

## ROLEPLAYING GAME: UM JOGO DE IMAGINAÇÃO E NARRAÇÃO NA SALA DE AULA

Joycimara de Moraes Rodrigues<sup>1</sup>  
E-mail: joycimara.rodrigues@ifrn.edu.br<sup>1</sup>

### RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo principal proporcionar aos alunos que participaram uma perspectiva diferente de contato com a disciplina de História através de um jogo de interpretação conhecido como *Role Playing Game* (Jogo de interpretação de Personagem), mais conhecido por sua sigla em inglês RPG. O trabalho a

seguir foi resultado desta pesquisa empreendida no ano de 2012 junto aos alunos do quarto ano integrado do curso técnico de Alimentos e Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRN) no Câmpus Currais Novos.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogo, História, ensino-aprendizagem, RPG, narrativa.

## ROLEPLAYING GAME: A GAME OF IMAGINATION AND NARRATION IN THE CLASSROOM

### ABSTRACT

This research aimed to provide students who attended a different perspective of contact with the discipline of history through a game of interpretation known as Role Playing Game (Game-playing character), better known by its acronym RPG. The following work was a result of

research undertaken in 2012 with the fourth graders integrated technical course Food and Informatics of the Federal Institute of Education, Science and Technology (IFRN) Campus in New corrals.página do artigo.

**KEYWORDS:** game, History, teaching-learning, RPG, narrative.

## 1 INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho foi proporcionar um laboratório de vivência, levando os alunos a conhecerem fatos históricos através da ótica das pessoas que viviam na época. Isso foi possível com a criação de personagem e sua inserção nos fatos históricos através de um jogo de interpretação conhecido como *Role Playing Game* (Jogo de interpretação de Personagem), mais conhecido por sua sigla em inglês RPG. A pesquisa foi feita durante o ano de 2012 junto aos alunos do quarto ano integrado do curso técnico de Alimentos e Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRN) no Câmpus Currais Novos.

## 2 REVISÃO BIBLOGRÁFICA

O *Role Playing Game*, em tradução livre Jogo de Interpretação de Personagem, é um jogo de narrativa surgido nos Estados Unidos na década de 1970. No Brasil, o jogo é mais conhecido por sua sigla em inglês, RPG, diferenciando-se dos demais países de língua latina, como Espanha, França e Portugal que nomeiam o jogo em sua própria língua. Respeitando a forma como o jogo é conhecido no Brasil, neste trabalho nos referiremos ao *Roleplaying Game* por sua sigla em inglês, RPG.

O RPG se destaca dos outros jogos por ser pouco convencional. O objetivo não é ganhar e sim contar uma história. Não existem vencedores ou perdedores dentro de uma sessão de jogo; existem cooperadores. O importante não é vencer, mas completar uma história, o que pode acontecer em apenas uma sessão de jogo, denominadas *one-shot* pelos jogadores, ou em várias sessões de jogo, recebendo o nome de *campanha*. Os participantes se unem em torno de uma meta e então trabalham juntos para que essa meta seja alcançada.

Como definiu Rodrigues, o RPG é uma:

Mistura do “faz-de-conta” com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas, meses. (2004, p. 18)

Quando pensamos em uma narrativa de romance ou em um filme, nós não vivenciamos a história, ela é contada a nós. No RPG são os jogadores que contam a história, interpretando-as através de suas ações e decisões, todas coordenadas por um jogador denominado narrador ou mestre.

Ao nos referimos à interpretação, nos lembramos imediatamente de teatro. E realmente o RPG também é conhecido como jogo-teatro. Todavia, no teatro, o ator recebe um roteiro pronto a ser seguido, e ele não possui a liberdade para alterar o rumo da história ou a personalidade da personagem. Nas sessões de RPG não existe esse empecilho, todas as ações são espontâneas e criadas pelos jogadores.

