

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL

PRISCILLA EMMANUELLE FORMIGA PEREIRA

Orientador: Prof. Dr. Raimundo Barroso Cordeiro Junior
Linha de Pesquisa: Ensino de História e Saberes Histórico

JOÃO PESSOA – PB
JULHO / 2010

RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL

PRISCILLA EMMANUELLE FORMIGA PEREIRA

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, em cumprimento das exigências para obtenção do título de Mestre em História, Área de Concentração em História e Cultura Histórica.

Orientador: Prof. Dr. Raimundo Barroso Cordeiro Junior
Linha de Pesquisa: Ensino de História e Saberes Histórico

JOÃO PESSOA – PB
2010

P436r Pereira, Priscilla Emmanuelle Formiga.
 RPG e história : o descobrimento do Brasil / Priscilla Emmanuelle
 Formiga Pereira. - - João Pessoa : [s.n.], 2010.
 121f. : il.
 Orientador: Raimundo Barroso Cordeiro Junior.
 Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCHLA.

 1. Historiografia. 2.Cultura histórica. 3.RPG-Role Playing Games.
 4.Identidade nacional. 5.Descobrimento do Brasil.

UFPB/BC

CDU: 930.2(043)

RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL

Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira

Dissertação de Mestrado avaliada em ____/ ____/ ____ com conceito _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Raimundo Barroso Cordeiro Junior
Programa de Pós-Graduação em História – Universidade Federal da Paraíba
Orientador

Prof. Dr. Antônio Clarindo Barbosa Souza
Programa de Pós-Graduação em História – Universidade Federal de Campina Grande
Examinador Externo

Prof. Dr. João Azevedo Fernandes
Programa de Pós-Graduação em História – Universidade Federal da Paraíba
Examinador Interno

Prof. Dr. Luciano Mendonça de Lima
Universidade Federal da Campina Grande
Suplente Externo(a)

Prof. Dr. Elio Chaves Flores
Universidade Federal da Paraíba
Suplente Interno(a)

Aos meus amores,
Julcides e Maria.

AGRADECIMENTOS

Em qualquer coisa que façamos em nossas vidas sempre precisaremos da ajuda daqueles que nos cerca, nenhuma vitória é alcançada sem a presença de uma mão amiga. E pelos caminhos que trilhei houve sempre alguém que estivesse ao meu lado, que acreditasse na minha vitória, um ciclo que se fecha, dando espaço para outro que se inicia.

Hoje percebo que se não fosse por estas pessoas maravilhosas que contribuíram para minha vida com palavras, gesto e exemplos, nada do que realizo hoje seria possível, principalmente tendo em vista os últimos dois anos, marcado por sucessivos problemas de saúde, recursos financeiros escassos e com a motivação em ser historiadora/professora obscurecida pelos obstáculos.

Agradeço à minha família pelo incondicional apoio. À minha mãe, amiga e irmã Goretti Formiga. À meu pai, Manoel Pereira, Célia e meus amados irmãos, Igor, Yuri e Ivan por tornar minha estadia em João Pessoa mais fraternal.

À Alisson Verner, pela ajuda com ideias, materiais e afagos. À Lourdes Costa, pelas palavras de apoio. À Cleriston Oliveira, pelos “retoques camaradas” na minha escrita ruim.

Aos colegas da turma de mestrado 2008, principalmente à Jucieldo Ferreira, Paloma Porto, Aryana Costa e George Silva. Eternamente guardados no coração.

Aos amigos, companheiros das alegrias e frustrações do dia-a-dia, Agostinho Dantas, Bruna Lemos, Sidney Barbosa, Helltonn Vinicius, Renata Pereira.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), caso contrário não teria condições de levar em frente a pesquisa.

À atual Coordenação do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba, ao professor e orientador Raimundo Barroso, Elio Flores. E a anterior, professora Cláudia Cury e Regina Célia Gonçalves, coordenadoras durante o meu ingresso no mestrado.

Aos professores João Azevedo e Antônio Clarindo, pelas contribuições durante a avaliação de qualificação do trabalho.

À Virgínia Kyotoku, secretária do Programa, por sua gentileza.

Por fim, ao Pai Celestial por permitir que minha passagem na Terra fosse agraciada com a presença destas pessoas e por este feito.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	i
SUMÁRIO	ii
RESUMO.....	iii
ABSTRACT	iv
LISTA DE FIGURAS.....	v
1 – INTRODUÇÃO	02
2 – O QUE É, AFINAL, RPG?	19
2.1 Como funciona o RPG?.....	20
2.2 A inserção do RPG no Brasil	33
3 – A AVENTURA DO DESCOBRIMENTO DO BRASIL.....	44
3.1 Imagens de um Descobrimento do Brasil	57
3.2 Bibliografia do Descobrimento: discussão geral.....	70
4 – RPG E CULTURA HISTÓRICA	81
4.1 Cultura Histórica e Cultura Historiográfica dos Descobrimentos	87
4.2 A Caracterização do tipo de Cultura Histórica que o RPG produz	94
5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98
6 – REFERÊNCIAS	104

RESUMO

Este trabalho – vinculado a linha de pesquisa Ensino de Historia e Saberes Históricos, com Área de Concentração em Cultura Histórica – têm por objetivo discutir o jogo de interpretação, também considerado literatura interativa **Role-Playing Games (RPG)**. Traduzido para o nosso idioma como **Jogo de Interpretação de Personagens**, desde sua criação na década de 70 nos Estados Unidos pelos estudantes Gary Gygax e Dave Arneson o RPG passou por inúmeras transformações, inclusive mercadológicas. No Brasil por meio de um movimento que busca melhorar a imagem do hobby após supostos envolvimento em crimes, o jogo ganhou espaço nas salas de aulas como instrumento metodológico de ensino, inclusive no ensino de História. A presente dissertação surgiu da preocupação em torno do jogo assumir caráter de recurso didático no ensino de História, tendo como fonte principal o RPG escrito por Luiz Eduardo Ricon, **O Descobrimento do Brasil**, lançado durante as comemorações dos 500 anos do Brasil. Através de uma análise das referências utilizadas pelo autor, nossa proposta se insere na tentativa de caracterizar o tipo de Cultura Histórica que tal produto da indústria cultural constrói a partir do momento que propõe uma narrativa acerca dos Descobrimentos e da História do Brasil, trazendo representações que giram em torno da própria ideia de Identidade Nacional.

Palavras-Chave: RPG, **O Descobrimento do Brasil**, Cultura Histórica, Identidade Nacional.

ABSTRACT

This work - linked to the research line Teaching of History and Historical Knowledge, with a Concentration Area in Historical Culture - aim to discuss the role-playing game, also considered literature Interactive **Role-Playing Games (RPG)**. Translated into our language as **Jogo de Interpretação de Personagens**, since its inception in the 70s in the United States by students Gary Gygax and Dave Arneson RPG went through several transformations, including marketing. In Brazil by means of a movement that seeks to improve the image of the hobby after alleged involvement in crimes, the game gained ground in the classroom as a methodological tool for teaching, including teaching of history. This work arose out of concern around the game assume the character of a teaching resource in the teaching of history, has as main source RPG written by Luiz Eduardo Ricon, **O Descobrimento do Brasil**, launched during the celebrations of 500 years of Brazil. Through an analysis of the references used by the author, our proposal fits in an attempt to characterize the type of product such as Historical Culture of the cultural industry builds from the moment that suggests a narrative about the Discovery and History of Brazil, bringing representations revolve around the very idea of national identity.

Word-Key: RPG, **O Descobrimento do Brasil**, Historical Culture, National Identity.

