

Mediação e narrativa através do jogo *roleplaying game* sobre a diáspora africana

Joycimara de Moraes Rodrigues¹

Resumo: Este trabalho tem com o objetivo mostrar o *Roleplaying Game (RPG)* como uma forma de mediador dos conhecimentos acerca da diáspora africana. A pesquisa que gerou este artigo aconteceu junto aos alunos do terceiro ano do turno matutino do curso de Alimentos do IFRN campus Currais Novos. Os alunos foram voluntários e se tornaram jogadores de *RPG*, onde procuramos recriar a Diáspora Africana. Partindo das ideias de Vygotsky sobre mediação de conhecimentos debatemos as sessões de jogo de modo a perceber a forma como a aquisição de conhecimentos ocorre durante as sessões de jogo. Os resultados dessa pesquisa apontam que o *RPG* funciona como mediador do saber histórico na medida em que proporciona a significação dos conhecimentos adquiridos em sala através da vivência do tema.

Palavras-chave: *Roleplaying Game*. Mediação. Diáspora Africana.

Introdução

Este artigo é fruto da pesquisa realizada no segundo semestre de 2013 com um grupo de alunos do terceiro ano matutino do ensino técnico integrado do Curso de Alimentos do Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN, campus Currais Novos.

O objetivo da pesquisa foi utilizar o jogo conhecido como *Roleplaying Game* como mediador dos conhecimentos acerca da Diáspora Africana do século XVI. Os alunos fizeram personagens baseados no que foi debatido em sala de aula, bem como em pesquisas. Ao todo, foram nove sessões em que os alunos-jogadores interagiram de forma lúdica com o processo histórico citado.

A seguir, falaremos sobre o que é esse jogo, como ele se configura num método de mediação a partir das ideias de Vygotsky, para então falarmos brevemente sobre o desenvolvimento do jogo e seus resultados.

Mediação e *roleplaying game*

O *Roleplaying Game* (Jogo de Interpretação de Personagem), conhecido amplamente pela sigla *RPG* foi criado em 1974 pelos americanos Dave Andersen e Gary Gygax. O *RPG* se

¹ Mestra em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará, professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no Instituto Federal do Rio Grande do Norte, *campus* Currais Novos. E-mail: joycimara.rodrigues@ifrn.edu.br.

popularizou no Brasil na década de 80 do século XX e tendo seu boom na década seguinte, possibilitando o surgimento de editoras especializadas no tema.

O *RPG* se caracteriza pela mistura de jogos de estratégia e a interpretação de papéis. O *RPG*, portanto, não é um único jogo, mas sim uma forma de jogar, o que permite uma grande variação de regras e cenários que podem ser trabalhados.

Para melhor explicitação podemos dividir o *RPG* em duas partes principais: o sistema e a ambientação. 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, ele se configura no conjunto de regras que norteia a sessão de jogo. Já a ambientação é o cenário onde a aventura irá ocorrer. Normalmente cada sistema trás sua própria ambientação, sendo muito raro que um grupo escolha os dois separadamente.

A criação dos personagens pelos jogadores vai girar em torno de uma situação-problema (aquilo que deve ser resolvido pelos jogadores) que será posto pelo jogador-narrador (no caso, a pesquisadora) dentro da ambientação do cenário. O cenário escolhido foi a África Ocidental no século XVI, período em que aconteceu a diáspora africana, ou seja, a imigração forçada dos povos africanos para as Américas.

A criação da história de um personagem fictício, mas inserido dentro de um mundo que realmente existiu, visou ajudar os alunos-jogadores a recriarem situações que ao se desenrolarem afetariam a vida de milhões de pessoas em dois continentes (África e América). Neste trabalho os alunos tiveram a possibilidade de recriar fatos históricos, na visão de pessoas comuns e serem então protagonistas desse processo e não somente espectadores. A construção coletiva da situação-problema também abre a perspectiva da interação entre diferentes pontos de vista sobre a narração de uma mesma situação, colaborando para a aquisição dos conhecimentos sobre o tema através da mediação do jogo.