Além da interpretação, o RPG também possui regras. Mas não são regras únicas, já que o RPG não se constitui por apenas um jogo. Na verdade, o RPG é uma forma de contar histórias e cada forma possui suas regras, como em um jogo de estratégia. Só que diferente dos jogos de estratégia, onde o jogador precisa vencer os desafios em uma partida única, sem poder intervir no andar da história, as regras de cada jogo de RPG dão um direcionamento aos jogadores de como as coisas ocorrem dentro daquele universo. E cada narrador tem a opção de seguir ou não as regras indicadas pelos jogos.

O escritor brasileiro Marcelo Del Debbio, sintetizou o universo do RPG na descrição de seu livro *Trevas*, ao explicar:

Em um teatro, os atores recebem um script com tudo que seu Personagem deve fazer. Cada fala, cada gesto, está descrito nesse papel. Em um jogo de estratégia, por outro lado, você nunca sabe qual será o movimento de seus adversários. No RPG, esses dois universos se juntam para formar Personagens completos controlados pelos jogadores, mas sem um script. Os jogadores devem tomar suas decisões com base nas características de seus Personagens. (2004. p.5)

Podemos dizer então que no RPG há uma junção desses dois universos. Tanto a interpretação do teatro quanto as regras dos jogos de estratégia estão presentes no universo do *Roleplaying Game*, aliado à liberdade individual de cada jogador e a imaginação do grupo, dando origem a um jogo dinâmico e criativo, onde apenas a imaginação dos participantes limita a criação.

Essa é a grande marca do RPG: a imaginação, a criatividade e a cooperação. Não se encontra durante uma partida do jogo personagens aleatórios desafiando dragões ou lutando contra moinhos, e sim objetivos estabelecidos antes mesmo do início da sessão. Também não há inimigos entre os jogadores, mas companheiros de aventuras. São essas características que atraem principalmente os adolescentes para o RPG, a possibilidade de vivenciar uma realidade de ficção onde ele é o herói que salva a princesa da torre. E como na vida real, ele não pode simplesmente pegar o cavalo e ir até lá. Há regras de conduta que ele deve seguir. E diferente dos contos, ele não está sozinho em sua busca.

A primeira etapa para se iniciar uma sessão de jogo é a definição do *sistema*. Como em um jogo de estratégia, existem regras que definem o que um personagem pode fazer ou não e é isso que se caracteriza o sistema, ou seja, o conjunto de regras que norteia a sessão de jogo. Existem diversos sistemas atualmente no mercado, dos quais falaremos mais adiante.

Após escolhido o sistema, opta-se pela *ambientação*. Enquanto o sistema são as regras, a ambientação é o cenário onde a aventura irá ocorrer. Normalmente cada sistema trás sua própria ambientação, sendo muito raro os grupos escolherem os dois separadamente.

Como não existe um único sistema dentro do universo do RPG, não é incomum que o mesmo sistema seja adaptável a diversas ambientações. Um grande exemplo disso é a Licença Aberta D20<sup>1</sup>, que pode ser usada em qualquer ambientação. E muitas vezes, os jogadores usam da

---

<sup>1</sup> A Licença Aberta D20 foi criada com o objetivo de que todos os livros lançados com essa licença sejam compatíveis uns com os outros. Neste caso, um livro lançado no Brasil com essa licença, poderia ser usado como suplemento em

liberdade concedida pela própria essência do RPG para desvincular um sistema de sua ambientação principal e criar a sua própria. Nesse contexto, é possível dizer então que se pode ambientar uma sessão de jogo em qualquer tempo histórico, futurístico ou fictício.

No universo do RPG há padrões a ser seguido não importando qual sistema ou ambientação seja escolhido para a aventura. O primeiro dele é a escolha do narrador ou mestre. Esse é o jogador mais importante.