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 – Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500	56
Fig. 2 – Descobrimento do Brasil	58
Fig. 3 – Índios a Bordo da Nau Capitania	59
Fig. 4 – Cabral avista a costa brasileira	59
Fig. 5 – A Primeira Missa no Brasil	61
Fig. 6 – A elevação da Cruz	62
Fig. 7 – Mantiqueira	63
Fig. 8 – Leitura da Carta de Caminha	64

1 – INTRODUÇÃO

1 - RPG E HISTÓRIA

A história é reescrita sucessivamente pelos historiadores, que de acordo com José Carlos Reis (REIS, 1999), o fazem por dois motivos basilares: o primeiro se dá pelo o fato da especificação de seu objeto de estudo, sendo este o homem e as sociedades no tempo, incapaz de ser conhecível de maneira imediata, na qual a história só pode ser compreendida através da sucessão do tempo, e devido a isto se torna necessário sempre sua reescrita.

Para o mesmo autor, o historiador é um “pássaro de minerva”, que somente a noite lança seu olhar ao dia que passou, pois quando buscamos o sentido dos eventos não os reconhecemos quando eles estão acontecendo diante de nossos olhos. E recorre a Koselleck, que em seu livro *Futuro Passado: uma contribuição à semântica dos tempos históricos*¹ nos aponta que o mundo histórico se dá pelas dimensões temporais do passado e do futuro, postas dentro de uma relação de experiência observadas de um presente, onde se torna acessível compreender o tempo histórico; por isto a história seria uma reconstrução narrativa, conceitual, assim como uma reconstrução documental, na qual cada nova geração de historiadores reinterpreta o passado e o presente de maneira única, ficando em seu presente e elaborando novas problemáticas que focalizam suas necessidades e visões particulares do processo histórico.

O segundo motivo a qual história é reescrita, de acordo com Reis, é justamente pelo fato do conhecimento histórico ser mutável, suscetível a transformações da história, envolto a novas técnicas, conceitos, pontos de vistas e fontes, fazendo com que o passado seja repensado de maneira renovadora. O autor também aponta a nova demanda de historiadores, que engendram este movimento de novas propostas e novos olhares, reformulando questionamentos clássicos e novos sujeitos históricos. O movimento que a história vai assumindo diante destas re-significações produz dimensões temporais diversas, onde os historiadores se focam no passado, no presente e outros até mesmo no futuro, criando diferentes visões, desde uma história de ideal de regresso, assim como conservadora e também modernizadora. É através da renovação teórico-metodológica que a história vai assumindo novas faces e demarcando essas

¹ REINHART, Koselleck. **Futuro Passado: à contribuição da semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Editora Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2006.

Neste caso, a história se valeria da necessidade de se compreender a hermenêutica. De maneira que sua historiografia, busca justamente a compreensão do processo de inserção destes discursos e conceitos fundamentais do pensamento político moderno.

produções históricas em um presente, e como nos mostrou Certeau, um lugar social. (CERTEAU, 1982, p.66).

Para Certeau, quando buscamos um referendo a(o) trabalho/escrita do historiador, este enquanto detetive do passado, o vemos inserido na investigação deste mesmo passado. Dentro daquilo que o autor denominou de uma operação historiográfica, ao fabricar a história, podemos unir o gesto da ideia aos *lugares*, e suas relações com as *práticas* e a *escrita* – sendo estes procedimentos integrantes de uma operação da sobre uma realidade.

Segundo Le Goff, dentro de uma operação historiográfica através de sua escrita, de se fabricar o historiador exercendo seu trabalho como detetive, um dos desafios que se apresenta é justamente a variedade dos testemunhos que temos na história e que chegam a ser quase infinitos, pois tudo o que o homem fala ou deixa no silêncio, escreve ou deixa nas entrelinhas, produz ou se estabelece no seu desconstruir, em seus sussurros, em suas sombras, em seus silêncios pode nos conceber subsídios para a compreensão sobre ele, assim como sobre a sociedade o qual vivenciou. Desta maneira, podemos perceber que tudo aquilo que o homem produz pode ser considerado uma fonte histórica; pois através da produção humana, podemos chegar e buscar compreender a história e encontrar (quem sabe) novas perspectivas para nos apropriarmos desse cabedal historiográfico.

Os historiadores positivistas acreditavam que as únicas fontes confiáveis para se compreender a história e o passado do homem eram os documentos escritos, tidos enquanto oficiais, datados e autenticados. Contudo, com a iniciativa de estudiosos e sobretudo a contribuição da Escola dos Annales fizeram com que ocorressem importantes mudanças na idéia que se tinha de documentos históricos.

Os mais variados artefatos (vestígios como desenhos, fotos, objetos pessoais, diários, trajes, músicas, pinturas, entre outros) tornaram-se viabilizadores para o trabalho dos historiadores, sendo eles testemunhos de como viviam/vivem e se relacionavam/relacionam em sociedade. No sentido historiográfico a atualidade tem, podemos dizer, estabelecido para o historiador um convite à uma abordagem mais flexível e ampliada devido a essas diversidades de enfoques/vestígios/rastros/sinais/interpretações.

De acordo com Tânia Regina Luca, em seu texto *História dos, nos e por meio dos periódicos*², esse movimento se dá justamente através da mudança significativa na prática historiográfica nas décadas finais do século XX, quando a terceira geração dos Annales realizou importantes deslocamentos que, sem negar a relevância das questões de seguimentos estruturais perceptíveis na longa duração, propunha novos objetos, problemas e abordagens para o estudo da História.

Desta forma, através destas novas demandas teórico-metodológicas propostas pelos Annales ficou evidente o processo de alargamento do campo da História por meio dessa renovação temática, e tais mudanças nas abordagens levaram a alteração da própria concepção de fonte e a crítica deste; os pontos essenciais desta crítica foram discutidos por Le Goff e Pierre Nora no livro *História: novos problemas*, demonstrando que desde os Annales e fatores como o estabelecimento da história-problema, o alargamento das fontes e a instituição da história enquanto “ciência humana e social” buscada dentro de uma relação interdisciplinar fizeram acontecer nessa revolução historiográfica. Porém, mesmo que ainda dentro de um forte ideal de cientificidade, nada mais foi o mesmo.

Em meados do mesmo período, enquanto os historiadores, através da escola dos Annales, iniciavam o processo de renovação da produção historiográfica, expandiam-se idéias que propunham inovações no desenvolvimento educacional. Dentre estes historiadores, educadores e estudiosos da chamada Psicologia da Aprendizagem levantavam uma crítica às práticas pedagógicas tidas enquanto tradicionais.

Esta crítica, de acordo com Katia Maria Abud, em seu texto *A construção de uma didática da história: algumas idéias sobre a utilização de filmes no ensino*, se referiu à busca de uma educação que pudesse integrar os sujeitos à sociedade na medida em que ampliasse o acesso de todos às instituições de ensino; mas acima de tudo, reconheceu que as mudanças pelas quais a sociedade ocidental passava requeriam a utilização de diferentes métodos que enfatizassem o lado criativo do aluno e abrissem possibilidades de sua participação na elaboração do próprio conhecimento. Os debates envolvendo as mudanças paradigmáticas nas ideias de ciência, sujeito e história fizeram com que novos conceitos interdisciplinares fossem emprestados da Antropologia que, por exemplo, veio dar à História novas abordagens com as discussões acerca da alteridade. Na busca pelo entendimento de que essa vivência crítica só seria possível

² LUCA, T. R. **História dos, nos e por meio dos periódicos**. In: Carla Bassanezi Pinsky. (Org.). *Fontes Históricas*. 2a ed. São Paulo: Contexto, 2006.

desconstruindo as fronteiras que impediam seu estabelecimento, uma das possibilidades seria através de trabalhos interdisciplinares, inclusive dentro de discussões que apontam recursos didáticos e saberes históricos.

As fontes, sejam elas através da fotografia, do cinema, de pinturas, músicas, histórias em quadrinhos, entre outras, são linguagens historiográficas que fizeram parte do movimento de renovação das fontes e que também assumiram o caráter de recurso didático de ensino, e que são bastante discutidos por inúmeros estudiosos das mais variadas áreas de aprendizagem, estudiosos estes preocupados com a prática de instrução e processo de escolarização.

