

ULBRA – SEMINÁRIO DE LETRAS

Adriane Veras

Cristiano B. dos Santos

Título: RPG como ferramenta de ensino de literatura

Keywords: RPG, role-playing games, jogo, alunos, motivação, fantasia, atividades, literatura.

Discussão:

Mais e mais professores buscam motivar e interessar seus alunos. Entretanto, no mundo dos computadores e vídeo games, a literatura, especialmente a dos séculos passados, está longe da área de interesse dos alunos do ensino fundamental e médio de nossas escolas. O primeiro passo para atrair esses alunos a estudar literatura é a motivação. Cada vez mais, a escola é vista pelo jovem como algo antagônico, distante de sua realidade. Uma obrigação, um obstáculo para a sua realização pessoal, e não um meio para atingi-la. Os jovens não aprendem não por incapacidade ou alienação, mas por falta de estímulo, de interesse e de motivação (BAILEY apud Brown, 1987).

De acordo com Anthony Papalia, motivação é a vontade de perseverar em uma tarefa de aprendizagem, é o impulso que faz com que alguém aja de certa maneira, é a força e o incentivo dentro da pessoa que a estimula a ter um interesse ativo. Ele ainda acrescenta que, para que haja motivação, são necessários vários fatores como relevância da tarefa e assunto tratado em aula, interesse pela matéria apresentada, expectativas de sucesso, nível de atividade e o resultado final, o qual inclui recompensas intrínsecas ou extrínsecas por parte do aluno (PAPALIA, 1986).

Wilga Rivers, outra estudiosa da aprendizagem, declara que a motivação brota de dentro para fora, porém necessita de uma faísca inicial de fora para dentro, sem imposições externas (RIVERS, 1981). Peter F. Oliva, em seu livro *The Secondary School Today*, especifica alguns fatores que podem fortalecer a motivação de estudantes. Ele diz que os

alunos aprendem quando se consideram seres capazes e trabalhando com materiais no seu nível de compreensão (1972). Muitos alunos até mesmo do ensino médio consideram a literatura brasileira dos períodos Românticos, Realistas e assim por diante como aquém do seu nível de entendimento. A falta de relevância também é apresentada como outro fator causador da falta de interesse. Oliva acredita que os alunos aprendem quando eles percebem um objetivo em suas atividades e estudos.

A aprendizagem ocorre quando eles vêem seus estudos como importantes e que seu trabalho não é trivial e repetitivo. Um ambiente seguro, sem ameaças por parte do professor, em relação às notas, é fundamental para que a aprendizagem aconteça. Oliva segue ainda dizendo que os estudantes sentem-se motivados quando eles têm a oportunidade de expressar suas necessidades psicológicas de sucesso, reconhecimento e aprovação – não de notas, mas através de feedback positivo. Talvez ainda mais importante seja o fato de que a motivação existe quando os alunos têm autonomia para decidir, planejar e sentirem-se responsáveis pela sua participação nas atividades em aula (OLIVA, 1972).

O professor ideal sabe estimular a imaginação de seus alunos, ativando o processo de criação, seja científico ou artístico. Apresenta a matéria não através de uma didática árida, mas dentro de um conjunto vivo, pulsante, rico em realização. Neste ponto, a fantasia surge como importante auxiliar (SCARCELLA, e OXFORD, 1992). A fantasia serviria como um desvio da angústia geralmente provocada pelo processo de ensino, para mais tarde encaminhar novamente o indivíduo em sua direção, desta vez com um sentimento mais positivo a esse processo. Uma atividade que incentivaria a motivação e o interesse dos alunos por literatura usando a fantasia seria RPG.

A sigla significa jogos de interpretação. São "jogos de faz de conta com regras". O RPG é como ficou conhecido o *Role Playing Game*, jogo criado nos Estados Unidos em 1973, através do *Dungeons & Dragons (D&D)*, uma ambientação de fantasia medieval livremente inspirado na obra de Tolkien (escritor inglês do gênero fantasia, sendo a trilogia de *O Senhor dos Anéis* a sua obra mais famosa) (MARCATTO, 2003). Não se trata, porém, de um único jogo, mas sim de uma filosofia de jogo, um jogo de interpretação de papéis.

RPG se caracteriza como mais um gênero de jogo, um amplo universo lúdico que abriga dezenas de jogos diferentes - todos unidos por um elemento em comum, a interpretação de um personagem. É claro que os vários gêneros de jogos diferem entre si,

cada um possuindo sua particularidade, o que vai atrair diferentes tipos de jogadores. Mas o RPG possui uma característica que o destaca dos demais. Ele tem como elemento principal aquilo que une todos os diferentes tipos de jogos: a fantasia. A fantasia como elemento de sublimação e mediador entre o indivíduo e a realidade. É no RPG que o jogador vai vivenciar a fantasia de forma mais intensa, extrapolando os limites de um simples jogo sem, ao mesmo tempo, deixar de ser apenas um jogo.