A mediação é um processo complexo, que envolve a atividade do indivíduo que irá aprender e o sentido desta atividade para ele, a natureza do conhecimento a ser internalizado e aquilo que intermediará essa relação, as estratégias mediadoras, que inclui materiais didáticos, contexto de aprendizagens formais ou informais e a atividade de outro sujeito e o sentido dessa atividade para ele. Isso significa dizer que ao invés de simplesmente transmitir pensamentos aos sujeitos, os mediadores intermediam sua compreensão, auxiliando no processo de inter-relação entre as palavras, os objetos, as generalizações e as especificidades.

É na aquisição dos conceitos que esse o papel da mediação fica mais evidente. O autor fala em seu livro 'Pensamento e Linguagem' que um conceito é

[...] mais do que a soma de certas conexões associativas formadas pela memória, é mais do que um simples hábito mental; é um ato real e complexo de pensamento que não pode ser ensinado por meio de treinamento, só podendo ser realizado quando o próprio pensamento da criança já tiver atingido o nível necessário. [...] O desenvolvimento dos conceitos, ou dos significados das palavras, pressupõe o desenvolvimento de muitas funções intelectuais: atenção deliberada, memória lógica, abstração, capacidade para comparar e diferenciar. Esses processos psicológicos complexos não podem ser dominados apenas através da aprendizagem inicial. (VYGOTSKY, P.104, 2008)

Deste modo, a formação dos conceitos segue um processo complexo que se inicia no estágio inicial da vida da criança, que atinge seu apogeu no final da adolescência, fundamentando-se no desenvolvimento de toda uma gama de funções psicológicas ligadas à linguagem. Esta, portanto se configura como principal meio de mediação dentro da formação do pensamento.

Conceitos como o que se entende por História, por exemplo, é o que o autor caracteriza como conceito científico, pois é uma definição formal com que o aluno tem contato apenas na escola. O outro conceito, o espontâneo, é aquele com que a criança constrói através da experimentação, e do qual vai formular uma definição abstrata apenas posteriormente. Ainda em referência à disciplina da história, um conceito espontâneo ligado a ela poderia ser exemplificado como a percepção de tempo, que começa a se formar na infância, mas só depois é conceituado.

A definição dada por Vygotsky diz que os conceitos espontâneos são aqueles adquiridos através da experiência espontânea da criança. Estão ligados a sua vivência e ao meio em que a mesma está inserido. É na aquisição da linguagem que ocorre a primeira forma de mediação, onde a criança interliga a palavra ao objeto, e depois a situações, construindo seu imaginário juntamente com o vocabulário.

Os conceitos científicos são aqueles adquiridos através da instrução, especialmente a escolar. Esses conceitos não partem da experimentação, e sim fazem o caminho inverso dela: são apresentados às crianças de modo formalizado por meio do professor, para só então poderem ser operacionalizados, experimentados e observados.

Os conceitos espontâneos começam a serem formados desde a infância tenra. Para Vygotsky, a produção dos conceitos se divide em três níveis: os "amontoados", os complexos e os conceitos propriamente ditos. No primeiro momento, a agregação desorganizada ou "amontoados", a criança passa por três estágios. No primeiro, ela faz aproximações sucessivas, criando grupos ao acaso, fazendo tentativas de classificar aqueles objetos com que ela tem contato. No segundo estágio, a criança passa a tentar compreender os objetos pela posição espacial que ela ocupa. No terceiro estágio dessa fase, a criança passa a tentar novas combinações de significados a partir da retirada de percepções dos diversos 'montes' assimilados. Essa etapa dos "amontoados" corresponde ao período anterior a aquisição da linguagem.

Quando esta começa a ser incorporada, inicia-se uma fase o que Vygotsky chama de "pensamentos por complexos". Nessa fase os objetos são reunidos não só por suas impressões subjetivas, mas pelas relações existentes entre esses objetos (p. 76). Ou seja, a criança forma famílias ou agrupamentos de acordo com o significado que ela atribui ao que vivencia. Essa etapa é mais longa que a anterior, dura praticamente toda infância e foi subdividida pelo autor em cinco estágios.

No primeiro, a criança agrupa os objetos por aquilo que identifica com similaridade. As associações produzidas com suas experiências estabelecem a que grupo o objeto vai pertencer. É chamado por Vygotsky de tipo associativo (p.77). Nesse estágio inicial, a criança percebe primeiramente as semelhanças entre os objetos, e é essa semelhança que define a que grupo vai pertencer o objeto. No segundo estágio, a agrupação é por contrastes. A criança tende a separar os objetos pelas suas diferenças. Podemos perceber que a criança percebe primeiramente as semelhanças para só então lidar com as diferenças, conceito oposto ao proposto por Piaget, para quem a criança percebe primeiramente as diferenças (p. 110).

