



Introdução ao RPG



**RAUL DE SOUZA HOFFMANN
LUCIENE FERREIRA DA SILVA**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO
BÁSICA**

A CARAVANA DO URSO BRANCO: UMA CAMPANHA INICIAL DE RPG.

RAUL DE SOUZA HOFFMANN

**BAURU
2020**

RAUL DE SOUZA HOFFMANN

A CARAVANA DO URSO BRANCO: UMA CAMPANHA INICIAL DE RPG.

Produto Educacional apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre a Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica, sob orientação da Prof. Dra. Luciene Ferreira da Silva.

BAURU

2020

ORIENTAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DE UMA CAMPANHA DE RPG (Para Estudantes do Ensino Médio)

O produto deste trabalho foi elaborado considerando as contribuições teóricas sobre o jogo e sobre a educação e a experiência de aplicação pregressa a elaboração desta dissertação. Portanto, se considera aqui as várias realidades da escola de forma contextualizada e, por isso, exige recursos mínimos para seu desenvolvimento.

Este trabalho tem por objetivo proporcionar uma estratégia participativa de aprendizagem dos conteúdos filosóficos no campo da ética. Inserir o diálogo como condição democrática indispensável no processo de reflexão filosófica acerca das teorias em estudo: atrelar o estudo das teorias filosóficas ao jogo.

Através de uma linguagem clara e convidativa, o vídeo faz uso de recursos lúdicos para convidar os estudantes a jogarem. O vídeo se inicia em um castelo localizado em uma região montanhosa, de lá, surge um mago que apresenta o principal problema da campanha, a chegada de um tirano que ameaça a paz do povo. Enquanto fala, o mago pede ajuda aos estudantes e os encoraja a agir através da ética e do diálogo. Em seguida, explica brevemente as regras básicas do jogo e a função do

narrador, que à princípio será o professor ou professora, mas após familiarizados com o jogo, os alunos poderão narrar suas próprias campanhas também. Entretanto, é necessário ao professor ou professora se preparar para narrar, portanto, o vídeo não exclui a necessidade da leitura desta dissertação¹, ao contrário, exige a elaboração de situações que possibilite reflexões de acordo com os objetivos e conteúdo que estiverem sendo desenvolvidos pelo professor ou professora, conteúdos estes que devem anteceder a apresentação do vídeo e a realização do jogo. Além dos temas relacionados a ética, vários outros podem configurar a ambientação das campanhas, como classes, justiça, etnias e conflitos por visões etnocêntricas.

Apresentaremos uma campanha inicial para os professores que queiram experimentar o RPG como uma estratégia de ensino dos conteúdos filosóficos, sobretudo as reflexões no campo da ética. Além disso, o produto que acompanha esta pesquisa, em forma de vídeo, servirá para convidar os alunos a jogarem e ao mesmo tempo introduzir as regras básicas do jogo e a premissa da campanha A Caravana do Urso Branco.

A presente campanha exigirá dos alunos uma consciência coletiva capaz de permitir o diálogo e persistência

1 A dissertação completa com a fundamentação teórica que sustenta esse produto está disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/192235/hoffmann_rs_me_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

ao resolver os problemas propostos. Ao professor, como jogador narrador, coragem para fazer uso e confiar na imaginação como principal elemento do jogo, assim, narrar com envolvimento o que os alunos estão vendo e ouvindo, imitar o som de um animal desconhecido que os acorda durante uma noite fria no acampamento, por exemplo, garantirá a imersão no jogo.

Será importante ao narrador transmitir a impressão de que o mundo onde a história se desenvolve é dinâmico e vivo. Considerando esta característica, a aventura sugerida aqui se dará em um ambiente de fantasia medieval, portanto, climas frios, tavernas, cavaleiros e donzelas, castelos, montanhas, campos, florestas, cavernas e masmorras concretizarão o clima necessário para que os alunos criem seus personagens. Cumpre lembrar, porém, que as escolhas dos estudantes e a forma com que o professor narre a campanha certamente irá alterar os caminhos da mesma, o que é natural no RPG.

Como já dito, é importante ao narrador estar pronto para improvisar quando as decisões dos jogadores se distanciarem dos caminhos em que essa campanha está desenhada. Sendo assim, a campanha “A Caravana do Urso Branco”, une elementos da fantasia medieval ao mesmo tempo em que insere questões filosóficas que exigirão conhecimento teórico por parte dos alunos. Entretanto, tomamos cuidado para não

sobrecarregar a narrativa com vários elementos comuns no RPG para que o jogo possa fluir naturalmente. Portanto, uma vez que as fichas foram construídas, podemos iniciar a campanha.