O RPG é um jogo onde o jogador interpreta um personagem criado por ele. Este personagem, porém, deverá ser criado dentro de um determinado cenário, conhecido como *ambientação*. As ambientações podem ser várias: ficção científica, Idade Média, cyberpunk, terror, vikings, velho oeste, Brasil colonial... Enfim, as possibilidades são infinitas, pois todas as épocas da História e culturas existentes, ou que já existiram, podem servir de inspiração para uma ambientação de RPG.

O jogador cria um personagem para a ambientação escolhida. Este personagem será criado de acordo com um *sistema de regras* (afinal, trata-se de um jogo, e um jogo costuma ter regras) e obedecendo a lógica do mundo para o qual ele está sendo criado. Por exemplo: um personagem da República Velha não poderá fugir do Brasil de avião ou ter uma pistola automática. O sistema de regras serve para organizar a ação dos personagens durante o jogo, determinando os limites do que ele pode ou não pode fazer.

As regras têm como finalidade fazer uma simulação da realidade (a realidade do jogo), influenciando a ação dos personagens nas ações mais complexas. Como não há apenas um sistema de regras (cada jogo de RPG costuma ter o seu), as possibilidades de jogos de RPG se multiplicam ainda mais, pois cada ambientação pode ser desenvolvida por diferentes sistemas de regras. Ou seja, cada combinação ambientação-sistema dá origem a um jogo diferente. Cada jogador constrói o seu personagem, menos um. Este jogador é conhecido como *mestre do jogo*. Ele será o diretor, o roteirista, o figurante, o ator coadjuvante, o cenário, o juiz do jogo. Sobre ele recai a maior responsabilidade: do jogo ser um sucesso e todos passarem momentos agradáveis juntos. Este personagem será o professor/professora.

Para quem não conhece RPG, a função do mestre de jogo é a mais difícil de entender, mas é fundamental que seja compreendida. O mestre precisa conhecer cada detalhe da ambientação e todo o sistema de regras. Já os outros precisarão apenas de uma

noção geral da ambientação (o suficiente para criar um bom personagem) e das regras (é durante o jogo que os jogadores costumam se familiarizar com as regras).

O professor escolhe uma obra literária. O mestre irá criar uma história para os seus jogadores, que se passa na ambientação descrita no livro. A história do livro servirá de base para o roteiro do jogo. Porém, se trata de um roteiro aberto, pois o mestre cria uma situação derivada da narrativa, a qual os personagens/alunos terão de resolver. Ele cria uma série de situações, mais ou menos encadeadas, e se prepara para muitas improvisações.

Ele começa a contar a história para os jogadores. Estes, interpretando os seus personagens, falam o que eles farão dentro da história. Então, de acordo com a reação de cada jogador, o mestre continua a contar a sua história. É um eterno pingue-pongue criativo. Nunca a história que o mestre criou se desenvolve da maneira como ele a imaginou. Se isso acontecer, significa que não foi um bom mestre, pois certamente ele terá conduzido e reprimido a criatividade e a interpretação dos jogadores.

A história (não a do romance, mas a criada em cima do romance seja como uma continuação ou um desfecho diferente), no RPG, é sempre uma criação coletiva. Ela toma forma apenas durante a sessão de jogo. E a mesma história, se for jogada outras vezes (geralmente com jogadores diferentes), terá um desenvolvimento diferente. Ao transformar uma aula em jogo, facilita-se o envolvimento do aluno com o tema, tornando a aula mais agradável, divertida e produtiva.

Um grande problema para o educador é demonstrar a importância de conteúdos que não tenham aplicação prática imediata, mas que contribuam para formação geral do aluno, tornando-o mais capacitado para conteúdos mais complexos e para a própria vida. Você pode demonstrar a utilidade de um determinado conteúdo, colocando o aluno numa situação da qual só se sairá bem se souber usá-lo.

RPG é um jogo de interpretação, mas os jogadores não representam, pelo menos não no sentido teatral. Esta representação é verbal, se aproximando de uma leitura de texto (como a que antecede os ensaios no palco), mas sem texto. Alguns jogadores interpretam de modo descritivo, em terceira pessoa ("meu personagem faz isso, ele diz aquilo"). O objetivo do jogo não é ganhar (uma vital diferença dos outros jogos), mas completar uma história. Nem sempre o obstáculo apresentado pelo mestre é superado, ou o objetivo apresentado por

ele é alcançado, mas o personagem continua lá, ele está vivo. É como na vida, ela continua, ele poderá tentar de novo ou partir para outra aventura.

