

Associação Nacional de História – ANPUH
XXIV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA - 2007

A aplicabilidade do roleplaying game como ferramenta historiográfica.

Maurício Fonseca da Paz*

Resumo

Este artigo destina-se a investigar as possíveis aplicações da teoria dos jogos na História através dos modelos de *roleplaying games*. Assim como alguns estudos antropológicos utilizam-se da teoria dos jogos para a solução de problemas, a aplicabilidade desta teoria pode auxiliar na compreensão da produção historiográfica.

Palavras chaves: Roleplaying games – teoria dos jogos – História

Abstract

This article is an investigation of the game theory and your possibilities in the History by the RPG model. If the game theory can be a theoretician support to anthropology studies, it can be to reflection about the History's structure in the historical labor. This is a first analysis how to put into practice this theory in the History.

Key words: Roleplaying games – game theory - History

Este texto se coloca diante de duas atuais vertentes da História, de dois diálogos fecundos que são base para a reflexão nesta pesquisa. Primeiramente a idéia de crise nas ciências sociais, sobretudo na história, postulada pela revista *Annales* durante as décadas de 1970 e 1980, que emergiu diante do processo de fragmentação do paradigma estruturalista até então predominante. Seus desdobramentos ainda são uma constante nas discussões acadêmicas, na Nova História e da História Cultural, na aproximação entre História e Antropologia, que, por fim, resultou na segunda vertente de discussões: *O Ressurgimento da Narrativa*¹ proposto por Lawrence Stone e explorado profunda e primeiramente por Paul Ricoeur em *Tempo e História*², mas que somente nos anos 1990 passou a refletir ecos no horizonte historiográfico.

Diante destes dois problemas, este texto objetiva discutir as aplicações do RPG na História Econômica que atenda às demandas de foco e observação em escalas menores, na chamada micro-análise histórica e produza efeitos de discussão e acréscimo de conhecimentos nos envolvidos neste jogo. Não se trata de uma micro-história, mas de uma experiência controlada que servirá de base para o desenvolvimento de uma micro-análise. Indo ao encontro do “paradigma indiciário” proposto por Ginzburg, uma vez que as informações

* Maurício Fonseca da Paz é professor de ensino fundamental e médio da Escola Mário Quintana, Pelotas/RS, especialista em História do Brasil pela Universidade Federal de Pelotas e atualmente faz especialização em Geografia pela UFPel.

¹ STONE, Lawrence. O Ressurgimento da Narrativa. Reflexões sobre uma Nova Velha História. In Revista de História. Campinas/SP: UNICAMP. N°2/3. Primavera 1991. p.13 a 37.

² RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. São Paulo/SP: Papyrus, 1994, vol. I.

coletadas pelo exercício do lúdico são apenas indícios plausíveis, ou melhor, indícios de plausibilidade ou da ausência dela. Para trabalhar com este conceito, será utilizado o valor de plausibilidade e paradigma, como demarcadores de real e fantástico.

Uma das razões que pode ser facilmente explicada para tal convergência entre História e RPG é simples: a plausibilidade do jogo é diretamente dependente de uma história que lhe confere algum grau de realidade. De fato, segundo Jörn Rüsen, o desenvolvimento de qualquer texto é um exercício de ligação entre o discurso e a consciência histórica necessárias para a verificação desta plausibilidade. Um jogo ausente de História seria, portanto, implausível e conseqüentemente impossível de ser jogado.

A teoria dos jogos, desenvolvida por John von Neumann³, é uma teoria matemática sobre conflito e colaboração em situações nas quais se pode favorecer ou contrariar um ou outro dos sujeitos, ao outro, ou ambos ao mesmo tempo, além dos desdobramentos destas possibilidades em virtude de um objetivo. A maior parte dos esquemas teóricos de jogos não apresenta soluções, mas fornece uma visão de possibilidades e impossibilidades que se aproximam do *núcleo*, ou seja, do melhor resultado diante das variáveis dispostas. São, portanto, dispositivos de análise de plausibilidade. Os jogos não são objetos de pesquisa recente no campo das ciências humanas, a *game theory* é em geral desenvolvida no campo das ciências exatas: na matemática e na estatística, como já dito; nas ciências humanas aplicadas: administração e na economia. Nessas, o desenvolvimento dos conceitos de teoria dos jogos vem abrindo caminhos para sua aproximação com as ciências humanas: o antropólogo Fredrik Barth analisou a aplicabilidade de teoria de jogos nas ciências sociais em 1959, analisando os princípios matemáticos da teoria expressados nas relações parentais na sociedade *Pathan* para solução de conflitos étnicos e, sobretudo de barganhas sociais entre estes grupos⁴.

