

## RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL

### RPG AND HISTORY: THE DISCOVERY OF BRAZIL

Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira\*\*

Esta pesquisa, apresentada na dissertação de mestrado defendida com o título *RPG e História: O Descobrimento do Brasil*<sup>1</sup>, ao Programa de Pós Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba, teve como objetivo a discussão de um jogo, que passou por processo de transformação em recurso didático, visando perceber a maneira pela qual ele é construído e analisando as fontes que o autor utilizou como base para compor sua aventura acerca do Descobrimento do Brasil.

A iniciativa de estudiosos e sobretudo a contribuição da Escola dos Annales ocasionaram importantes mudanças na concepção que se tinha de documentos históricos; estes tornaram-se linguagens historiográficas que são bastante discutidas por inúmeros estudiosos das mais variadas áreas de aprendizagem, preocupados com a prática de instrução e processo de escolarização.

E neste sentido, a pesquisa tem como objeto de estudo o RPG, um jogo bastante peculiar que, a partir da década de 1990, vem assumindo um papel intrigante para a transmissão do saber Histórico na prática de ensino. Criado na primeira metade da década de 70 pelos estudantes universitários Gary Gygax e Dave Arneson, nos Estados Unidos, sua sigla significa *Role Playing Game (RPG)*, e sua tradução para o nosso idioma é diretamente *Jogo de Interpretação de Personagens*. Fãs de Jogos de Guerra, também conhecido por *War Games*, abordando uma temática voltada para o período medieval, apropriando-se de um mundo fantástico inspirado em livros como *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, e nos relatos que circulavam nas mentalidades camponesas medievais, estes estudantes acabaram por criar seu próprio jogo de Guerra, o *Chainmail* (Cota de Malha), ambientado em um cenário fictício chamado *Greyhawk*. E deram ao jogo situações onde as problemáticas não fossem apenas solucionadas pelo combate, mas também pela diplomacia.

Diante dos dados reunidos, podemos perceber que o RPG é tido como um jogo pouco convencional quando comparado a outros jogos. Duas características marcantes do jogo argumentam tal afirmativa: primeiramente o aspecto da *interpretação*, no sentido de criar uma personagem, e a partir desta, vivenciar experiências através da imaginação em um determinado contexto e/ou cenário; não apenas simplesmente dramatizá-lo, mas sim, representá-lo através de sua própria ótica de vida, pensamentos, idéias e postura diante o mundo sob as condições aleatórias do acaso que o jogo proporciona no

decorrer da narrativa. Esta característica emula a dinâmica dos acontecimentos da vida real.

Em segundo lugar, a *narrativa* surge como engrenagem que dá funcionamento ao jogo. É através da narração que ocorrem todas as situações impostas pela trama, pois no RPG se escolhe um cenário como pano de fundo para uma história e através da narrativa é que os jogadores se deparam com a trama oferecida pela história.

Foi observado que jogo se consolida no Brasil ao adentrar a sala de aula, no qual ele se enquadra em um movimento onde produtos da indústria cultural ganham espaço cada vez maior na sala de aula para se falar de história. A Professora Maria Betty Coelho Silva, em seu livro *Contar histórias: uma arte sem idade*, nos mostra que mesmo com a revolução tecnológica e de suas inovações, é sempre com um renovado interesse que algumas pessoas ainda sentam para ouvir uma boa história. A autora aponta que muitos são os agentes que contam essas narrativas, de maneira que todas estas narrativas de vários tipos, para vários gostos, estão envoltas em tramas e enredos que prendem nossas atenções.

Há vários exemplos onde estas narrativas se apropriam do saber histórico, usando os períodos da história da humanidade como pano de fundo. O jogo precisa de um cenário para acontecer, um contexto, assim como um filme que precisa de uma ambientação para que as personagens possam viver uma trama, de maneira que a diferenciação entre o saber Histórico e a literatura não tenham definições distintas para aqueles que se propõem a escrever RPG's baseados em fatos históricos.

Este possível diálogo que se estabelece entre o RPG e a História nos remetem a pensar uma inicial problemática: *qual seria relação entre o jogo e a História?* A escrita da história – que não deixa ser uma prática literária – estabelece uma confecção de fios que une os acontecimentos, até aqueles que parecem aos nossos olhos incoerentes, buscando transformá-los em algo inteligível.

