

NARRATIVA INTERATIVA E INTEGRAÇÃO: O USO DO RPG NA SOCIALIZAÇÃO ESCOLAR

LORENA ROBERTA DOS SANTOS FOGAÇA¹; DAVID JOSÉ DE ANDRADE SILVA²

IFPR – Campus Jacarezinho¹, IFPR – Campus Jacarezinho², david.silva@ifpr.edu.br

RESUMO

As narrativas estão presentes na humanidade há milênios e, por meio delas, tanto histórias fictícias quanto o conhecimento empírico acumulado por civilizações foram repassados por gerações. A cultura oral foi por milhares de anos a principal fonte de comunicação e integração das sociedades primitivas e, até a popularização da linguagem escrita, também das sociedades modernas, como no Brasil, onde o analfabetismo esteve fortemente presente até o século XX. Logo, a narração, historicamente, possui grande importância na constituição das relações interpessoais, seja por meio de histórias ao redor de uma fogueira ou à beira da cama, para ninar uma criança. Dessa forma, o projeto “Uma jornada heroica: o uso do Role Playing Game como promoção à socialização escolar” tem como objetivo resgatar o convívio presencial entre estudantes do ensino médio, no intuito de promover a socialização e seus efeitos na aprendizagem. Em virtude da situação pandêmica, o projeto focou inicialmente na pesquisa bibliográfica sobre o uso do RPG como recurso escolar e desenvolvida uma adaptação de um sistema de Role Playing Game (doravante RPG). Nesse processo, foram discutidos os textos de Fairchild (2004), Vasques (2008) e Garcia (2019) e descobertos os potenciais e as contradições sobre o uso desse jogo em ambiente de educação formal. Após esse período de revisão teórica, firmou-se uma parceria com a Sala de Recursos Multifuncionais do Colégio Estadual de Ensino Fundamental, Ensino Médio e Educação Profissional Rui Barbosa para que estudantes participassem do projeto voluntariamente por meio de partidas em ambiente virtual. Ao final das sessões de jogo, aplicou-se um questionário aos participantes e, a partir das respostas, perceberam-se pontos positivos em relação ao uso do RPG na socialização.

INTRODUÇÃO

O RPG, traduzido, significa “jogo de interpretação de papéis”, ou seja, nele os jogadores devem construir personagens e agir conforme o que escolheu. No jogo, um dos participantes, é o mestre, o qual prepara previamente uma história que mediante as decisões dos outros jogadores é moldada, abrindo assim infinitas possibilidades de conclusão. Como elementos que compõem o RPG, têm-se: **Sistema de regras** - os jogos são conduzidos através de sistemas de regras predeterminados, existindo vários sistemas com características próprias, mas sem perder a essência fundamental do RPG: a interpretação de papéis. Alguns exemplos de sistemas são o GURPS, por exemplo. **Narrativa** - também pode ser chamada de mundo ou cenário, consiste no contexto fictício em que os personagens de cada jogador estão inseridos. Esses contextos podem ser, por exemplo, medievais, futuristas, entre outros. **Mestre** – como já elencado, um dos jogadores assume o papel de mestre de jogo. Em resumo, o mestre é o responsável por criar a história, descrever de forma detalhada os cenários que os jogadores se encontram, bem como narrar as consequências das ações dos jogadores. **Jogadores** - os jogadores criam seus personagens com base no sistema de regras e na narrativa a ser utilizada. **Ficha de personagem** – ao criar cada personagem, os jogadores devem preencher a ficha de personagem. Cada sistema de regras possui uma ficha que possui todas as características do personagem.

Assim, além de ser uma construção coletiva, é um jogo que dialoga fortemente com a narração, uma das formas de integração social e literária mais antigas conhecidas pela humanidade. Em adendo, a preparação de uma partida de RPG requer estudo e planejamento dependendo da ambientação em que a história se passar. Uma aventura na China ou na Europa medieval, exigirá dados verídicos mínimos para não ocorrer erros históricos e transformar-se em uma fantasia. Portanto, o RPG tem a potencialidade de dialogar com vários objetivos da educação formal e servir como um instrumento de socialização e ensino. Dada a alta versatilidade do RPG, ainda há poucas pesquisas sobre seu uso em ambientes escolares. Em adendo, considerando o público-alvo (adolescentes entre 13 e 18 anos) proposto para essa investigação, que também é atendido pelo IFPR nos cursos de Ensino Médio Integrado, espera-se compreender de que forma esse jogo medeia as relações entre os estudantes. Assim, faz-se necessário investigar a sua eficácia em ambiente escolar para aprofundar as reflexões e debates sobre os efeitos dos elementos narrativos e interatividade real em uma geração nativa digital.

METODOLOGIA

O projeto seguiu-se majoritariamente o método de pesquisa bibliográfica tanto de sistemas de RPG quanto de produções científicas que versam sobre o tema pesquisado. No processo de aplicação dos jogos para coleta de dados, utilizou-se ferramentas de anotações de campo, comumente utilizadas em pesquisas de campo, bem como a plataforma Discord, programa de conversa via texto e vídeo que é muito utilizado para bate-papo durante jogos *online* (BRASIL, 2020). Além disso, o material “GURPS Illuminati – o mundo é mais estranho do que se imagina” (FINDLEY, 1995), foi o sistema de regras adotado.

CONCLUSÕES

Destacam-se o uso da plataforma Discord e as potencialidades percebidas pelo RPG. O Discord possui uma gama de funcionalidades que propicia uma boa experiência interativa no âmbito das ações mais correntes do RPG, como a interação e o uso de dados. Apesar de não ser tão simples de lidar, não é muito demorado apropriar-se de seus recursos. Por sua vez, o RPG mostrou-se ser um jogo que possibilita, sim, por meio da narrativa interativa, promover tipos de conexões no universo ficcional que podem ajudar no estreitamento de relações na vida real. Contudo, seria mais interessante sua prática presencialmente. Por fim, dentro das limitações e dificuldades de se trabalhar um projeto de iniciação científica em uma sociedade isolada socialmente e constantemente impactada pelo medo, a experiência proporcionada pelo RPG contribuiu como uma válvula de escape para a manutenção de espaços de esperança e abertos à construção de utopias e descargas imaginativas.

REFERÊNCIAS

BRASIL, A. V. et al. Território de estudos de matemática e aplicações: relato de atividades durante a pandemia. In: Anais do X Encontro Regional de Matemática Aplicada e Computacional do Rio Grande do Sul, 10., 2020. *Anais eletrônicos* [...] Rio Grande do Sul: PUCRS, 2020, p. 1 – 6.

FAIRCHILD, Thomas Massao. *O Discurso de Escolarização do RPG*. 2004. Tese de Doutorado.

GARCIA, H. *RPG, Imaginação sociológica e ensino de sociologia: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação*. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). UFSC, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Florianópolis, 2019.

VASQUES, R.C. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar*. 2008. 179 f. (dissertação de mestrado).