Estes instrumentos metodológicos há muito tempo utilizados nas salas de aula são muitas vezes instrumentalizados como apêndices ou meio recreativo, e não somente se apropriam de bases historiográficas tradicionais; alguns deles tornaram-se objetos de estudos, demonstrando-se veículos viáveis para serem instrumentos da História. Contudo, outros ficam à margem destas discussões, e nem mesmo podemos ainda considerar efetivamente como fontes, mas que termina por adentrar nos territórios do nosso saber, produzindo um tipo de conhecimento o qual por muitas vezes fechamos os olhos.

Este é o caso de 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: o RPG. Jogo criado por estudantes universitários nos Estados Unidos, sua sigla significa *Role Playing Games (RPG)*³, e sua tradução para o nosso idioma é diretamente *Jogo de Interpretação de Personagens*.

Para alguns de seus adeptos, na verdade, o RPG se trata de uma literatura interativa, onde a história seria construída por seus participantes que deveriam agir em cooperação para vencerem os desafios impostos. Entretanto, de maneira mais geral, o RPG é classificado enquanto jogo. A Wikipédia⁴, por exemplo, descreve que este jogo foi desenvolvido na primeira metade da década de 70 por Gary Gygax e Dave Arneson, que na época eram estudantes de história em Lake Geneva, Wisconsin, nos Estados Unidos. Fãs de Jogos de Guerra, também conhecido por *War Games*, abordavam uma temática voltada para o período medieval, um contraponto para os Jogos de Guerra da época, que tinham suas temáticas no seio dos grandes conflitos do século XX, como a Primeira e Segunda Guerra.

³ Doravante tomaremos a sigla RPG sempre que nos referirmos ao jogo.

⁴ Informações disponíveis em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo))> Acesso em 11/04/2009.

Esses jovens adotavam métodos pouco convencionais em seus jogos, pois eles transbordavam os imaginários medievais, apropriando-se de um mundo fantástico habitado por magos, elfos e dragões, inspirados em livros como *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, e nos relatos que circulavam nas mentalidades camponesas medievais, usando como referência lendas, contos e divindades das religiões pagãs, entre elas a céltica e a nórdica.

Os estudantes acabaram por criar seu próprio jogo de Guerra, o *Chanmail* (Cota de Malha)⁵, 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. A busca por transformar o jogo o mais próximo da realidade possível⁶, acabou por ocasionar a criação de um mundo completo, com cidades, nações, estruturas de poder, jogadas políticas e diplomáticas, reis enfrentando problemas sociais, econômicos, tensões entre nações inimigas e insatisfações das populações, entre outros elementos.

Contudo, diferentemente dos jogos de guerra, que eram basicamente praticados em tabuleiros e o jogador controlava um exército inteiro para atacar os inimigos, este novo modelo de jogo criado pelos estudantes deveria ser jogado apenas com um personagem, cujo objetivo era sobreviver dentro deste mundo envolto em tensões e desafios.

Luiz Eduardo Ricon⁷ em palestra no I Simpósio RPG & Educação (2002)⁸ perpassa por alguns elementos que deram origem ao jogo, entre outras características, como podemos observar:

O RPG surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia. Não sei se vocês conhecem jogos de guerra. São simulações de batalhas, nos quais espalham-se miniaturas sobre uma mesa e encenam-se batalhas históricas, ou fantasia. É um jogo em parte estratégico em parte competitivo. A partir desse jogo de estratégia foi

⁵ Trata-se de um aparato típico da Idade Média utilizado para proteger o corpo, consistindo em uma série de entrelaçamentos de pequenas argolas de metal (muitas vezes de ferro polido ou até mesmo de ouro). Essas argolas unidas forneciam resistência contra objetos cortantes com relativa eficiência. Juntas a parte da armadura, formam uma vestimenta característica dos exércitos do medievo.

⁶ Embora o jogo retrate a temática medieval fantástica, com a existência de seres míticos, percebe um cuidado para junção destes elementos com aspectos da sociedade feudal.

⁷ Luiz Eduardo Ricon cursou Comunicação Social na PUC-Rio. Mestrado pela Universidade Católica do Rio de Janeiro. É autor e co-autor de diversos livros de RPG, com destaque para *O desafio dos bandeirantes* e *Mini GURPS: Cruzadas*, publicados pela Devir. É escritor, redator, roteirista e pesquisador da Multirio – Empresa de Multimeios da prefeitura do Rio de Janeiro.

⁸ I Simpósio RPG & Educação entre os dias 24 e 26 de maio de 2002, reunindo no Mart Center, em São Paulo – SP, pesquisadores, educadores, adeptos do RPG.

surgindo o RPG. Ao invés de controlar um exército, passou-se a criar regras para se controlarem unidades, pelotões, unidades pequenas, e então controlar cada personagem, cada comandante daquelas unidades. A partir do momento em que criaram essas regras para controlar os personagens, alguém teve a idéia de juntar alguns personagens e fazer uma campanha militar, uma missão que envolvesse poucos personagens, e daí surgiu o RPG. O RPG surgiu em 1974, nos Estados Unidos, com o famoso **Dungeons & Dragons**, que significa “**Masmorras e Dragões**”. Era basicamente um jogo no qual meia dúzia de personagens entrava numa caverna subterrânea, encontrava tesouros, monstros e, no final da caverna, geralmente havia um dragão. (RICON, 2004, p.14).

Diante disto, foi necessário esquematizarem as estatísticas⁹ de apenas um personagem cujo objetivo era sobreviver aos desafios impostos pela trama do jogo. Não apenas para enfrentar exércitos, mas também para enfrentar situações cotidianas ou até mesmo de negociações, e para isto, era necessário muito mais que números; o jogador teria que interpretar a personagem, parecido com uma peça de teatro sem roteiro, onde tudo aconteceria no improviso. Esta idéia de improvisar parece flexibilizar a atuação desta personagem, já que esta busca resolver determinado problema defrontando-se com o inesperado, com o acaso. E é este caráter singular que se destaca no jogo, o fato de se colocar no lugar de um personagem e através dele o jogador tentar superar obstáculos.

Sob estes aspectos é que se definem o RPG enquanto um jogo pouco convencional quando comparado a outros jogos. E podemos através dessa definição elencar duas características marcantes do jogo que argumentam tal afirmativa. Em primeiro lugar o fato da *interpretação*, que no jogo aparece de maneira peculiar. A interpretação no sentido de criar uma personagem, e a partir desta, vivenciar experiências através da imaginação¹⁰ 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. Em teatro, os atores recebem suas falas ou “*script*”, estudam e preparam o conjunto de ações, gestos e falas, incluindo tudo o que suas personagens devem saber e fazer. Ele interpreta um papel, que é previsto e elaborado, representando uma personagem de ficção que segue um enredo definido por um roteiro específico, o qual deve ser seguido à risca, desde suas falas até as situações que as personagens se encontram na encenação. Por outro lado, no RPG

⁹ Conjunto de números e características dadas a cada personagem em uma planilha ou ficha.

¹⁰ Imaginação é o primordial recurso utilizado pelo o jogo. Por meio da narrativa no decorrer do jogo os jogadores devem imaginar as situações narradas.

cada partida é tida como única, impossível de se repetir, sendo impossível prever os movimentos das personagens. Esta característica emula a dinâmica dos acontecimentos da vida real.

Desta maneira, 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.

Desde a sua criação, o jogo foi sofrendo diversas transformações, assumindo diferentes temáticas e ainda se enquadrando nas mídias tecnológicas. No Brasil, ele se consolida ao adentrar a sala de aula numa espécie de projeto realizado por alguns jogadores brasileiros que buscavam melhorar a imagem do jogo, tendo em vista algumas polêmicas que envolviam o RPG com crimes – projeto este que o fez pioneiro na discussão do jogo associado à educação. Um processo que parece também se enquadrar em um movimento onde produtos da indústria cultural ganham espaço cada vez maior na sala de aula para se falar de história.

