Além disto, não podemos entender as iconografias como o real propriamente dito, como se Victor Meirelles tivesse retratado a Primeira Missa no Brasil tal qual aconteceu.

Contudo, podemos identificar que Ricon utiliza estas fontes como instrumento de ilustração para as cenas narradas durante o jogo, algo que sirva para visualizar o cenário durante sua narrativa em torno da apresentação das cenas. Além disto, também as utiliza para ilustrar a composição do livro quando fornece explicações sobre a natureza do local (Mantiqueira), os nativos diante dos europeus (Índios a bordo), a chegada da própria esquadra de Cabral (Cabral desembarca em Porto Seguro), entre outras iconografias que até os dias de hoje são tidas enquanto representações fiéis do real para a nossa Cultura Histórica.

Em seguida, se levarmos em conta as referências bibliográficas que Ricon utilizou para construir sua narrativa, nos depararemos com cerca de dez obras, suas perspectivas

reafirmam um conhecimento enciclopédico, comentarista, que elenca heróis e a História se passa através de fatos lineares, dados como representações da verdade.

Desta forma, o jogo elenca fatos históricos dentro desta perspectiva, tão próxima ao olhar da historiografia brasileira sedimentada ainda no século XIX, na qual o Brasil e suas origens estavam diretamente ligados não apenas a Portugal, mas a toda sua empreitada heroica, destemida e aventureira. Sobretudo, no discurso de Francisco Adolfo Varnhagen, o chamando Heródito Brasileiro, através de um elogio à origem, à colonização lusitana que teria trazido a civilização para uma terra dominada pela barbárie, e no qual os nativos estavam relacionados às nossas raízes anárquicas – daí a necessidade de se lutar contra este ser incivilizado.

O jogo se apropria deste discurso, e sua proposta de aventura é baseada exatamente neste tipo de trama, argumentado pela *Cultura Historiográfica* que vem sendo repetida pelo livro didático e acaba por influenciar até mesmo uma ferramenta que se propõe dinâmica, criativa e que seduz professores e alunos, reafirmando uma Cultura Histórica acerca de nossas raízes.

Tendo em vista isto, percebemos que, uma vez que o RPG está diretamente ligado à nossa sociedade, acaba por produzir e receber ao mesmo tempo uma forma de representação. O conhecimento que o jogo fabrica, quando se propõe a romper as fronteiras e transbordar até nossas salas de aulas, embora revestido pelo fato de ser um faz-de-conta, não deve ser analisado apenas como um entretenimento. Pois, a partir do momento que ele produz um saber e este saber vai se reproduzindo no ensino de história, ele passa a ser acima de tudo um produto sociocultural, que desenvolve discursos e complexas repercussões.

Portanto, torna-se digno de ser analisado por nós, educadores e professores de História, preocupados com os discursos Históricos e a maneira pela qual ele pode, através de uma roupagem inocente, reafirmar discursos que giram em torno das disputas de Identidades, valorizando lugares de origem, elencando modelos, e se perpetuando enquanto verdade absoluta. Pensar no RPG usado no ensino da História pode ser viável. Entretanto, deve-se reavaliar a própria maneira que o jogo funciona e é produzido. No nosso caso, buscamos lançar um olhar sobre as fontes deste jogo específico, e a partir disto percebemos que determinadas posturas historiográficas são reproduzidas através da utilização destas fontes.

Sendo assim, podemos pensar como as expressões culturais tornam-se representações do mundo social, da cultura, de maneira que os atores sociais terminam por descrever por

meio de suas representações da sociedade. Sob estes aspectos, temos em mente que tais preocupações são necessárias, tendo em vista que os saberes históricos não atuam no vazio, e sim por sujeitos históricos, na escola e fora dela, e as práticas destes atores somadas aos discursos dos intelectuais, estabelecendo verdades, e delineando as relações de forças.

4. Conclusão

A partir do momento que o RPG produz um saber e este saber vai se reproduzindo no ensino de história, ele passa a ser acima de tudo um produto sociocultural, que desenvolve discursos e complexas repercussões. Portanto, torna-se digno de ser analisado por nós, educadores e professores de História, preocupados com os discursos Históricos e a maneira pela qual ele pode, através de uma roupagem inocente, reafirmar discursos que giram em torno das disputas de Identidades, valorizando lugares de origem, elencando modelos, e se perpetuando enquanto verdade absoluta. Pensar o RPG sendo usado no ensino da História pode ser viável. Entretanto, deve-se reavaliar a própria maneira que o jogo funciona e é produzido. No nosso caso, buscamos lançar um olhar sobre as fontes deste jogo específico, e a partir disto percebemos que determinadas posturas historiográficas são reproduzidas através da utilização destas fontes, sendo estas nocivos para o exercício de um saber mais reflexivo respaldado na elaboração de posicionamentos críticos das narrativas históricas.

Para finalizar, é neste sentido que, cabe a nós pesquisadores e professores enunciar estas relações, estes discursos na busca de exercer o saber histórico de maneira reflexiva, na medida em que novas fontes forem inseridas em nossas práticas, para que não se tornem apenas ferramentas recreativas, e primordialmente reproduzam uma verdade estabelecida pela historiografia tradicional.

Em meio a tantos debate em torno da educação e o uso cada vez mais de nossos recursos didáticos, novas tecnologias de ensino na busca de satisfazer a carência da nossa educação, está diretamente vinculada a lógica do capital e conduzida enquanto mercadoria, tal como a negação de uma história reflexiva capaz de minimizar as atrocidades que reproduzidas inclusive no atual panorama político econômico. A ausência de um saber Histórico Reflexivo na construção e formação de indivíduos que exerçam a cidadania torna-se uma das

ferramentas viáveis para otimizarmos nossas práticas educativas e finalmente atingirmos os objetivos basilares da Educação enquanto sobreviventes neste início de século.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Marta (Org.) **Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologias**. Rio de Janeiro: Casa das Palavras, 2003.

LAPA, José Roberto do Amaral. **Historiografia Brasileira Contemporânea: a História em Questão**. Petrópolis: Vozes, 1976. LE GOFF. *História e Memória*. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

LUCA, Tânia Regina de. **História dos, nos e por meio dos periódicos**. In: PINSKY, Carla Bassanezi. *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2005.

PESAVENTO, S. J. **História e literatura: uma velha-nova história**. In: COSTA, C. B. da; MACHADO, M. T. *História e Literatura: identidades e fronteiras*. Uberlândia: Ed. EDUFU, 2006.

PRAZERES, Mauro Martinez. **Para onde foi Cabral?** São Paulo: Nova Sampa, 1993.

PAVÃO, Andréia. **A Aventura da Literatura e Escrita entre os Mestres de Roleplaying Game**. São Paulo: DEVIR, 1996

NIKITIUK, Sônia L. **Repensando o ensino de história**. São Paulo. Editora: Cortez. 1996.

NEVES, Joana. **Participação da Comunidade, Ensino de História e Cultura Histórica**. In: *Saeculum – Revista de História*, João Pessoa: Departamento de História da Universidade Federal da Paraíba, nº 6/ 7, 2000/ 2001, p. 35-47. Disponível em: http://www.cchla.ufpb.br/saeculum/saeculum06-07_art03_neves.pdf. Acesso em: 20 fev. 2009.

REIS, José Carlos. **A história entre a filosofia e a ciência**. São Paulo: Editora Ática, 1996. RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa I*. Campinas: Papyrus, 1994.

RICON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps: O descobrimento do Brasil**. São Paulo: DEVIR, 1999.

SILVA, Maria Betty Coelho. **Contar histórias: uma arte sem idade**. São Paulo: Ática, 1986.