Este ponto só é possível devido ao trabalho do historiador de narrar os mais variados fatos que envolvem os homens em sociedade. O jogo, neste caso, pretende narrar um fato ocorrido na história, e para tanto escolhe um momento, seleciona suas personagens, cria outras próprias e desenvolve pontos para uma trama que vai ser vivenciada de maneira improvisada pelos participantes usando como pano de fundo um período da sociedade humana. E neste sentido ele usa para suas produções fontes, escolhe abordagens, além de vários outros elementos que irão basear sua narrativa.

Desta forma, ao se pensar na história como uma produção literária, através da sua prática o narrador parece adotar a posição do historiador – ele cria, narra os fatos, estabelece uma relação com um cenário da história e reinventa um fato, através da busca de formar uma trama. O jogo se apropria do cenário, do contexto, mas os fatos que se debatem durante a partida são uma

reinvenção que se desenvolve no campo imaginário dos participantes, sendo que estes por sua vez assimilam os fatos da maneira que se desenvolveram na trama.

Embora o historiador não crie os fatos, tampouco as personagens, como é o caso da literatura, ele busca sempre descobri-los, fazê-los surgir das sombras do passado, torná-los visíveis. Os historiadores também buscam mediar os mundos, criando um elo entre escrita e leitura. Partindo deste ponto, ele poderá perceber, descobrir, questionar-se e coletar os documentos, somando indícios para compreensão de um problema, cabendo-lhe a partir destes suportes apontar o *como* dos acontecimentos, fabricando ou inventando o passado.

Segundo Pesavento (2006), tanto a História quanto a Literatura aparecem como narrativas que possuem o real enquanto referência mesmo que seja para afirmar ou negar. Nestes pontos entre a aproximação da História e da Literatura talvez possamos estabelecer pontes que estejam relacionados na maneira pela qual se dá a relação da História e do RPG, compreendendo que tipo de História o jogo produz.

Através da análise de inúmeros exemplares de RPG podemos perceber que no jogo a narrativa passa pela escrita e é desenvolvida através da oralidade na medida em que os participantes interpretam suas personagens, embora ela pareça trabalhar o imaginário da mesma forma que a literatura tendo-lhe um acesso especial, permitindo perceber linhas e indícios que algumas outras fontes não lhe permitem. É através destas problemáticas que esta pesquisa tomou seu ponto central, diante da análise e da busca em perceber de que maneira se estabelecem as relações entre estes produtos da indústria cultural como novas fontes e compreender o seu papel na construção do conhecimento histórico e na produção de cultura histórica, entendendo de que maneira elas funcionam e os riscos que se podem ter ao longo de tais apropriações.

Para isto, usamos como fundamente aquilo que Lapa (1976), em seu livro *Historiografia Brasileira Contemporânea: a história em questão* aponta como necessidade de que o historiador não fique preso a nenhuma etapa percorrida no processo do saber histórico, mas que seja sempre consciente a uma sua ação por um exame reflexivo e crítico. Não se trata de um processo simples, pois envolve uma série de problemáticas muitas vezes provenientes da própria natureza do saber histórico e de seus objetos. O autor também questiona algo de grande relevância quando construímos o saber histórico, pois ele percebe que o conhecimento histórico é elitizado, destinado para um grupo pequeno de letrados, onde a leitura é focada apenas por interesses específicos. Contudo, este mesmo conhecimento é filtrado por um processo que envolve uma gama de agentes que transmite para a massa que compõem a sociedade brasileira, de maneira que este conhecimento filtrado e adquirido termina por influenciar valores, visões, e contribui para a formação da consciência nacional e

conseqüentemente cultura histórica. Neste caso, o conhecimento pode ser utilizado como veículo para lutas de classes, assim como nas contradições, criações e eliminações que demonstram a história enquanto processo. E é justamente nisto que surge à responsabilidade daqueles que transmitem este saber.

Neste caso, temos um transmissor do conhecimento, que gera um determinado saber que é passado para as pessoas, atingindo o imaginário e a reconstrução do passado vivido pela narrativa. A idéia de se fazer uma análise historiográfica se insere justamente na busca por tentar compreender o próprio pensamento do autor, de que maneira ele foi elaborado e a partir de que correntes de pensamento.

Nesta pesquisa, não foi nosso interesse discutir sobre ficção e realidade, ciência ou literatura, se é ou não história o que Ricon faz ao criar o jogo, embora que pensamos a verdade histórica a partir de dois caminhos o da *interpretação* e o da *compreensão* no sentido de que:

Implicam reconstruções temporais parciais, múltiplas, relativas, não-definidas e ao mesmo tempo racionais, não-subjetivistas, e não relativistas. *Interpretar* é atribuir sentido a um mundo histórico determinado em uma época determinada; *compreender* é, a partir dessa atribuição de sentido, autolocalizar-se no tempo, retendo, articulando e integrando suas próprias dimensões temporais (REIS, 1999, p.10).