Até o momento, a teoria de jogos trata das múltiplas possibilidades de desenvolvimento de uma variável dentro de um panorama estático, o que não é suficiente para responder aos anseios da História, uma vez que o trabalho do historiador se dá em um ambiente recortado de variáveis de possibilidades múltiplas. Mas pode fornecer subsídios para reflexão do comportamento de variáveis e de paradigmas, sobretudo referindo-se a *racionalidade limitada*⁵, um conceito econômico desenvolvido por Herbert Simon e difundido

³ NEWMANN, John von. *Theory of Games and Economic Behaviour*. 1944.

⁴ BARTH, Frederik. *Segmentary Opposition and the theory of games: a study in Pathan Organization*. The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland. Vol. 89. n.01. (Jan – Jun. 1959). p.05-21.

⁵ *Apud* LIMA FQ, Henrique Espada. *Microstoria: escalas, indícios e singularidades*. Campinas: UNICAMP, 1999. [tese de doutoramento]. pp. 259-260. Herbert Simon, recebeu em 1978, o prêmio Nobel de economia pelo desenvolvimento do conceito de racionalidade limitada.

a partir de Barth e Giovanni Levi. Racionalidade limitada constitui um grupo de decisões a serem tomadas pelo ator social diante de um ambiente limitador. Para tal, o sujeito tem diante de si aquelas possibilidades de ganhos e perdas:

A teoria clássica é a teoria de um homem que escolhe entre um número fixo de alternativas, a cada uma das quais estão associadas conseqüências. Mas, quando entre decisor e ambiente objetivo intervêm sua percepção e seus processos cognitivos, esse modelo demonstra toda sua inadequação. Precisamos de uma descrição do processo de escolha que reconheça que as alternativas não são dadas, mas devem ser buscadas, uma descrição que leve em conta a árdua tarefa de determinar que conseqüências cada alternativa acarreta. (SIMON, 1980: 38)

Simon afirma que a utilização do conceito de racionalidade limitada transforma problemas insolúveis em problemas de soluções plausíveis, descrevendo assim sua proposta:

A racionalidade limitada é caracterizada como uma categoria residual – a racionalidade é limitada quando lhe falta onisciência. E as faltas de onisciência são frutos, principalmente, de falhas no conhecimento das alternativas, incerteza a respeito de eventos exógenos relevantes e incapacidade no cálculo de suas conseqüências. Havia necessidade de uma caracterização mais positiva e formal, dos mecanismos de escolha em condições de racionalidade limitada. (...) Dois conceitos são fundamentais para a caracterização: busca e satisfação. Se as alternativas de escolha não são fornecidas, inicialmente, ao agente decisório, então ele deve iniciar um processo de busca de alternativas. Portanto, a teoria da racionalidade limitada deve incorporar uma teoria de busca. (SIMON, 1980: 38)

Dentro do *princípio minimax* da teoria dos jogos, cada sujeito escolhe estratégias que conciliem perdas mínimas e ganhos máximos dentro de um espectro comportamental que pode variar entre o altruísmo (perda máxima) e o equilíbrio de Nash (ganho máximo e perda mínima dentro da limitação do jogo). Uma vez que os ganhos estão limitados pela barganha social, é impossível a uma das partes obter plena vitória em qualquer jogo social. Assim todo agente tem a sua racionalidade limitada por uma estrutura aquém de si, mas que embora coercitiva, não se trata de uma estrutura definitiva, permitindo diferentes possibilidades dentro dela. Para trabalhar tal objeto, a história econômica é o aporte que mais se aproxima da estrutura estruturante do lúdico. A estruturação da sociedade pela História é uma construção que, segundo Barth, é generativa de ações sociais que obedecem a padrões dentro desta estrutura e de oportunismo. Mas que também modificam esta estrutura através de suas trocas e acordos.