Para Del Debbio, o narrador:

É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar os outros personagens que não são controlados pelos jogadores [...] e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores irão resolver. (2004. p.6)

Deste modo podemos perceber que é o narrador que vai cumprir a principal tarefa dentro de uma sessão de RPG. É ele quem vai escolher o sistema e a ambientação, além de criar a meta a ser cumprida pelos jogadores. Do narrador é esperado que saiba todas as regras, ou pelo menos as mais importantes, para que não ajam desentendimentos durante as sessões.

Usualmente é do próprio narrador que parte a iniciativa de formar uma *mesa*, gíria usada pelos jogadores de RPG para a sessão de jogo. O narrador então decide o sistema e a ambientação e contata outros jogadores, usualmente amigos do narrador, ou então dá a liberdade que um ou mais jogadores chamem os participantes da mesa. O ideal dentro de uma mesa é que tenha no mínimo dois jogadores além do narrador e no máximo tenha até oito. Mas não são raras mesas em que se encontrem até doze ou mais jogadores.

Tendo o narrador, sendo escolhido o sistema e a ambientação e estando todos os jogadores definidos, começa o processo de elaboração de personagens. Cada jogador tem a liberdade de criar seu personagem, desde que ele não fuja a lógica da ambientação. Logo, se a aventura se passar no Brasil Colonial, os jogadores optarão por senhores de engenhos, índios, escravos e feitores. Se ocorrer na Idade Média, preferirão nobres cavaleiros, religiosos fervorosos ou mesmo mouros ansiosos pela Península Ibérica. Se o cenário for de super-heróis, não é estranho que o personagem possa ter uma força sobre-humana ou uma velocidade inigualável. Tudo é possível dependendo da ambientação.

No livro de RPG *Vampiro: a Máscara*, da editora *White Wolf*, no capítulo sobre personagens é explicada a forma como a personagem deve ser construída, seguindo a lógica do sistema e da ambientação:

---

uma campanha de outro cenário em outro país. As únicas restrições desta licença aberta é quanto a criação dos personagens, a evolução dos pontos de experiência e a Open Game Content (Conteúdo de Jogo Aberto), onde 5% do conteúdo do livro não tem patente e pode ser usado livremente por jogadores e escritores. Maiores informações no endereço: <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/print.php?storyid=1143> que explica com detalhes o funcionamento desta licença.

A maior parte da vida de um personagem é desenvolvida através da maneira pela qual você o descreve e o representa. Por exemplo, a disposição e a atitude geral [...] pode contribuir como um todo para seu papel dentro da história. Contudo, certos aspectos do seu personagem [...] são descritos em termos numéricos e usados em conjunto com o sistema de regras. (ARCHILL, 1999, p. 100)

Claro que se um jogador insiste em trazer o *superman* para o Brasil Colonial vai precisar de uma boa explicação para isso, e mesmo assim seria um tanto quanto ilógico, mas a decisão final estaria nas mãos do narrador.

Escolhidos as personagens, o narrador apresenta o contexto histórico da ambientação escolhida, descrevendo cidades, países e até personalidades importantes; tudo para que os jogadores possam se inserir dentro da história. Após essa introdução, cada jogador individualmente descreve seu personagem e faz suas primeiras ações. As personagens criadas pelos jogadores podem se conhecer ou não, essa decisão cabe aos próprios jogadores.

É necessário salientar que todas as ações feitas durante uma sessão de RPG são orais; você não vai encontrar jogadores em pé, correndo pela cozinha bradando a plenos pulmões que tem uma espada na mão e irá matar aquele dragão que está destruindo a vila, como também não encontrará dois jogadores brigando corporalmente pela atenção da donzela interpretada por uma jogadora. Esse tipo de ação não acontece no RPG. Todas as ações são verbais e não há contato físico entre os jogadores. E como se trata de um jogo cooperativo, se um jogador agir contra o outro, pode prejudicar todo o grupo, portanto as desavenças praticamente não existem em uma mesa.