Como foco primordial coube à nossa discussão compreender de que maneira um produto da indústria cultural invade o espaço que é de nosso interesse enquanto profissionais de história e constrói uma versão, uma interpretação da história que não necessariamente se preocupa com as concepções teórico-metodológicas que norteiam as discussões acadêmicas. Essa discussão nos faz remeter também a obras polêmicas, que elencam contextos históricos, como o caso das publicadas pelo jornalista Eduardo Bueno que, não sendo historiador, produz conhecimento que é consumido por milhares de pessoas e, a partir disto, pensar as formas que elas são recepcionadas e chegar à questão central da nossa discussão: a construção de uma Cultura Histórica.

Sob este aspecto, no que concerne ao nosso procedimento metodológico nos empenhamos em estudar tal questão através de leituras e análises que partem da própria percepção do jogo em sua funcionalidade e seu papel assumido em sala de aula, para então partirmos à produção do jogo *O Descobrimento do Brasil*, lançando um olhar às suas referências e na maneira pela qual os discursos ali inseridos são produtores de uma determinada cultura histórica acerca do dito “nascimento do Brasil”.

Sendo assim, dedicamos primeiramente a uma análise das telas

selecionadas para ilustrar as narrações provenientes do jogo, entre elas a *Primeira Missa no Brasil* (de Vitor Meireles), *Desembarque de Cabral em Porto Seguro* e *Índios a Bordo da Nau Capitania* (1900) (ambas de Oscar Pereira da Silva), entre outras. Ao observá-las nos impressionou a apropriação destas telas por este tipo de instrumento e também pelo imaginário coletivo é que possivelmente na maioria das concepções ela parece ser contemporânea ao período dos descobrimentos. É como se tudo naquele momento tivesse sido retratado *in loco* pelos pincéis de algum pintor oficial. Embora as telas tenham sido produzidas há pouco mais de cem anos, para muitas gerações os acontecimentos são representados exatamente da forma que estas pinturas apresentam. E no jogo esta mesma perspectiva ainda é reproduzida.

Posteriormente traçamos uma análise das fontes impressas selecionadas pelo autor, tratando-se de uma bibliografia bastante mista com títulos nacionais que tratam sobre a História do Brasil, principalmente ao que se refere ao “achamento” do Brasil e os primeiros passos para a colonização, como também títulos estrangeiros que discutem a história de Portugal no mesmo contexto, como por exemplo *História da Sociedade Brasileira* (1991) de Francisco Alencar, Lúcia Carpi e Marcus Venício Ribeiro, *Os Grandes Personagens da nossa História* (1978) de Victor Civita, *Viagem dos Descobrimientos* (1998), de Eduardo Bueno, entre outros. E partindo destas narrativas tornou-se observável que utilizados enquanto referência estas narrativas o jogo se detém em uma visão romântica do contexto histórico. Evidentemente, o RPG parece se valer melhor deste aspecto, assim como um filme ou qualquer outra narrativa literária de cunho ficcional.

Diante destas análises, obtemos enquanto resultados, de que se torna importante para o jogo não é saber como se dão os Descobrimientos, mas é utilizar o período enquanto pano de fundo para uma realidade alternativa imaginária que se constrói a partir da narrativa do autor, e posteriormente a partir das escolhas dos jogadores, pois a trama, a história aventureira deste descobrimento não se encerra ao final da produção do livro-jogo que temos como fonte para esta pesquisa, ela é, na verdade, o pontapé inicial para novas crônicas do Descobrimento do Brasil.

Desta forma, o jogo elenca fatos históricos dentro desta perspectiva, tão próxima ao olhar da historiografia brasileira sedimentada ainda no século XIX, na qual o Brasil e suas origens estavam diretamente ligados não apenas a Portugal, mas a toda sua empreitada heróica, destemida e aventureira. Sobretudo no discurso de Varnhagen, um elogio à origem, à colonização lusitana que teria trazido a civilização para uma terra dominada pela barbárie, e no qual os nativos estavam relacionados à nossas raízes anárquicas – daí a necessidade de se lutar contra este ser incivilizado.