O jogo se confunde com uma literatura interativa, pelo o fato de ser narrado, e através do ato desenvolver uma história, este elemento no RPG parece envolver e fascinar pessoas de várias idades, talvez pelo fato de que a arte de narrar histórias, há muito tempo, faz parte das práticas dos homens.

Desde as cavernas os homens através da oralidade ou pinturas rupestres compartilhavam relatos de caçadas ou determinados acontecimentos que naquela proporção tornavam-se memoráveis. E mesmo com o passar dos milênios o hábito de contar histórias não foi esquecido, ao contrário, ele foi tomando novos significados, através de outros meios, como por exemplo, as novas tecnologias e mídias.

Em alguns casos muitas pessoas se revelam grandes contadoras de contos, causos e histórias, ora as inventam, ora contam seus testemunhos diante das mais diversas experiências. Tendo em vista, por exemplo, o costume dos mais velhos de contar histórias aos mais jovens, alguns testemunhos de experiências únicas, ou simplesmente extraídos de sua imaginação ou da tradição ficcional simplória de seus antepassados. E quando nos propomos ouvintes às vezes entramos na história, imaginando vivenciar aquelas situações na pele de suas personagens, no mundo mágico e sem limite da imaginação.

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,

da dependência que temos cada vez maior ao computador, a TV, entre outras geringonças do século XXI, 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, desde as mais simples, através da oralidade, de uma peça de teatro, um filme, livro, novela ou jogo, de maneira que todas estas narrativas estão envoltas em tramas, enredos, aventuras que prendem nossas atenções, narrativas de vários tipos, para vários gostos.

Para Ricouer as histórias narradas fazem parte de nossas vidas constantemente e devemos defini-las e compreendê-las enquanto experiência social, e aponta enquanto a sequência dos fatos reais ou imaginários como podemos perceber adiante:

Uma história descreve uma sequência de ações e de experiências feitas por um certo número de personagens, quer reais, quer imaginários. Esses personagens são representados em situações que mudam ou a cuja mudança reagem. Por sua vez, essas mudanças revelam aspectos ocultos da situação de personagens e engendram uma nova prova *predicament* que apela para o pensamento, para a ação ou para ambos. A resposta a essa prova conduz sua história a conclusão. (RICOUER, 1994, p.51).

Por muito tempo não havia diferenciação clara entre as demais narrativas e a História que se propõe científica e que nos foi transmitida pela escola metódica positivista. Paul Veyne em seu texto *Les grecs ont-ils cru à leurs mythes?* (Seuil, Paris, 1983, p.127), aproxima o trabalho realizado pelos os antigos historiadores com os jornalistas da atualidade, pois ele nos chama a atenção através de duas questões provocativas: em primeiro lugar que a História escrita na Antiguidade se diferenciava completamente da atual, e em segundo, que seria um erro considerar a historiografia daquele período como o primeiro momento e que através desta etapa inicial a História evoluiria de maneira progressiva para concepção que temos hoje dela.

A História da Antiguidade, embora tivesse como regra o modelo historiográfico de Heródoto e Tucídides, o dever do historiador era com a verdade sobre os acontecimentos, não possuía as preocupações com os métodos e fontes como os historiadores modernos, e por meio da narração os historiadores antigos se debruçavam sobre Clio. Foi através dos esforços dos historiadores do século XIX, em busca de institucionalizar a História por meio de uma ruptura em relação à filosofia e a arte, dando-lhe um *status* científico fundamentado no recurso material empírico por meio das fontes e na percepção objetiva do pesquisador.

A busca em distinguir a escrita da História e os textos de gêneros literários estabeleceu uma forte fronteira no que diz respeito à narrativa histórica - compromissada com a verdade, a legitimidade do saber histórico - com as demais narrativas. Contudo, estes esforços não impedem que outras narrativas tenham um peso importante no imaginário social, sem nenhum compromisso com a verdade, ou fazer que sua narrativa tenha caráter científico.

Incontáveis vezes estas narrativas se apropriam do saber histórico, usando os períodos da história da humanidade como pano de fundo. Diante disto é que podemos perceber a apropriação cada vez maior da História por estes inúmeros agentes narrativos, seja através de filmes, novelas, história em quadrinhos e até mesmo de um jogo.

Na medida em que o jogo precisa de um cenário para acontecer, um contexto, como um filme que precisa de uma ambientação para que as personagens possam viver uma trama, e de maneira que a diferenciação entre o saber Histórico e a literatura não tenham definições distintas para aqueles que se propõe 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. E mesmo quando este historiador é guiado por tendências teórico-metodológicas é inevitável que ele deixe sua marca naquilo que constrói suas ideologias, interesses, lugar social, entre outros elementos que influenciam a escrita e a maneira que fabrica a história.

O jogo pretende narrar um fato ocorrido na história, e para tanto escolhe um momento, seleciona suas personagens, e 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.

Ao chamar atenção a isto, podemos vislumbrar que assim como a história, que enquanto saber passa por inúmeras influências que maculam a pretensão de

neutralidade, a narrativa literária apresentada no jogo também sofre estes aspectos. O historiador e o narrador têm a responsabilidade de traçar intrigas, de narrar um acontecimento e tecer em suas escolhas o que deve ou não ser configurado. Paul Veyne se remete a esta posição humana, e o controle que o mesmo exercer ao escrever a história:

(...) Os fatos não existem isoladamente, no sentido de que o tecido da história é o que chamaremos de uma intriga, uma mistura muito humana e muito pouco “científica” de causas materiais, de fins e acasos; uma palavra, uma fatia de vida, que o historiador recorta a seu bel-prazer e onde os fatos têm suas ligações objetivas e sua importância relativa. (VEYNE, 1982, p.39).

Desta forma, pensar na história assim 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.

Então, diante disto, podemos imaginar que a relação entre o RPG e a História se dá através do uso de um determinado contexto Histórico, para o desenvolvimento da trama. Esse diálogo talvez possa ser comparado à relação em que a História tem com a Literatura, no caso da “*contextualização histórica da narrativa literária*”, aquilo que Pesavento traçou enquanto uma relação que se firmar em uma discussão bastante profícua nos dias de hoje, na medida em que com a já desgastada “crise dos paradigmas”, as verdades e os parâmetros impostos de realidade sofrem um estilhaçamento e uma complexificação diante de um mundo globalizado que ainda precisamos compreender. E sob estes aspectos os conceitos são percebidos enquanto artifícios mentais que propõem interrogar e explicar o mundo, de forma que articulados, resultando em uma constelação de teorias. Pode-se dizer que essa aproximação entre a História e a Literatura tem sua base em uma atividade de espírito que funciona na representação do não-visto do abstrato, como podemos perceber:

Atividade do espírito que extrapola as percepções sensíveis da realidade concreta, definindo e qualificando espaços, temporalidades, práticas e atores, o imaginário representa também o abstrato, o não-

visto e não-experimentado. É elemento organizador do mundo, que dá coerência, legitimidade e identidade. É sistema de identificação, classificação e valorização do real, pautando condutas e inspirando ações. (PESAVENTO, 2006, p.7).

Desta maneira, este raciocínio percebe o imaginário enquanto um sistema produtor de idéias e imagens que suporta a apreensão do mundo sob duas formas: a racional e conceitual, que formam respectivamente o conhecimento científico e o conhecimento sensível, sendo este relacionado à sensibilidade e emoções.

Para a mesma autora a literatura é um discurso que possui acesso ao imaginário em diferentes épocas. E tendo em vista o imaginário, podemos observar nos dias de hoje o trabalho do historiador ao lidar com o imaginário e discutir a utilização da literatura como acesso privilegiado ao passado, tomando enquanto base em algo que não aconteceu para chegar ao que de fato aconteceu. Colocando em foco a discussão do próprio caráter da história como uma expressão de literatura ou, em outras palavras, uma narrativa portadora de ficção, como nos apontou Hayden White em *Metahistória*.