O terceiro estágio da fase dos complexos é composto pelas relações em cadeias. A criança associa um objeto a outro por alguma semelhança, que leva a outra associação, que gera uma nova e assim sucessivamente. Os critérios não estão pré-estabelecidos e mudam constantemente. O complexo em cadeia não tem núcleo, há apenas relações difusas entre os elementos, e nada mais.

No quarto estágio, começa a aparecer as generalizações. O atributo que dá característica aos objetos é menos aleatório que o complexo por cadeia, ainda que preserve fluidez. Formam-se grupos de objetos e imagens, mas suas ligações ainda são difusas.

O quinto estágio, o do pseudo-conceito é tratado por Vygotsky como o elo de ligação entre o pensamento por complexo e o pensamento por conceitos. É nesta fase que a linguagem aparece como fator fundamental na criação dos conceitos. Aqui, a criança se apossa de uma palavra, de um significante já acabado e o atribui a um objeto ou situação. Ela faz a ligação entre a linguagem e seu pensamento por complexo, formando assim um pseudo-conceito, pois "a história da linguagem mostra claramente que o pensamento por complexos, com todas suas peculiaridades é o fundamento real do desenvolvimento linguístico." (VYGOTSKY, p.91, 2008).

É a partir do início da fase dos conceitos que Vygotsky vai mostrar claramente a importância da mediação para o processo de desenvolvimento psicológico da criança. É no final da fase dos complexos que a instrução exerce um papel fundamental, pois é nesse momento, com o contato com os conceitos científicos que o pensamento por conceitos começa a se formar, concluindo sua formação apenas no final da adolescência. De acordo com Vygotsky,

Os anos escolares são, no todo, o período ótimo para o aprendizado de operações que exigem consciência e controle deliberado; o aprendizado dessas operações favorece enormemente o desenvolvimento das funções psicológicas superiores enquanto ainda estão em fase de amadurecimento. Isso se aplica também ao desenvolvimento dos conceitos científicos que o aprendizado escolar apresenta à criança. (VYGOTSKY, p.131, 2008)

Como um jogo que envolve interpretação e estratégia combinadas numa narrativa dinâmica e improvisadas, o *RPG* exige que o jogador tome uma posição sobre determinadas situações, posição essa que vai interferir em toda dinâmica do jogo, necessitando que os envolvidos tenham consciência dos seus atos, pois os mesmos geram consequências para o desenrolar da história. A pergunta mais usada durante as sessões "o que você vai fazer?" estimula os alunos a pensarem e proporem ações para as situações colocadas, o que propicia o desenvolvimento de suas funções psicológicas tal como posto por Vygotsky quando ele coloca que:

Se o meio ambiente não coloca os adolescentes perante tais tarefas, se não lhe fizer exigências e não estimular o seu intelecto, obrigando-os a defrontarem-se com uma sequência de novos objetivos, o seu pensamento não conseguirá atingir os estágios de desenvolvimento mais elevados, ou atingi-lo-á apenas com grande atraso. (VYGOTSKY, p.73, 2008)

Ao analisar o *Roleplaying Game* partindo do pressuposto de mediação entre conhecimentos científicos e espontâneos de Vygotsky, podemos perceber que ele se configura não somente como uma forma de jogar, mas também como um procedimento mediador na construção do conhecimento. Analisando suas características tais como a proposição de um objetivo que norteará as ações do grupo a partir de regras, a utilização de diversos saberes, e entendendo a forma oral como se desenrola as sessões de jogo, podemos ver claramente a presença do que Vygotsky coloca como fator fundamental para o desenvolvimento do conceito, situação-problema, pois um dos fundamentos do jogo está justamente na sua resolução.

Resultados e discussões

Durante as sessões em que se basearam essa pesquisa, os jogadores puderam colocar em prática o que foi visto na sala de aula, de modo a significar aquilo dentro do jogo. Um exemplo disso está descrito na situação abaixo, onde a personagem Tisha chega em um vilarejo e está em busca de informações:

Narradora: Você tá meio assim... E aí, o que você vai fazer?