### 3 METODOLOGIA

Devido ao forte caráter socializador do jogo, no qual a interação entre os jogadores e o narrador é o motor principal do RPG, o narrador desponta como uma figura chave, pois será ele que, além de conduzir a sessão de jogo, deve também deter o maior conhecimento do cenário onde se passa a aventura. Em virtude disso, a metodologia que foi adotada para esta pesquisa se constituiu na pesquisa-ação.

De acordo com Ghedin e Franco, a pesquisa-ação pode ser definida como:

[...] uma investigação cuja meta é a transformação de determinada realidade, implicando diretamente a participação dos sujeitos envolvidos no processo, atribuindo ao pesquisador os papéis de pesquisador e de participante e ainda sinalizando para a necessária emergência dialógica da consciência dos sujeitos, na direção da mudança de percepção e de comportamento. (GHEDIN E FRANCO, 2008:216)

Esse tipo de pesquisa foi escolhido por se caracterizar em um projeto onde a ação do pesquisador norteia a pesquisa, o que vai de encontro na proposta de interação entre narrador e jogador proposta pelo RPG. A proposta da utilização da pesquisa-ação como norteadora do projeto é baseada no interesse que o pesquisador assuma o papel do narrador, enquanto os alunos, o dos jogadores e posteriormente esses mesmos alunos se tornem os dinamizadores.

A pesquisa foi dividida em duas etapas. A primeira constituiu-se na aplicação do RPG em pequenos grupos, um para cada classe de integrado. Ou seja, um grupo para os alunos do quarto ano de alimentos e um grupo para os alunos do quarto de informática. Na segunda, os alunos que participaram da primeira fase do projeto foram os dinamizadores com os demais alunos das duas turmas.

### 3.1 Primeira fase da pesquisa

O grupo do quarto ano de Alimentos participava do projeto nas quintas-feiras pela manhã, enquanto o grupo do quarto ano de Informática participava às quartas-feiras também pela manhã. A divisão de acordo com o curso foi muito mais por prezar as afinidades dos alunos entre si, e não um fator norteador da pesquisa. Em determinado momento, uma aluna do curso de informática quis integrar o grupo do curso de alimentos e isso foi feito sem nenhum problema. A seguir, vamos relatar as especificações de cada grupo de alunos.

#### 3.1.1 Grupo de Alimentos

O grupo foi formado pelos alunos do quarto ano do curso Integrado de Alimentos, Marcos, Camila, Amanda, Karen, e Felipe. Posteriormente a aluna do quarto ano de informática Ana Heloysa optou por frequentar esse grupo. Nele, os alunos representaram personagens no contexto histórico do ataque japonês à base de Pearl Harbor, nos EUA em 1941. Os personagens criados pelos alunos foram:

- Dois pilotos da aeronáutica (Ana Heloysa e Marcos);
- Um médico americano (Felipe);
- Uma médica franco-judaica (Karen);
- Uma espiã alemã disfarçada (Amanda);
- E uma espiã soviética, também disfarçada (Camila).

A história começou no dia anterior ao ataque, ou seja, dia 08 de dezembro de 1941, onde os personagens foram convocados para ajudar no cuidado com os feridos e, no caso dos personagens militares, prepararem um contra-ataque.

As sessões se desenrolaram com a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, o contra-ataque dos americanos ao Japão, os debates ideológicos entre os personagens e a descoberta de ambas espiãs, que proporcionou o clímax da história e também seu fechamento.

Para a representação da base militar americana, bem como os hospitais e outras localidades onde se passava o enredo da história, foram usados cubos de montar, conhecidos como Lego e também miniaturas de plásticos representando soldados.

### 3.1.2 Grupo de Informática

O grupo foi formado pelos alunos do quarto ano de informática Joel, Eliabe, Vítor, Alinne, Vinicius e Valmir. Nele, os alunos representaram personagens vivendo em plena dominação nazista em um dos países que mais sofreu com a invasão: a Polônia. Os personagens criados pelos alunos eram:

- Fugitivos do campo de concentração de Aushwitz (Alinne e Vítor);
- Poloneses integrantes do movimento de resistência à ocupação alemã (Eliabe, Vinicius e Valmir);
- Um espião inglês (Joel).