Já vimos aqui como o RPG permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como elemento de socialização. Ao se sentir aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais à sociedade. A capacidade de integração do RPG começa na própria estrutura do jogo: é jogado em grupo, sendo que não é voltado para a competição, mas sim para a cooperação entre seus participantes. A própria história leva a isso. É um jogo que transcorre calcado no discurso, na tradição oral, no diálogo e troca de idéias.

A história que o mestre propõe pode ser tão simples como um julgamento dos personagens de um romance, por exemplo: um julgamento de Capitu e Escobar do romance de Machado de Assis, *Dom Casmurro*. Como o jogo pode ser mais complicado, envolvendo aspectos históricos, sociais e políticos do Brasil do período em que se passa a história, o RPG tem um potencial informativo de primeira grandeza. Através de uma ambientação histórica, é possível passar inúmeros conceitos de determinada cultura, ou mesmo conceitos geográficos e científicos.

Nossa proposta de atividade de RPG é centrada no conto de Machado de Assis, *O Alienista*. Ambientar os participantes na cidade onde se passa o conto, como personagens que não são citados na narrativa, desenvolver a estória através da participação e interatividade de todos os personagens presentes. O objetivo dessa atividade é buscar o entendimento do conto, fazer os jogadores “viverem” a estória, como se fizessem parte dela, além de fazer despertar o interesse pela leitura, uma vez que quem estiver jogando vai querer obter informações mais detalhadas sobre o que está “vivendo”. O professor estabelecerá um padrão e limitações para os alunos criarem um personagem. Ele designará alguns para serem personagens contidos na estória, e outros para serem personagens neutros, mas importantes para o desenvolvimento da narrativa. O professor/narrador ambientará o conto para os alunos/jogadores. Depois de familiarizados com o conto e/ou iniciados neste, eles determinarão o desenvolvimento da narrativa, sendo conduzidos pelo professor/narrador. Esse introduzirá personagens não-jogadores, interpretados por ele mesmo, para interagirem com os personagens-jogadores (alunos).

Os personagens interpretados pelos alunos/jogadores poderão ou não se interagir durante a narrativa, dependendo de seus atos durante o jogo. A narrativa provavelmente terá um desfecho diferente do fim da estória do livro, pois não tem como os jogadores interagirem ou interpretarem seus personagens de acordo com o desenvolvimento do conto, pois perderia a espontaneidade, ficando mecânico. O objetivo dessa atividade é fazer os alunos “viverem” o conto, tomarem conhecimento da época em que ele se passa, o que despertaria o interesse deles pela leitura.

Um aspecto fundamental para que o jogo se desenvolva com sucesso é a espontaneidade e a naturalidade dos alunos/jogadores ao interpretarem os seus personagens. E o professor/narrador deverá ter um profundo conhecimento do conto e de tudo que for relevante a ele, como a época em que se passa, a sociedade, costumes, etc., para que possa fazer uma narrativa bem detalhada, ambientada e, principalmente, bem conduzida. Não é fundamental que eles tenham lido o conto antes de jogarem, porém, o jogo será mais bem desenvolvido se eles o tiverem lido, uma vez que terão conhecimento do que estão jogando. O professor/narrador deve dar um pontapé inicial, um estopim para que comece a narrativa. Deve dar rumo aos personagens dos alunos, para que estes não fiquem perdidos no decorrer do jogo. Este estopim deve ser dado ao introduzir um personagem na narrativa. Após esse início, os alunos/jogadores passarão a agir como se fossem os seus personagens, declararão suas ações, e o professor/narrador dará as conseqüências para cada ação deles. Como um possível desenrolar do jogo, temos como exemplo, o professor diz ao aluno:

- Você está preso num dos quartos da Casa Verde.

E o aluno pergunta:

- Como é esse quarto?

O professor responde:

- É um quarto pequeno, escuro, com uma cama e uma grande porta de ferro com uma pequena janela gradeada. O que você faz?

O aluno declara:

- Eu vou até a janela para ver como é o movimento no corredor. ...

E o professor descreve o movimento no corredor, o aluno vai declarando suas ações, que terão conseqüências faladas pelo professor, e assim sucessivamente.

Fica a critério do professor requisitar a leitura antes, durante ou depois do jogo. Uma vez que o jogo é realizado após a leitura, ele será mais bem desenvolvido devido ao conhecimento da estória por parte dos alunos, mas despertará o interesse deles se for realizado antes da leitura, uma vez que eles vão querer ter informações sobre o que estão jogando.

Não é de hoje que se procuram novos instrumentos para auxiliar na aprendizagem escolar. Muitas destas tentativas estão voltadas ao universo lúdico ou da fantasia. O RPG se caracteriza, sem dúvida, como forte instrumento pedagógico. Ao mesmo tempo em que o jogo fornece um espaço ao aluno para descarregar suas fantasias, é uma fonte infindável de informações. Mas isso só dará resultado se o RPG for preservado em sua forma original: como jogo. Apenas como jogo, através da não obrigatoriedade, é que ele vai poder desenvolver todo o seu potencial. Como atividade extra. Se for trazido para dentro da sala de aula como uma outra matéria, ou como atividade obrigatória (através de ponto extra na média ou coisas do gênero), ele perde o seu maior trunfo, que é a espontaneidade e a sensação que o jogador tem de ter um domínio, ainda que parcial, no desenvolvimento da história (MARCATTO, 2003).