Embora o historiador não crie os fatos tampouco às personagens, como é o caso da literatura, ele busca sempre descobri-los, fazê-los surgir das sombras do passado, torná-los visíveis. Neste ponto podemos tomar como exemplo as mulheres, entre outras minorias, recuperadas como agentes da história embora sempre tenham estado presentes. Os historiadores também buscam mediar os mundos, criando um elo entre escrita e leitura.

Assim, talvez entre em foco a noção proposta por Paul Ricoeur de “representância”. Fazendo com que a propriedade do trabalho do historiador seja mais do que construir uma representação, mas também de colocar-se no lugar do passado, sendo ele marcado por uma necessidade de atingir o inatingível, o dia que já passou. E para isto, o historiador tem à sua disposição inúmeros elementos que ele pode converter em fonte, bastando apenas que ele tenha um objeto e um questionamento construído a partir de conceitos, que viabilize a problematização deste objeto.

É partindo deste ponto que 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.

Aristóteles, em sua obra *Poética*, aponta a distinção entre a História e a Literatura, onde a primeira imitaria o particular, fazendo uma cópia daquilo que já aconteceu, interessando-lhe os fatos dentro de sua singularidade; o historiador no caso mimetiza a

vida. A segunda tende em vista o universal, interessando-lhe o que poderia ter acontecido; para ela não são importantes os fatos em si, mas sim as estruturas que eles apresentam, de maneira que o Poeta mimetiza os fatos hipotéticos fabricados pelo imaginário.

Segundo Pesavento, é justamente esta linha do imaginário onde a Literatura possui um acesso privilegiado ao imaginário de épocas passadas. Tanto a História quanto a Literatura aparecem enquanto 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 relacionadas na maneira pela qual se dá a relação da História e do RPG, sendo ele definido enquanto uma literatura interativa. E assim podermos compreender que tipo de História o jogo produz.

Claro que no jogo a narrativa se desenvolve de forma diferenciada. Ela 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. Capaz de fazer visíveis as imagens sensíveis do mundo através das narrativas pelo mito, pela poesia ou pela prosa romanesca fala do mundo de forma indireta, metafórica e alegórica. (PESAVENTO, 2006, p.9).

A aproximação entre o RPG e a História não precisa ser feita através do confronto entre *verdade* x *ficção*, contudo, podemos percorrer um caminho na busca da compreensão como esta relação é estabelecida e que tipo de História e Cultura Histórica essas narrativas propõem. É através destas problemáticas que esta pesquisa se desencadeia; claro, estes contornos foram se destacando com o passar do tempo (de um curto tempo, diga-se de passagem), e as diretrizes teórico-metodológicas ficaram obscuras pela maior parte do tempo que este texto foi escrito, e talvez ainda estejam.

O fato de ter o jogo enquanto objeto não se trata de difundi-lo como hobby, mas sim analisá-lo e a partir desta problemática entender as relações entre estes objetos para elucidar de que maneira estes produtos da indústria cultural funcionam, na tentativa de focalizar estas novas fontes e buscar 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.

Diante disto, traçando uma história desta pesquisa, ela surgiu primordialmente na tentativa de se problematizar a prática da sala de aula, no intuito obviamente de melhorá-la. Suas primeiras linhas foram traçadas ainda no trabalho destinado ao trabalho de conclusão de curso, quando a proposta de elencar as diferenças e a relação com o outro eram visivelmente preocupantes na medida em que discursos xenófobos e atitudes intolerantes aparecem como mais um indicativo na dificuldade de se vivenciar o espaço da sala de aula.

Pensando no papel da História e na prática em que esses discursos são construídos, a idéia era através dos atuais debates do currículo pensar na questão do “outro” por meio de sua condição cultural, utilizando como ferramenta o RPG, que trabalha com a interpretação de papéis, personagens que podem ser construídos dentro de narrativas que, hipoteticamente trabalhadas de maneira cuidadosa, poderiam talvez assim evidenciar estes discursos.

Contudo, a discussão tomou outra forma com o passar dos poucos meses de práticas e escritas sofridas no mestrado. A preocupação ainda envolve a sala de aula, embora que ao invés de fixar o objeto na discussão de recurso didático de ensino contornamos e direcionamos o debate para a relação do jogo com a História, e fundamentalmente a maneira que o jogo é construído, assumindo uma análise das fontes que o autor utilizou como base para compor sua aventura acerca do Descobrimento do Brasil.

1.2 ORGANIZAÇÃO DO TEXTO

Esta pesquisa se baseia nas referências que servem de cimento para a construção do jogo e de que maneira elas são usadas, pois, tendo a idéia de que a História é o conhecimento que fazemos para compreender determinada realidade, a Historiografia é por sua vez a crítica desta percepção dentro do processo que a produziu.

De acordo com Lapa, em seu livro *Historiografia Brasileira Contemporânea: a história em questão*, seria necessário que o historiador ao construir o conhecimento histórico e a historiografia de maneira geral não prenda-se a nenhuma etapa percorrida no processo do saber histórico, mas que seja sempre consciente a uma sua ação por um exame reflexivo e crítico. Tal autor ainda aponta que 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. Desta forma, devemos refletir sobre o

processo de produção conhecimento histórico para assim compreendermos a complexidade de tais problemas.

O mesmo autor ainda questiona algo de grande relevância quando construímos o saber histórico. “Para quem realmente estamos produzindo esse conhecimento?” (LAPA, 1976, p.21). Pois através do seu estudo, ele percebe que o conhecimento histórico é elitizado, destinado a 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, este é o caso dos jornalistas, do ensino, da política, entre outros, de maneira que este conhecimento filtrado e adquirido termina por influenciar valores, visões, e contribui para a formação da consciência nacional e, conseqüentemente, da cultura histórica, como nos mostra:

Os seus valores, a “visão do universo” que as classes sociais adquirem, serão muitas vezes instrumentados por aquele conhecimento. Mas, para tanto, torna-se necessário adequá-lo a um nível do discurso, com uma linguagem despojada de erudição, admitindo talvez, em certos casos, até mesmo uma certa dosagem mítica que subsidiará a formação da consciência nacional.(LAPA, 1976, p.21)

Para o autor, 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, no qual não há indício de uma conceitualização da história atingindo um caráter dentro da idéia de paradigma científico, mas que, entretanto, gera um determinado conhecimento que é passado para as pessoas, atingindo o imaginário e a reconstituição do passado vivido pela narrativa. Que pode existir apenas através da força da imaginação a ver uma temporalidade, como já foi apontado. 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.

Desta forma podemos considerar a história como a memória crítica e reflexiva das práticas e experiências humanas e a historiografia como a memória crítica e reflexiva do próprio saber histórico, dando respaldo para a construção de uma Cultura

Historiográfica, formada por grandes clássicos que se propõem a descobrir e redescobrir a história nacional, sem contar outros agentes e veículos que se propõem a produzi-la além dos historiadores. (LAPA, 1976, p.22).

Não é 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 pensemos 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).

Cabe 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.

E diante disto, reconhecer que a cultura histórica, enquanto práticas e experiências culturais do homem adquiridas historicamente, não estão limitadas à função do historiador e aquilo que ele produz, mas também em campos nos quais devemos refletir – neste caso, exatamente as perspectivas do ensino de história e a pretensão de se elaborar o saber histórico através de um jogo.

Sendo assim, metodologicamente 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”.