A escolha do momento histórico diferente do grupo de alimentos partiu dos próprios alunos. A história começou com a fuga dos personagens de Vítor e Alinne do campo de concentração de Aushwitz, seu encontro com o personagem de Joel, que estava na Polônia a mando da Inglaterra para investigar as instalações nazistas e os personagens de Eliabe, Vinicius e Valmir eram soldados poloneses que integravam o movimento de libertação da Polônia. No decorrer das sessões, os personagens descobriram os planos nazistas e conseguiram fugir para a Inglaterra, o que concluiu a história.

No grupo foram usados os mesmos materiais que no grupo de alimentos.

## 3.2 Segunda Fase da pesquisa

A segunda fase da pesquisa se caracterizou pela aplicação do RPG durante as aulas de história. Foram trabalhadas as mesmas temáticas abordadas durante as sessões de jogo, ou seja, ataque a Pearl Harbor no quarto ano de alimentos e resistência polonesa no quarto ano de informática. Os alunos que foram os jogadores durante os meses da pesquisa, agora tomavam o papel de dinamizadores, e narravam as sessões de jogo para os próprios colegas de turma.

As salas foram divididas em grupos, de acordo com a quantidade de alunos dinamizadores: cinco grupos em alimentos (pois a aluna Ana Heloysa participou em sua própria sala) e cinco grupos em informática (Eliabe e Vinicius não puderam participar como narradores). No dia da aplicação da pesquisa, o aluno Valmir do curso integrado de informática teve problemas de saúde e foi substituído pelo aluno Marcos, do curso de alimentos.

No total, participaram da pesquisa sessenta alunos, sendo 33 do curso integrado de Alimentos e 27 do curso integrado de informática. Somando-se os narradores, totalizaram 70 alunos participantes. Foram utilizadas seis aulas em cada turma nesta fase da pesquisa, sendo quarto para a aplicação do RPG e duas para o debate da experiência.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os alunos de ambas as turmas já tinham tido o contato com os conteúdos abordados nos projetos através das aulas regulares. A grande diferença que a aplicação que o RPG trouxe foi a

experiência de vivenciar o que as pessoas da época vivenciaram, através da imaginação e da oralidade.

#### 4.1 Primeira fase

Na primeira fase, ambos os grupos precisaram recorrer constantemente ao pesquisador sobre fatos do cotidiano, e muitas vezes acabaram cometendo alguns anacronismos, isto é, se referiam ao passado como se fosse o presente vivido por eles.

Para solucionar esse problema, durante as sessões houve momentos de debate, sobre o quanto a vida na primeira metade do século XX se diferencia da vida nos dias de hoje, não só pela questão a guerra, mas de outros fatores, como o papel da mulher na sociedade ocidental, os preconceitos relacionados a etnias e religião, os nacionalismos e etc.

Na primeira fase da pesquisa ficou mais evidente a apropriação dos saberes pelos alunos através da vivência dos papéis. Os mesmos procuraram personagens reais para que pudessem basear os seus, leram notícias da época e se inteiraram até mesmo das linguagens daqueles povos para que pudessem dar mais realismo a suas falas.

O que mais se destacou na primeira fase foi a facilidade com que os alunos se inteiraram de seus papéis e passaram a se expressar de acordo com o contexto da época. Também se destacou a maneira com qual eles passaram a encarar a história, pois os alunos que integravam o grupo começaram a participar mais das discussões dentro das aulas de história, e houve melhoria em relação as suas notas.

#### 4.2 Segunda fase

Na segunda fase da pesquisa, os alunos que participaram da primeira fase como jogadores fizeram o papel de narradores. Houve duas dificuldades principais nessa fase: o estranhamento inicial por parte da grande maioria dos alunos, que nunca tiveram contato com o jogo, e a questão do barulho excessivo.