Talita: Primeiro, eu vou procurar é, ver o que as pessoas estão vendendo, é... E procurar informações sobre se alguém viu pessoas diferentes, homens, tipo homens brancos que poderiam ter passado por ali como ali é um ponto de comércio como você disse, eles poderiam ter passado ali pra comprar alguma coisa e levar.

Narradora: Como você vai atrás dessas informações?

Talita: (pensa) Eu finjo que vou comprar alguma coisa aí eu começo a falar com os comerciantes.

Narradora: Você vai se dirigir a quem? Você tem lá uma barraca de frutas, com peles de animais, tem uma com objetos bem exóticos, diferentes, tem um com ervas, com cascas de árvores, outros tem... Então tem de tudo.

Talita: Sei.

Narradora: Então é aquelas feiras que tem de tudo. Tudo você encontra ali. Certo? Peles de animais, bebidas, frutas, comida, tem gente vendendo vasos, certo? Tem umas mulheres lá com cestos, fazendo joias, essas coisas assim enfeite, certo? Tem uma pessoa lá fazendo tranças e outras... Nossa, é um canto bem movimentado. Bem diferente de tudo que você já viu.

Talita: Mas como já faz um bom tempo que eu procuro essas pessoas, eu já, tipo, já sei mais ou menos o que eles procuram. Como... É... Quando eles passam por esses lugares, eles vão em busca de especiarias, que é o que eles vão levar para a terra deles. Então eu vou procurar uma banca que vende especiarias que as especiarias é um item muito caro.

Aqui a personagem Tisha, da jogadora Talita, faz o uso de um conhecimento científico adquirido em sala de aula (a importância das especiarias na Expansão Marítima entre os séculos XV e XVII) como base para a ação de sua personagem, que procura informações, logo, vai se dirigir para onde é mais provavelmente os portugueses possam ter ido. É um desenvolvimento de cima (conceito formal) para baixo (indutivo), dos conceitos científicos (os dados adquiridos em sala) para os espontâneos (a interpretação da personagem) que pode ser caracterizado como a vivência daquela situação para que os conceitos possam ser sistematizados pelos jogadores.

Também temos a situação contrária, onde os conhecimentos espontâneos podem sobrepor os científicos, como no caso abaixo:

Narradora: Vamos lá Luan... Nakise... Certo... Luan neste dia que Nakise acorda, certo? Ele acorda com o vento batendo muito forte na tenda em que ele esta dormindo, certo? Sinal que vem uma tempestade de areia ok?

Luan: Começa cedo. (risos) É menino... (risos)

Narradora: Então você acorda, com sol... O raio de sol assim já no seu rosto, passando pelas frestas da tenda e aquele vento batendo ritmicamente batendo na sua tenda. E aí?

Luan: Eu vou abrindo assim o olho devagar, abri e disse tempestade de areia de novo, aí vou me acordando assim aí me levanto, olho se to de roupa ou só de cueca (riso geral) não sei né? Vou sair lá fora só de cueca e aí? E aí, to só de cueca ou to de roupa? (pergunta à pesquisadora)

Narradora: Depende, você foi dormir como?

(risos)

Luan: Não, então to de roupa, de pijama. Aí eu vou... Vou na parte que... Acho que não tinha torneirinha né beleza?

Narradora: Não.

Luan: Vou lá no poço,

Eduarda: Bacia?

Luan: Lá naqueles tipo de...

Alguém: Oásis?

Eduarda: Bacia.

Luan: É, tipo umas baciazinhas. É uma baciazinha, pronto, aí pego e lavo o rosto, tento escovar os dentes... Não sei se eles tinham escova naquela época...

Aqui temos a situação em que os conceitos espontâneos, aqueles que adquirirem-se com a convivência, se sobrepoem aos científicos, ficando assim ao cargo da pesquisadora, em seu papel de narradora do jogo, a mediação desse conhecimento espontâneo (a atitude de Luan, em fazer ações comuns com a preocupação da atualidade como vestir pijama, escovar os dentes) para a situação histórica correta, que é o conhecimento científico.

Todavia, não podemos considerar a atitude do jogador como errada, até porque houve a pergunta e o esclarecimento. Devemos também entender que a leitura da história sempre será feita com um olhar do presente, o que não o desqualifica como fato histórico, pois que não será o fato histórico em si que vai sofrer alterações com a ação do personagem, mas sim a visão de quem vai estudá-lo vai direcionar que leitura se fará daquele fato. A visão aqui é de pessoas comuns, no seu cotidiano, ainda pouco conhecido pelos jogadores.