Uma vez que o RPG é uma dinâmica ferramenta do exercício narrativo contrafactual e fictício, o que proponho, em linhas gerais, à utilização desta ferramenta como uma experiência controlada de análise de casos sobre uma produção histórica bem como dos efeitos gerados a partir desta experiência. Trata-se de propor a construção de um lúdico que se

envolva com as estruturas históricas dispostas na obra material do historiador e, através do exercício narrativo, trazer à tona estas estruturas e verificar assim suas verossimilhanças e plausibilidades manifestadas.

Pode-se caracterizar a plausibilidade como um valor comparativo de determinado texto ou narrativa com um paradigma estabelecido a partir de uma consciência histórica. A plausibilidade depende fundamentalmente da construção de uma identidade passada, de um registro que lhe confira autenticidade, como um mito de origem. Somente algo plausível tem forças para existir como real dentro de um paradigma, por mais flexível que ele seja. Existindo, portanto, diferentes graus de plausibilidade em uma narrativa onde a compreensão de tempo e a história como experiência de memória podem ser aplicadas a uma experiência controlada de narrativa, ainda que fantástica, mas que tem os pressupostos e comportamento de uma história real, verossímil e, portanto *creditável*. Demonstrando assim que, mesmo a construção de um cenário destinado a um exercício de narrativa ficcional, agrupa uma série de determinantes para a manifestação de plausibilidade, pois sem ela a narrativa do RPG é impossível. A questão permanece: Um RPG pode reproduzir as regras sociais deflagradas pelo historiador e desenvolver uma narrativa com estas regras? Que efeitos seriam produzidos?

É preciso determinar que as regras para o jogo sejam as regras justapostas por Schwartz em seu livro, modeladas segundo a teoria dos jogos e emergindo assim como uma outra forma de análise já proposta por Martin Schubkin para a investigação de sistemas econômicos:

Um escrutínio cuidadoso de la teoría de juegos revela, com mucha claridad, las limitaciones de este enfoque unilateral. Las críticas son válidas, independientemente de cualesquiera de las contribuciones constructivas que la teoría de juegos sea capaz de hacer. Em suma, la teoría de juegos proporciona un nuevo sistema de pruebas para modelos económicos racionales. (En realidad lo nuevo es la sistematización; las pruebas y críticas mismas generalmente se reducen a antiguas cuestiones de 'sentido común' em la formulación o interpretación del modelo). (SHUBKIN, 1992: 16)

Desta forma, a aplicabilidade do jogo sobre grupos testes revelaria que pontos da obra histórica são plausíveis e que pontos permanecem obscuros para a caracterização do próprio lúdico e a construção da narrativa. Uma experiência se faz necessária para a análise dos padrões e resultados obtidos.

A racionalidade limitada é a base para a pavimentação destas regras de jogo a serem desenvolvidas que deverão reproduzir às regras sociais. Condicionando o agente/jogador em

um ambiente histórico plausível e possibilitando a estas ações das mais diversas. Seja com a personagem atuando no modelo de produção açucareira colonial, seja no “tempo livre” que Schwartz indica, se tratando de escravos e trabalhadores do engenho. Seja nos castigos aplicados e no medo da sabotagem, no caso de senhores do engenho. A avaliação destas estratégias utilizadas no RPG pelos jogadores serão indícios para as plausíveis estratégias dos agentes históricos, sobretudo, em uma ótica micro:

É verdade que com o tempo, todas as estratégias pessoais e familiares, tendem talvez a desaparecer embotadas e a se confundir num resultado comum de equilíbrio relativo. Mas a participação de cada um na história geral, na formação e na modificação das estruturas de sustentação da realidade social, não podem ser avaliadas apenas com base em resultados perceptíveis: no curso da vida de cada um, de uma maneira cíclica, nascem problemas, incertezas, escolhas, uma política da vida cotidiana que tem seu centro na utilização estratégica das regras sociais. (LEVI, 1998: 12)

Enfim, a aplicabilidade do RPG como ferramenta historiográfica pode revelar os “jogos internos” de barganha e negociação do social, presentes nas entrelinhas do trabalho do historiador, mas que não são de fato prováveis pelos recursos de fonte histórica. Essa experiência controlada é um lúdico, um jogo, mas que se torna um exercício contrafactual de racionalidade limitada acerca dos sujeitos históricos e pode indicar horizontes mais amplos para a construção da História por que investiga o sujeito diante de seus processos decisórios possíveis.