A campanha se inicia em um povoado que contorna o castelo da família real. Através da monarquia parlamentarista, o jovem rei Darios, tem conseguido governar com sabedoria seu pequeno império. Até agora, seu maior feito foi ter ajudado seu povo a produzir uma quantidade necessária de alimento para sobreviver ao inverno que se aproxima. O rei participou ativamente do plantio e colheita em todo o povoado e pode conhecer cada família, inclusive os personagens dos alunos.

Assim, o professor narrador deve mostrar aos alunos que o reino tem funcionado bem, pois o rei conhece as necessidades do povo e atende a todos para um bem maior. Neste momento, já é possível definir quais as funções de cada personagem, ou seja, quem serão os guardas do rei, os conselheiros, os responsáveis pela biblioteca do castelo e assim por diante. O narrador deve perguntar aos alunos o que eles querem interpretar neste contexto: guerreiros, arqueiros ou magos. Porém, todos os personagens devem ter origem na ambientação narrada.

Neste ponto, nos cumpre lembrar que a campanha se desenvolverá melhor se o narrador encontrar elementos que

sejam atrativos aos jogadores. Para facilitar o convívio entre os personagens dos jogadores, o narrador pode esclarecer que eles já se conhecem e são amigos, pois sempre viveram ali e trabalharam juntos pelo bem da cidade. Assim, o narrador pode sugerir que todos se encontrem no pátio do castelo para jantar depois de um dia longo de trabalho. Pode ser interessante neste momento, deixar as ações dos personagens livres, assim, os jogadores que quiserem andar pelo castelo, falar com o rei ou, andar pela cidade poderão fazer isso depois de comunicar suas ações ao narrador.

No momento em que os jogadores estiverem reunidos no jantar, os problemas da campanha começarão. Com um barulho alto, a porta do pátio é aberta e por lá o rei Darios aparece com um semblante pesado, como se tivesse visto um fantasma e não pudesse acreditar.

O rei explica que uma enorme ameaça se aproxima, pois, o terrível conquistador Tsongor, tem marchado para a direção do reino dos personagens e já conquistou todos os lugares por onde passou. Tsongor é conhecido por ser um déspota ambicioso, cruel e corajoso, mas sua maior fama se dá por um rumor que ronda as redondezas, pois dizem que ele durante a batalha assume a forma de um enorme lobo, mas como não há sobreviventes, isso não convence a maior parte das pessoas.

Assim, o rei Dantas pede para que os mais corajosos e dispostos partam em uma viagem para impedir que Tsongor chegue naquela região e destrua tudo. Assim, os jogadores possuirão uma premissa que os convide a participar do jogo. É interessante demonstrar a eles, quais são as diferenças em uma monarquia parlamentarista e um governo despótico, por exemplo, e quais contribuições foram feitas pelos filósofos contratualistas neste sentido.

Pode ser uma boa ideia também alguns alunos comporem o parlamento no reinado do rei Darios. Assim, com a premissa esclarecida e com o grupo dos personagens prontos para viajar a procura de evitar o confronto com Tsongor, caberá a eles encontrarem uma maneira inteligente de evitar a guerra, pois o povoado dos jogadores é menor e dispõe de menos pessoas para enfrentar Tsongor.

Os jogadores que interpretarem magos, podem fazer testes de sabedoria para encontrar uma forma de evitar a guerra. A resposta pode ter sido lida em um dos livros da biblioteca real, ou estar velada em uma lenda pouco conhecida, cabe ao narrador decidir como o grupo terá acesso a ela. Sugerimos que o grupo deva encontrar um lendário guerreiro chamado Barnak.

O narrador deve explicar que Barnak escolheu se exilar após perder todo seu povo em uma guerra contra Tsongor, mas

alguns dizem que apenas Barnak pode vencê-lo, pois ele consegue se transformar em um enorme urso branco.

Assim, caberá aos alunos interpretar pistas para encontrar Barnak e depois convencê-lo a resolver um problema que não é mais seu. Considerando que os testes realizados revelarão ao grupo a localização de Barnak, o grupo iniciará a viagem, mas deverão ter em mente a urgência desta missão.