O autor Hobsbawn quando fala da relação que nós temos com o passado e com o sentido do passado, afirma que:

O passado é, portanto, uma dimensão permanente da consciência humana, um componente inevitável das instituições, valores e outros padrões da sociedade humana. O problema para os historiadores é analisar a natureza desse “sentido do passado” na sociedade e localizar suas mudanças e transformações. (HOBSBAWN, p. 22, 1998)

Dentro desse contexto, não podemos deixar de entender o passado como um espelho do presente, pois todas as sociedades mantêm uma relação com seu passado, mesmo que o rejeite. A interpretação de papéis através do *RPG* contribui para a construção de discursos históricos, mesmo que ele seja criado no universo lúdico. Se a própria disciplina de história está sujeita ao olhar do presente, a representação da mesma no jogo não comprometeria seu entendimento correto, muito pelo contrário.

O papel da *RPG* e de sua narrativa nessa perspectiva seria justamente de auxiliar a construção de situações e relações através da interpretação de papéis e da criatividade dos jogadores. A ação de Nakise, então, mesmo que não equivalha à total realidade das tribos nômades da África Ocidental pode se configurar numa forma de imergir em uma cultura que não é sua para então compreendê-la. O *RPG* então se classifica como o objeto mediador desse saber.

Conclusão

Ao utilizar o *RPG* como mediador de conhecimentos, percebemos que a empatia foi o fator de maior contribuição para a visão do outro. Ao serem colocados no papel do outro, da outra versão da história, aquela não mostrada nos livros, mas que foi de extrema importância

para o processo histórico brasileiro, os alunos puderam compartilhar da visão da história que foi calada, negligenciada e ocultadas pelos preconceitos existentes.

Além disso, quando foi posto aos alunos tomarem as decisões como seus personagens e influírem no curso da história, estes se viram como atores sociais e não meros espectadores, o que contribuiu para que pudessem ver a si mesmo como parte do processo construtivo da sociedade e como seus atos tem repercussões, tanto negativas como positivas em cada contexto.

Se analisarmos nosso trabalho à luz do currículo de história e da Lei 10.630/03, percebemos que o mesmo se configura em uma ação afirmativa para a integração da história e cultura africana e afrobrasileira, pois ao serem colocados no papel do outro (neste caso do africano no período da Diáspora), da outra versão da história, aquela não mostrada nos livros, mas que foi de extrema importância para o processo histórico brasileiro, os alunos puderam compartilhar da visão da história que foi calada, negligenciada e ocultadas pelos preconceitos existentes. Os próprios jogadores puderam perceber neles mesmos preconceitos que eles alegaram que não sabiam que existiam e que passaram a questionar ao se verem do “lado de lá”. Ao se depararem desse outro lado, os jogadores passaram a questionar o racismo existente e a forma como o negro é retratado dentro da história oficial.

Referências

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

HEYWOOD, Linda M. **Diáspora Negra no Brasil**. - 1ª ed., 1ª reimpressão. - São Paulo: Contexto, 2009.

HOBSBAWN, Eric J. **Sobre história**. –2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras. 1998.

MATTOS, Regiane Augusto de. **História e cultura afro-brasileira**. - 2. ed., 2ª reimpressão. - São Paulo : Contexto, 2013.

MEDEIROS, Márcia D.; COSTA M.F. V. **A construção de si mesmo nos mundos virtuais: um desafio para a pesquisa**. In. COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos e ATEM, Érica (orf). *Alteridade: o outro como problema*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora Ltda, 2011. 280 p.

RODRIGUES, Joycimara de M. **A utilização do roleplaying game como recurso didático no ensino de história**. Orientador(a): Prof . Ms. Alexandro Donato Carvalho. Monografia (Especialista). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Faculdade de Educação – Mossoró, RN, 2009.

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

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. – 4 ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2008 – (Psicologia e pedagogia).

WEDDERBURN, C. M. **Novas bases para o ensino da História da África no Brasil**. In. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Educação antirracista: caminhos abertos pela Lei Federal nº 10.639/03. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005. p. 133-166.