A primeira dificuldade, o desconhecimento, foi solucionada pelos próprios alunos dinamizadores. Cada narrador dispensou os primeiros minutos da sessão para explicar resumidamente aos colegas o que seria feito. Alguns alunos demoraram a entender a dinâmica do jogo, querendo decidir ele mesmo os acontecimentos da sessão, papel que cabe ao narrador. Todavia, as dúvidas foram resolvidas pelos próprios alunos narradores e depois disso a experiência acabou fluindo com facilidade.

A segunda dificuldade, a do barulho, foi mais complicada de resolver. Como o RPG se caracteriza por uma experiência que preza na oralidade, não há como controlar o barulho que a conversa de muitos grupos causa. A medida tomada foi que dois grupos saíram das salas e foram para um espaço aberto próximo. Isso facilitou a interação tanto dos que saíram quanto dos que ficaram, já que o barulho produzido diminuiu significativamente.

Após o termino da aplicação do RPG, foi feito um momento de discussão sobre a atividade realizada. Os alunos mostraram um grande interesse pelo jogo, inclusive querendo saber mais

sobre o mesmo e também querendo dar continuidade ao projeto. Mas a principal questão colocada foi a experiência de vivenciar o período histórico. Os alunos apontaram como se sentiram ir “para outro mundo” e como ficou fácil entender como tudo aquilo acontecera, do ponto de vista das pessoas comuns.

Um dos motivos do interesse dos alunos está sem dúvida no fato, já comentado, da experimentação que o RPG produz dentro da História. Além disso, a oportunidade do aluno de se sentir um personagem que participa de um evento, que tem uma importância dentro de determinado fato histórico, contribuíram para essa aceitação.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao começarmos esta pesquisa, foi proposta uma discussão recente nos meios acadêmicos, onde analisaríamos a construção do saber histórico através da utilização do jogo de narração e imaginação conhecido como *Roleplaying Game*.

O objetivo de aplicar um recurso didático desconhecido pela maioria dos educadores foi dinamizar as aulas de História, visto que, como um jogo narrativo de imaginação e oralidade, o RPG dispõe de um potencial lúdico, que favoreceria o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Os resultados da pesquisa foram obtidos através da análise dos dados recolhidos durante as sessões de jogo, dos debates em sala e também da observação das notas dos alunos dinamizadores, que foram os mais envolvidos no projeto. Foi também observado a postura dos alunos durante as sessões de jogo e posterior a estas. Percebeu-se que os alunos envolvidos puderam se posicionar criticamente acerca do tema trabalhado, no caso, a Segunda Guerra Mundial, expressaram suas impressões do período e também debateram sobre o cotidiano e o que o conflito afetou na vida daquelas pessoas.

Todavia, a maior contribuição foi proporcionar ao aluno, através de suas personagens, uma vivência do período trabalhado, que dificilmente seria conseguido apenas através de exposições na sala de aula.

## 6 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTOCCHI, E. Narrativa no RPG: escolhas de fruição e escolhas de produção. - Texto do curso Design Básico de RPG. CCE/PUC – Rio de Janeiro, 2002.

BITTENCOURT, C. M. F. Ensino de história: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2004. 408 p.

DEL DEBBIO, M. Trevas. Daemon Editora. São Paulo, 2004. 256 p.

ELKONIN, D. B. Psicologia do Jogo. – 2ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009. – (Coleção Textos de psicologia). 447 p.

GHEDIN, E.; FRANCO, M. A. S. Questões de método na construção da pesquisa em educação. São Paulo: Cortez, 2008. p. 211-248.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. – São Paulo: Perspectiva, 2010. – 6 ed. (Estudos / dirigida por J. Guinsburg). 243 p.

PROST, A. Doze lições sobre a história - Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008. 287 p.

RODRIGUES, S. Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game – Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2004. 207 p.

SCHMIT, W. L. RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Londrina. Londrina, UEL, 2008.

VASQUES, R. C.. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara – 2008.