Diante disto, esta pesquisa está organizada em três momentos: O segundo capítulo está no próprio entendimento do jogo, desde sua origem e criação pelos estudantes norte-americanos, seu funcionamento, o estabelecimento de regras, os tipos de jogos de RPG que existem e são utilizados, a maneira pela qual ele chega ao Brasil, e o papel que ele assume em nosso país, tornando-se pioneiro em debates acerca do jogo e seu uso em inúmeras disciplinas, todas assumindo a problemática da sala de aula e do ensino, evidentemente buscando estabelecer sua relação para com a História. Para a escrita deste, tivemos um longo trabalho de pesquisa que envolveu materiais impressos acerca do jogo, catalogação de sítios na internet, artigos relacionados e levantamento e análise de monografias, dissertações e teses que abordam o jogo.

No terceiro capítulo, de maneira mais técnica temos a sua primeira parte voltada à apresentação do RPG que escolhemos para o desenvolvimento desta pesquisa, **O Descobrimento do Brasil** de Luiz Eduardo Ricon, desenvolvido para instrumento pedagógico durante as comemorações de 500 anos do Brasil. Neste capítulo também buscamos apontar brevemente sua estrutura narrativa, as regras que utiliza, a maneira que ele desenvolve a trama para assim chegarmos às referências que ele usou para a produção desta interpretação de tal contexto, incluindo a iconográfica, da qual selecionamos oito imagens de pintores notórios usadas na confecção do jogo e em nove obras bibliográficas sobre os descobrimentos.

Dividiremos este terceiro capítulo em duas partes: a primeira, uma análise da iconografia selecionadas para ilustrar as narrações provenientes do jogo, entre elas pinturas famosas como a *Primeira Missa* de Vitor Meireles. A segunda parte traça 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.

A partir destas análises, é que podemos por último, chegar ao nosso quarto capítulo, onde buscaremos discutir em síntese o conceito de Cultura Histórica, perceber como a historiografia dos descobrimentos ajudou a constituir uma cultura acerca do período, estabelecendo uma relação com a Cultura Historiográfica dos Descobrimentos e com o jogo em questão. E a partir desta ideia buscar tentar identificar o tipo de História e Cultura Histórica que esse produto da indústria cultural é capaz de produzir e suas implicações teóricas-metodológicas no ensino do saber Histórico.

2 – O QUE É, AFINAL, RPG?

2.1 Como funciona o RPG?

O RPG usa enquanto matéria-prima a imaginação, pois é necessário imaginar todo o processo que ocorre durante uma sessão de jogo, de modo a imaginar-se na pele de uma personagem e com ele vivenciar as mais inóspitas aventuras. A professora Kazuko Kojima Higuchi¹¹ em seu artigo “*RPG: e o resgate da História e do narrador*”, refere-se ao jogo como uma maneira de reviver brincadeiras da infância, principalmente as brincadeiras de faz-de-conta, nas quais a criança constrói um mundo mágico só deles, tornando-se protagonistas de histórias que envolvem reis, rainhas, príncipes, princesas, vilões, enfim, tudo aquilo que sua imaginação pode limitar. E como a imaginação humana não tem limite, o RPG se configura num campo amplo, complexo e inesgotável.

Os jogos de RPG funcionam mais ou menos como as brincadeiras de faz-de-conta, e através da imaginação os jogadores vão vivenciar e construir a história. De acordo com a enciclopédia virtual, Wikipédia¹², há dois tipos de jogadores, sendo que um deles será chamado de “mestre de jogo”, “narrador”, “anfitrião” ou algum outro termo similar; ele contará uma história, e cada um dos outros participantes (chamados simplesmente de “jogadores”) representa um personagem na história narrada pelo mestre de jogo. Cada história (muitas vezes, chamada de “aventura”) é contada durante uma série de sessões, e essas histórias consecutivas formam uma campanha ou crônica. Para fazer paralelo a um romance, imaginemos que cada sessão é um capítulo da história e que a campanha seria o livro completo. Também há registro de casos onde a trama se resolve apenas em uma sessão, que é comumente conhecido por “aventura fechada”.

Para jogar RPG, em primeiro lugar, deve-se imaginar uma trama e delimitá-la em um tempo e um espaço. Neste sentido, faz-se necessário configurar as características que vão modelar o universo que será inserido na narrativa; para que haja uma trama é necessário haver um ambiente ou cenário, contendo características e elementos que formam o tempo e o espaço aonde a aventura irá se passar.

Desta forma, o jogo vai depender da criatividade, aonde os participantes, vão fazendo com que a história assuma elementos diferenciados, envolvendo os jogadores,

¹¹ Kazuko Kajima Higuchi é mestre em Teoria Literária e Literatura Comparada pela USP. Graduada em letras pela mesma instituição e professora da Rede Pública de Ensino no Estado de São Paulo.

¹² Informações disponível em < [http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo))> Acesso em 10/10/2009.

que poderão retomar a aventura se assim quiserem. Neste ponto, o RPG parece ser a preservação de um mundo mágico numa relação intertextual dinâmica, onde se é possível perceber diferentes linguagens que também desempenham papel semelhante, como é o caso do cinema, das histórias em quadrinhos, da literatura, videogames, brincadeiras e da televisão. Veículos de um universo simbólico característico de nossa própria formação quando somos crianças e que ainda é preservada na adolescência e até mesmo quando chegamos à fase adulta. E o sucesso de algumas destas linguagens se dá pela necessidade de alimentar o imaginário, aliviar as tensões, viver experiências diferentes de nossa vida cotidiana, diante da vida efêmera, onde o avanço tecnológico provocou modificações nos hábitos da sociedade que vivenciamos, inclusive nas formas de lazer, como diz Elza Pacheco em seu livro *Televisão, criança, imaginário e educação*:

(...) o pensamento mágico e onipotente que levam a criança, por meio de repetições dos próprios atos ou jogos, a um pleno domínio de situações de medo, vivendo e convivendo simultaneamente com o real e o fantástico, ajudando a elaborar conflitos e angústias pelo uso dialético de perda e reparação. (...) Perder-reparar, aparecer-desaparecer, pegar-largar, abrir-fechar são temas que a criança tem pelo terror, pela magia, pelo vampiresco. Ela está envolvida nisso tudo e, por isso, tem de adentrar os mistérios desse mundo fantástico. No terror, há o suspense do aparecimento-desaparecimento, da presença-ausência, da perda-reparação, do pega-larga, do abre-fecha. O mesmo com o vampiro, com o mágico. O primeiro se transforma, o segundo transforma as coisas. Não há muita diferença em relação ao *Super-Homem*, à *Mulher-Maravilha*, ao *Incrível Hulk*, aos massacres feitos pelo *Pica-Pau* e pelo *Jerry* (de “Tom e Jerry”), que não deixam rastros de crueldade, pois tudo volta ao normal num passe de mágica e ninguém sai machucado. É um vale-tudo. É por meio dessa magia, desse fantástico, que a criança elabora suas perdas, materializa seus desejos, compartilha da vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio da onipotência. Dessa forma, ele realiza todos os seus desejos e suas necessidades. (PACHECO, 1998, p.34).

O faz de conta do jogo precisa fixar-se em um cenário, de modo que, segundo o sítio *Rede RPG*¹³, existe uma grande uma versatilidade em relação aos cenários e ambientes de jogo, pois se tratando de uma produção criativa, qualquer jogador pode criar o seu próprio cenário da maneira que lhe convém, ou mesmo se apropriar de

¹³ Disponível em < <http://www.rederpg.com.br/> > Acessado em 10/10/2009.

ambientes já existentes em filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos e até mesmo literárias.

Entretanto, percebemos que algumas editoras trabalham com cenários próprios e especializados para o mercado global, como é o caso da americana Wizards of The Coast, atualmente responsável pela publicação do primeiro RPG lançado no mercado, intitulado **Dungeons & Dragons (D&D)**, voltado à fantasia medieval. No caso de **D&D**, o cenário tem a temática medieval fantástica, envolta de magia e confronto com seres mágicos retirados dos mitos célticos e nórdicos; contudo, outros cenários propõem temáticas diferenciadas, desde eras *steampunk*¹⁴ em plena Inglaterra Vitoriana do século XVII, passando por um mundo contemporâneo habitado por vampiros, lobisomens, magos – seres místicos que se esgueiram pelas sombras de um ambiente envolto do horror, até uma visão futurista fantástica do mundo pós-Terceira Guerra Mundial.