Durante a viagem, o professor narrador pode colocar no caminho uma cidade que foi destruída por Tsongor, para que os jogadores sintam a seriedade da situação que se encontram. Da mesma forma, desafios que os impeçam de continuar oferecerão oportunidades para exercitarem o diálogo, como por exemplo, atravessar uma montanha sagrada para os moradores da região que proíbem estrangeiros ali, ou uma floresta famosa por fazer os aventureiros se perderem e nunca mais serem vistos, um pântano perigoso com pescadores suspeitos de roubarem as cidades vizinhas e os viajantes descuidados.

As possibilidades de desafios são enormes, porém, o professor deve considerar qual a quantidade de tempo que dispõe e decidir quanto tempo a campanha deverá durar. Barnak deixou de se importar com os problemas do mundo após perder seu povo na luta contra Tsongor, mas ao invés de querer vingança, decidiu se afastar de tudo e viver em paz.

Com isso, por que ele voltaria a lutar?O encontro com Barnak pode ser uma oportunidade para inserir uma discussão que inclua a responsabilidade social diante de um problema maior que a individualidade de cada cidadão na campanha.

Caberá aos jogadores decidirem o quanto querem que Barnak os ajude e como o convencerão a isso. É fundamental que o professor se prepare para as possibilidades da campanha, os encontros e desafios devem ser previamente planejados, o mais importante é preparar-se ao máximo para a aventura. Será necessário determinar quais eventos ocorrerão e onde, desenhar um mapa da região, quais os objetos existentes em determinado local, como os personagens do narrador na aventura reagirão em determinado local e quais são as possíveis resoluções dos problemas.

O narrador pode descrever o personagem de Barnak como um homem sereno e calmo. Caso o grupo consiga convencer Barnak a ajudá-los, pode ser interessante que Barnak, na verdade, materialize uma figura de tutor, alguém que transmita bons valores e conhecimento aos jovens aventureiros e que acima de tudo, evita a violência por compreender o ciclo de vingança que ela pode causar.

Assim, nestes diálogos, conteúdos filosóficos podem ser inseridos. Neste contexto, o conceito de equilíbrio em Aristóteles

(2009) pode fazer os jogadores buscarem opções menos extremas, por exemplo. Ou ainda, pensar nas consequências do uso irresponsável da liberdade, como exige Sartre (1970), possa fazê-los imaginar o que uma guerra causaria.

O professor, como narrador, naturalmente perceberá quais os momentos propícios para inserir conceitos. Cumpre lembrar que a diversão garantirá o foco no jogo, o equilíbrio entre os momentos de ação, com as fugas, caça, lutas, perseguições e os momentos de debate sobre o que e como fazer alguma coisa garantirá uma boa campanha. A imaginação nos permite propor, inclusive, encontros inusitados. E se, para resolver um impasse, os alunos precisassem encontrar uma caverna onde três homens permanecem prisioneiros há muito tempo? Mas ao chegar lá, descubrem que um dos prisioneiros, chamado Sócrates, já conseguiu escapar e agora ensina sobre a vida e detém uma informação que o grupo precisa.

Muitos são os finais possíveis para a campanha aqui proposta assim como os vários temas que podem enriquecer politicamente a ambientação. Os acontecimentos que se iniciaram a partir da saída dos jogadores do povoado acabam por delimitar as possibilidades, bem como a influência de Barnak sobre o grupo e os encontros durante toda a viagem, de modo que para nós é impossível prever como o professor ao narrar, lidará com o final.

Entretanto, sugerimos que os motivos por trás dos objetivos do vilão Tsongor, sejam explicados por sua ambição em conseguir sucesso através do fracasso dos países vizinhos. Assim, os jogadores poderiam buscar a consciência coletiva e lidar com a exploração através da união de seu próprio povo. Inserir contribuições de autores que buscaram a consciência política dos menos favorecidos socialmente pode auxiliar na construção de argumentos sinceros.

A campanha deve inserir conceitos que contribuam para a interpretação da sociedade atual ao mesmo tempo em que permite a diversão e o desenvolvimento no jogo aliada ao desenvolvimento pessoal e social do grupo. Assim, o RPG conduzirá significado político em realidades alternativas, concretizando premissas fundamentais na filosofia, como a reflexão e o diálogo, por exemplo. Com isso, espera-se que os estudantes estarão próximos de superarem visões dicotômicas da sociedade.

Bom Trabalho
Prof. Raul e Prof^a. Luciene