O jogo se apropria deste discurso, e sua proposta de aventura é baseada exatamente neste tipo de trama, argumentado pela Cultura Historiográfica que vem sendo repetida pelo livro didático e acaba por influenciar até mesmo

uma ferramenta que se propõe dinâmica, criativa e que seduz professores e alunos, reafirmando uma Cultura Histórica acerca de nossas raízes.

Tendo chegado ao fim desta trajetória, percebemos que, uma vez que o RPG está diretamente ligado a nossa sociedade, acaba por produzir e receber ao mesmo tempo uma forma de representação. O conhecimento que o jogo fabrica, quando se propõe a romper as fronteiras e transbordar até nossas salas de aulas, embora revestido pelo fato de ser um faz-de-conta, não deve ser analisado apenas como um entretenimento.

Pois, a partir do momento que ele produz um saber e este saber vai se reproduzindo no ensino de história, ele passa a ser acima de tudo um produto sócio-cultural, que desenvolve discursos e complexas repercussões. Portanto, torna-se digno de ser analisado por nós, educadores e professores de História, preocupados com os discursos Históricos e a maneira pela qual ele pode, através de uma roupagem inocente, reafirmar discursos que giram em torno das disputas de Identidades, valorizando lugares de origem, elencando modelos, e se perpetuando enquanto verdade absoluta.

Pensar no RPG usado no ensino da História pode ser viável. Entretanto, deve-se reavaliar a própria maneira que o jogo funciona e é produzido. No nosso caso, buscamos lançar um olhar sobre as fontes deste jogo específico, e a partir disto percebemos que determinadas posturas historiográficas são reproduzidas através da utilização destas fontes. Sendo assim, podemos pensar como as expressões culturais tornam-se representações do mundo social, da cultura, de maneira que os atores sociais terminam por descrever por meio de suas representações da sociedade.

Sob estes aspectos, temos em mente que tais preocupações são necessárias, tendo em vista que os saberes históricos não atuam no vazio, e sim por sujeitos históricos, na escola e fora dela, e as práticas destes atores somadas aos discursos dos intelectuais, terminam por construir uma Cultura Histórica e Cultura Historiográfica, constituintes de identidades nacionais e culturais, estabelecendo verdades, e delineando as relações de forças.

Para finalizar, é neste sentido que, cabe a nós pesquisadores e professores/historiadores enunciar estas relações, estes discursos na busca de exercer o saber histórico de maneira reflexiva, na medida em que novas fontes forem inseridas em nossas práticas, para que não se tornem apenas ferramentas recreativas, e primordialmente reproduzam uma verdade estabelecida pela historiografia tradicional. Em meio há tantas discussões, tantos ensaios, inúmeras problemáticas que giram em torno da cultura, da História, das mudanças de paradigmas, o ensino de História não se torne um exercício sem resultados, além e aquém debates que vivenciamos dentro dos muros seguros de nossas Academias. E esta pesquisa tentou a partir dos pontos elencados, contribuir para nosso campo de atuação.

## Notas

\* Graduada em História pela Universidade Estadual da Paraíba. Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba com a pesquisa *RPG e História: O Descobrimento do Brasil*. Professora da Universidade Estadual Vale do Acaraú UVA/UNAVIDA. E-mail: agatha\_summers@hotmail.com.

<sup>1</sup> Dissertação apresentada ao PPGH-UFPB, sob a orientação do Prof. Dr. Raimundo Barroso Cordeiro Junior.

## Referências

LAPA, José Roberto do Amaral. **Historiografia Brasileira Contemporânea: a História em Questão**. Petrópolis: Vozes, 1976.

LE GOFF. **História e Memória**. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

LUCA, Tânia Regina de. História dos, nos e por meio dos periódicos. In: PINSKY, Carla Bassanezi. **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2005.

PESAVENTO, S. J. História e literatura: uma velha-nova história. In: COSTA, C. B. da; MACHADO, M. T. **História e Literatura: identidades e fronteiras**. Uberlândia: Ed. EDUFU, 2006.

REIS, José Carlos. **A história entre a filosofia e a ciência**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa I**. Campinas: Papyrus, 1994.

RICON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps: O descobrimento do Brasil**. São Paulo: DEVIR, 1999.

SILVA, Maria Betty Coelho. **Contar histórias: uma arte sem idade**. São Paulo: Ática, 1986.

ZANINI, Maria do Carmo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: DEVIR, 2002.

Recebido em: fevereiro de 2011.

Aprovado em: abril de 2011.