Mundos que obedecem à lógica da tecnologia a vapor, contos de terror e romances científicos. Estes RPG's correspondem aos segmentos que vemos nos gêneros das obras literárias e cinematográficas, tendo subgêneros como horror, aventura, ficção científica, fantasia medieval, entre outros que são classificados na contra capa de seus exemplares. Alguns desses cenários também se apropriam dos acontecimentos históricos¹⁵, de modo que encontramos RPG's com vários recortes importados das narrativas Históricas, como por exemplo algumas publicações sobre o Dia D⁵ ou *D-Day*, Império Romano, entre outros cenários bastante em gosto aos adeptos do jogo.

Em segundo plano, semelhantes a outros jogos de estratégia, existem no RPG algumas regras que definem e guiam aquilo que cada personagem pode ou não fazer, tratando-se assim de uma narrativa que por escolha dos participantes será definida por meio de um conjunto de regras. Este conjunto de regras é comumente chamado de *sistema*, e é este ponto específico que faz com que o RPG seja classificado enquanto jogo. Embora o fator primordial do jogo seja a história que se passa a narrativa dos jogadores, são as regras que irão validar cada ação e decisão tomada pelo o personagem, como nos mostra Ricon:

¹⁴ “Steampunk” é um subgênero da ficção científica, tratando-se especificamente de obras ambientadas no passado norteado de modelos tecnológicos a vapor. Este gênero é baseado em obras de autores como Júlio Verne.

¹⁵ O Dia D ou Operação Overlord foi uma operação que ocorreu no dia 6 de junho de 1944, dando início à Batalha da Normandia que acarretou no processo de libertação do continente Europeu da ocupação Nazista durante a Segunda Grande Guerra.

(...) é necessário alguma ordem nessa brincadeira, do contrário enfrentaremos aquele velho problema que fez com que parássemos de brincar de polícia e ladrão aos seis anos. “Eu matei você!”, “Não matou”, “Eu matei você!”, “Não matou!” (...) O RPG possui regras para resolver esse tipo de impasse. Nossa história será criada dentro de certas regras que estabelecerão o que um personagem pode fazer ou não, o que ele consegue e o que ele não consegue fazer. Alguns manuais de RPG trazem regras simples como, por exemplo, lançar um dado – se o resultado for maior do que um certo número, o personagem conseguiu executar a ação –, enquanto outros são bastante complexos – são livros até 300 páginas que explicam em detalhes todo um mundo, um cenário onde acontecerão às aventuras, as regras para absolutamente qualquer tipo de ação que você pode imaginar, desde pegar um alfinete até atirar com uma arma laser. (RICON, 2004, p.15).

No teatro, todas as personagens têm uma história e elementos como inimigos e aliados, além de seu destino estar traçado através de um roteiro desde sua criação. No RPG, a vida da personagem vai seguir por caminhos através das escolhas dos jogadores, que começam a partir do início do jogo; nada é definido, não há roteiro, não há adversário e problemas específicos, mas sim vivências imaginárias, acontecimentos que permeiam as ações da personagem, limitadas apenas pelo o conjunto de regras do sistema que os jogadores escolheram.

De acordo com a página virtual *Rede RPG*, no que se refere ao funcionamento do jogo, as personagens e seus respectivos jogadores fazem parte de um grupo. Diante disto, o grupo precisa trabalhar em equipe, cooperando para o sucesso de todos. Normalmente os grupos são formados de quatro a sete jogadores, podendo haver menos ou mais, contanto que haja no mínimo dois jogadores, sendo um deles o “mestre do jogo”, e outro, o jogador-personagem para quem a história será narrada.

Desta forma, segundo a lógica central do jogo, os jogadores podem ser divididos em dois tipos básicos especificamente definidos: o primeiro tipo é o jogador-personagem, normalmente chamado de “jogador” (também conhecido como “RPGista”), pois tem sua tradução do inglês *player*, este tipo também é conhecido através da sigla PC (*Player Character*) que em uma tradução nossa língua fica PJ (*Personagem do Jogador*). Este personagem é criado exclusivamente pelo o jogador que irá construir toda sua história, perfil psicológico, físico, anseios e objetivos. Embora guiado pelas regras escolhidas pelo narrador, é ele quem controla a personagem pelas aventuras do jogo. As personagens criadas por estes jogadores desempenham o papel de protagonistas da história. Em alguns raros jogos de RPG, os jogadores podem controlar mais de uma personagem simultaneamente.

O segundo tipo de personagem é o do narrador, vulgarmente conhecido por *Mestre*, ou pela sigla em inglês GM (*Game Master*). O mestre representa todos os outros personagens do jogo, que não são dos PJ's, estas personagens são chamadas de PdM's (Personagens do Mestre) ou na sigla em inglês NPC's (No Player Character). A tarefa de narrador é crucial para o jogo, fazendo com que este normalmente seja um jogador mais experiente, conhecedor das regras, ocupando-se do papel de contar a história. Tudo dentro do jogo acontece de acordo com sua narração, e mesmo que os demais participantes acrescentem nesta narração descrições sobre o que sua personagem faz ou reage diante de uma situação imposta, é o narrador que leva o roteiro, agindo como diretor da trama, colocando obstáculos, levantando e incentivando debates. A função de narrador é algo bastante discutido entre os adeptos do jogo, como podemos perceber através da publicação de livros exclusivamente para esse tipo de jogador, reunindo dicas e formas de levar a narração – caso das publicações *Dicas de Mestre* (2 vol.), dos autores J. M. Trevisan, Marcelo Cassaro e Rogério Saladino, equipe editorial da antiga revista *Dragão Brasil*, especializada em jogos de RPG. Seguindo este exemplo Rodrigo Evangelista publicou um ensaio chamado “*O Mestre*” contendo algumas passagens sobre o papel do narrador, onde este cumpre o papel de um jogador especial que comanda a aventura, um autêntico criador do mundo, como podemos perceber:

Se o RPG fosse um videogame, o mestre seria o controle, o aparelho em si. O mestre cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra na tela da TV. O mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis. (...) Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não. O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultados precisa conseguir... (...) O Mestre também inventa as aventuras. Muitas revistas trazem numerosas aventuras prontas que um Mestre pode usar. Qualquer aventura pronta pode ser modificada ou alterada pelo mestre se ele achar necessário – trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas. Essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura adequada a seu grupo de jogo. (EVANGELISTA, 2009, p.9).

Desta forma, o narrador assume a posição central, de controle, de alguém que está por dentro das regras e se quiser poderá mudá-las. Esta posição cria uma relação de poder e autoridade deste jogador diante dos demais, por isto, é que se aconselha que o mestre deva assumir o papel de um mediador, uma espécie de árbitro e não de adversário. Este não se posicionará “contra” os jogadores, assim como também não

deve tomar partido, pois o narrador deve sempre tentar manter-se imparcial para o bom andamento da aventura. O mestre deve mostrar as possibilidades, narrando-as, conduzindo a história da melhor maneira possível.

Apesar de propor os desafios e representar todos os inimigos do jogo, o narrador não deve fazer isso com o objetivo de derrotar os jogadores, mas sim de oferecer bons obstáculos para a partida, de maneira que estes estão entre os elementos mais importantes para uma aventura de RPG, que segundo os seus participantes buscam viabilizar a diversão e o entretenimento.

Outra questão que cabe ao mestre é se haverá ou não uma disputa dentro do jogo, pois é ele que determina o tipo de abordagem que vai fazer em sua aventura. Desta forma, se percebe novamente a posição de poder ocupada pelo narrador, onde destacamos que tais abordagens são, em suma, dotadas de cargas ideológicas, representações e visões de mundo.