O que ocorre numa sessão de RPG, de certa forma, é parte de sua criação. A partir daí, o jogador/aluno é levado a querer conhecer mais profundamente os elementos que compõem esta história, esta ambientação. Tal conhecimento torna-se necessário para um melhor desenvolvimento de seu personagem e, conseqüentemente, da história criada coletivamente. O RPG não pretende ser literatura, é uma ferramenta para a criação de simulações práticas, vivenciais em sala de aula, é um jogo. E como jogo, é um grande estímulo à literatura, pois mestres e jogadores são levados naturalmente à leitura como fonte de idéias para suas aventuras. Não só são levados à leitura como também a escrever. Muitos jogadores escrevem ao criar uma aventura para o seu grupo, ou para contar a história dos seus personagens, ou então registrar os acontecimentos de uma sessão de jogo. Muitas vezes também através de desenhos.

Outro aspecto extremamente positivo de uma atividade RPG é a possibilidade de integração de outras disciplinas e professores. No caso de um romance, ou conto em nosso caso exemplo, o professor de literatura pode trabalhar junto aos professores de história e geografia. As três áreas poderiam ser reunidas em forma de um projeto no qual alunos e

professores pudessem associar o jogo propriamente dito à leitura da obra e ao período histórico e geográfico que o país se encontrava. Essa interação é chamada interdisciplinaridade e propicia aos alunos uma oportunidade de aprender a respeito do cenário político, social e econômico do Brasil da época da obra literária escolhida. O trabalho interdisciplinar “supõe uma interação de disciplinas, uma interpenetração ou interfecundação”, indo desde a simples comunicação de idéias até a comunicação dos conceitos, da epistemologia e da metodologia, dos procedimentos e da organização da pesquisa (JAPIASSU, 1994).

Observa-se, também, que a boa prática de RPG pode ocasionar melhoras significativas no hábito de leitura e pesquisa dos participantes. Porém, se de alguma forma o jogador tiver a percepção de que está sendo conduzido; a fantasia se quebra. Mas, do contrário, se a espontaneidade for mantida, é animadora a perspectiva de um instrumento que cria no aluno um impulso próprio, particular, em direção ao conhecimento, ao aprendizado. É imperativo apontar os benefícios gerados pelo jogo saudável de RPG no desenvolvimento de imaginação, raciocínio lógico e habilidades de comunicação de jogadores. Essa atividade pode se estender por várias aulas ou até mesmo por vários meses. Tudo depende do grau de comprometimento, criatividade e motivação dos alunos. Claro, sem também esquecer da quantidade de tempo que o currículo permite que se dedique a atividades extras como essa.

Atividades como essa têm como objetivo máximo incentivar os alunos à pesquisa e leitura, tornando a literatura um objeto de estudo que seja ao mesmo tempo divertido e estimulante. RPG é apenas uma sugestão de trabalho para sala de aula que pode estender-se como uma atividade extra classe. Toda atividade criativa e elaborada exige um sacrifício e trabalho extra, maior por parte do professor, mas recompensador. Japiassu diz que nós professores devemos reciclar-nos e estar sempre prontos para aprender coisas novas, que “o professor que não cresce, que não estuda, que não se questiona, que não pesquisa, deveria ter a dignidade de aposentar-se. Porque já é portador de paralisia intelectual ou de esclerose precoce” (1994).

Bibliografia

BAILEY, H. apud Douglas Brown, *Principles of Language Learning and Teaching*, 2ª edição. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc., 1987.

JAPIASSU, Hilton. *Interdisciplinaridade*. Texto base da palestra no *Seminário Internacional sobre Reestruturação Curricular*. Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre, julho de 1994.

MARCATTO, Alfeu. Site: http://www.alfmarc.psc.br/edu_emba.htm

OLIVA, Peter F. *The Secondary School Today*. New York: 1972.

PAPALIA, Anthony. "A Research Report on Motivating the Language Learner," *NYS AFLT Language Association Bulletin XXXVIII*, 1986: pp. 23-24.

RIVERS, Wilga. *TEACHING FOREIGN-LANGUAGE SKILLS*. The University of Chicago Press, Chicago IL 60637, USA, 2ª edição. 1981.

SCARCELLA, Robin C. e OXFORD, Rebecca L., *The Tapestry of Language Learning: The Individual in the Communicative Classroom*. Boston: Heinle & Heinle Publishers, 1992.