Bibliografia

BARTH, Frederik. *Segmentary Opposition and the theory of games: a study in Pathan Organization. The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*. Vol. 89. n.01. (Jan – Jun. 1959). p.05-21.

_____. *On the Study of Social Change*. In *American Anthropologist*, New Series, Vol. 69, No. 6 (Dec., 1967), pp. 661-669.

BENJAMIN, Walter. *O Narrador*. In *Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história das culturas*. Trad. Sérgio Rouanet. São Paulo/SP: Brasiliense. 1985.

_____. *Sobre o conceito de História*. In *Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história das culturas*. Trad. Sérgio Rouanet. São Paulo/SP: Brasiliense. 1985.

CARDOSO, Ciro Flamarion e VAINFAS, R. (org.) *Domínios da História*. Rio de Janeiro/RJ: Campus. 1997.

CHARTIER, Roger. *A História Hoje. Dúvidas, desafios, propostas*. Estudos Históricos, Rio de Janeiro/RJ: Fundação Getúlio Vargas. Vol. 7, n. 13, 1994, p. 97-113.

COLLINGWOOD, R.G. *A Idéia de História*. Lisboa: Presença. 1986.

DOSSE, François. *A História à prova do tempo*. trad. Ivone Benedetti, São Paulo/SP: Edunesp, 1999.

GUAZZELLI, César Augusto B.; PETERSEN, Sílvia Regina F.; SCHMIDT, Benito Bisso; XAVIER, Regina Célia L. (orgs.) *Questões de Teoria e Metodologia da História*. Porto Alegre/RS: UFRGS. 2000.

HOBBSBAWN, Eric J. *Sobre História*. São Paulo/SP: Companhia das Letras. 1998.

KOTHE, Flavio R. *Walter Benjamin*. São Paulo/SP: Ática. 1995.

LEVI, Giovanni. *Reciprocidade Mediterrânea*. Publicado originalmente em *Hispania* (Madrid), LX/1, núm. 204 (2000), pp. 103-126. Traducción: Marco A. Galmarini.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro – uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing games*. 2ª ed. São Paulo/SP: A. Marcatto, 1996.

NEWMANN, John von. *Theory of Games and Economic Behaviour*. 1944.

PAVÃO, Andréia. *A Aventura da Leitura e da Escrita*. São Paulo/SP: Devir. 2004.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro/RJ: Bertrand. 2004.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. São Paulo/SP: Papyrus, 1994, vol. I.

RIYIS, Marcos Tanaka. *Simples – sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora*. São Paulo/SP: Ed. do Autor, 2004.

SCHWARTZ, Stuart B. *Segredos Internos. Engenhos e escravos na sociedade colonial*. São Paulo/SP: Companhia das Letras. 1988.

_____. *Trabalho escravo e vida escrava no Brasil*. Revista História: Questões & Debates. Curitiba/PN: UFPR. 1983. p. 45-59.

SHUBKIN, Martin. *Teoría de juegos em las Ciencias sociales. Conceptos y soluciones*. México: Fondo de Cultura Económica. 1992.

SIMON, Herbert. A. *Administrative behavior*. In: SILLS, D. L. *International encyclopedia of the social sciences*. New York: Macmillan and The Free Press, 1968. v. 1, p. 74-79.

_____. *Comportamento Administrativo*. Rio de Janeiro/RJ: Fundação Getúlio Vargas. 1965.

_____. *A racionalidade do processo decisório em empresas*. Rio de Janeiro/RJ: Edições Multiplic. Vol.1, nº. 01. 1980.

STONE, Lawrence. *O Ressurgimento da Narrativa. Reflexões sobre uma Nova Velha História*. In *Revista de História*. Campinas/SP: UNICAMP. Nº2/3. Primavera 1991. p.13 a 37.

WHITE, Hayden. *Meta-História: A imaginação histórica do século XIX*. São Paulo/SP: EDUSP. 1992. Coleção Ponta. V.04.

_____. *Teoria Literária e Escrita da História*. Estudos Históricos, Rio de Janeiro / RJ, vol. 7, n. 13, 1991, p. 21-48.

_____. *Trópicos do Discurso*. São Paulo/SP: EDUSP. 2003.