Entretanto, o que se percebe na maioria dos jogos, é que os participantes são parte de um único grupo. No RPG o grupo deve ser percebido enquanto protagonistas e/ou heróis de um filme, e o narrador como o roteirista que dá o ponto de partida na história. Todos devem agir em conjunto para conseguir enfrentar os desafios que o narrador oferece, embora nem sempre as coisas aconteçam como os RPGistas descrevem, e eventualmente surgem casos que provocam uma disputa entre os componentes do grupo, nas quais um quer se mostrar mais habilidoso do que os demais, tal qual uma equipe de esporte coletivo. A disputa também pode surgir até mesmo pelos conflitos ideológicos de cada personagem (sendo essa inclusive a proposta de alguns jogos de RPG), ou ainda por determinadas abordagens feitas pelo narrador que podem incentivar o conflito entre os jogadores por variados motivos. A idéia de escolha no jogo se mostra muito forte, pois é uma questão de decisão na maneira que vai conduzir os elementos que darão perfil à aventura que é narrada, pois o papel do narrador-mestre é determinar cenários, abordagens, e regras ao jogo.

Contudo, parece ser mais comum os jogadores serem aliados, estando unidos em comum acordo para superar os problemas, pois para alguns estudiosos da área de educação quando se trata do jogo o importante seria participar e vivenciar experiências, buscando lidar com elas através da imaginação envolta de cooperação e diálogos, como se refere Marcatto:

O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso. (MARCATTO, 1996, p.35).

Diante disto, o jogo tem como exercício o diálogo através de decisões que o grupo irá tomar, entretanto, é preciso regras para nortear este diálogo, e no que concerne às regras, estas são um conjunto de noções desenvolvidas para determinar e validar as ações dos jogadores. Entre os jogadores, as regras são definidas através de sistemas, alguns deles até criados pelos próprios jogadores, enquanto outros são criados por empresas de grande porte com visibilidade mercadológica. Os sistemas de regras aos quais recorreremos para fazer esta pesquisa envolvem três livros de sistemas de RPG publicados no Brasil e populares entre os adeptos do jogo. É claro que existem outros sistemas, alguns menos complexos, outros mais, ou sistemas que são criados pelos próprios jogadores, que unem algumas estáticas para guiarem sua trama. Contudo, o comum entre os adeptos ao jogo é se apropriarem destes sistemas famosos, onde inúmeros livros são lançados a cada ano, formando um mercado amplo e bastante rentável para as indústrias especializadas.

Em primeiro lugar o **Dungeons & Dragons**, abreviado como **D&D**, é o mais famoso RPG de fantasia medieval, originalmente foi desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado pela primeira vez em 1974 nos EUA pela TSR, empresa de Gary Gygax. Atualmente quem assume sua publicação é a Wizards of the Coast, encontrando-se em sua 4ª edição. No Brasil, a 1ª edição foi lançada em 1994 pela Grow, e no ano seguinte a 2ª edição, intitulada **Advanced Dungeons & Dragons** foi lançada pela Editora Abril, e mais tarde pela Devir Livraria que retomou os lançamentos em 2001 com a publicação da 3ª Edição. **D&D**, além de ser oficialmente o primeiro RPG da história, em sua 3ª edição introduziu um sistema de regras único que ficou conhecido como *D20 System* e serviu de base para outros que vieram posteriormente (o D20 do nome faz referência a um dos muitos dados multifacetados utilizados no jogo). Sua 4ª edição chegou traduzida ao mercado brasileiro no primeiro semestre de 2009 também publicada pela Devir.

Em segundo lugar, o **GURPS**, cuja sigla significa **Generic Universal Role Playing System** (Sistema Genérico e Universal para Jogos de Interpretação), tratando-se de um sistema de RPG genérico que utiliza apenas dados de seis faces e que pode

ambientar qualquer cenário. Criado pela Steve Jackson Games no ano de 1986, este sistema de RPG foi publicado no Brasil em primeira mão pela Devir Livraria em 1991.

Por último, **Vampiro: a Máscara**, um cenário de RPG criado por Mark Hein Hagen e ambientado no *World of Darkness* (Mundo das Trevas), uma versão mais sombria do mundo real. Baseado no sistema Storyteller (no qual se usa apenas dados de dez faces), suas histórias são centradas na cultura vampírica. Originalmente, **Vampiro** foi publicado em 1991 pela editora White Wolf, o qual teve uma segunda edição em 1992 e em 1998 uma edição revisada. Segundo os autores, o título que dá nome a série, “*The Masquerade*”, possui duas conotações: a primeira referindo-se a tentativa da sociedade vampírica em esconder os vampiros da humanidade em geral, e a segunda é usada para se referir ao esforço dos vampiros em manter sua humanidade diante do monstro aos quais se transformaram. No ano de 1992, o jogo ganhou o Origins Award por *Melhores Regras de RPG* de 1991. Em 2004 a linha foi substituída por regras revisadas e um novo cenário que ganhou o nome de **Vampire: the Requiem** (no Brasil, **Vampiro: o Réquiem**).

Como dito anteriormente, **Vampiro: A Máscara** é apenas uma das temáticas oferecida pelo Mundo das Trevas, um cenário que tem como tema principal uma sociedade de mortos-vivos que vivem nas sombras de um mundo sobrenatural. Outras temáticas são oferecidas, envolvendo criaturas míticas como lobisomens, feiticeiros e fantasmas; entretanto, esta é mais popularizada tanto no Brasil quanto no mundo.

Cada RPG acima citado possui um sistema de regras particular. **D&D**, por exemplo, usa o *D20 System*, um aparato para o jogo desenvolvido por Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, que por sua vez foi baseado no material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson, sendo batizado desta maneira por usar um D20 (como os jogadores chamam o dado de vinte faces) como base para a mecânica do jogo. O **GURPS**, um sistema que se propõe a ser genérico, é adaptável em qualquer cenário, e usa para sua mecânica dados de seis faces (ou ainda, D6); o sistema criado por Steven Jackson propõe regras que buscam trazer dinâmica ao jogo, tornando-o fácil e de rápido funcionamento. Já em **Vampiro: a Máscara**, o sistema de regras é chamado de Storyteller, um aparato de regras que utiliza apenas D10 (dados de dez faces) para o cenário denominado Mundo das Trevas, do qual **Vampiro** faz parte; dentre os títulos da linha (que também focam outras criaturas sombrias, como vampiros, lobisomens, fantasmas, entre outros), ele se destaca no Brasil como o mais jogado.

As regras no RPG são definidas pelo sistema mecânico que o envolve, ou seja, o sistema ao qual é aparato para a realização do jogo, o que norteará desde a criação da personagem até mesmo decidir se uma personagem conseguiu fazer determinada ação ou não. O jogo, tratando-se de algo extremamente abstrato, narrativo e imaginativo, usa uma série de regras para se concretizar e impõe diretrizes que regulam as ações.

Sob estes aspectos, podemos descrever as regras do RPG como *descrição de contingências*, neste caso assumindo a conotação de controle, como nos mostrou os estudos do psicólogo Burrhus Frederic Skinner¹⁶, que serviram de como base para o estudo dos professores Augusto Ramos Pontes e Maria Colino Magalhães da Universidade do Pará. Em sua pesquisa estes professores propõem a discussão acerca das brincadeiras e suas estruturas e as regras que as guiam, no texto “*A estrutura das brincadeiras e a regulação das relações*”, publicado no livro *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, em Maio de 2002.

Ainda sobre o mesmo texto os autores levantam a tese de que as brincadeiras de modo geral tornam-se determinantes para as relações sociais e influenciam na interação dos relacionamentos, de maneira que uma simples brincadeira de rua é um fenômeno do qual podemos analisar a organização social das crianças, assim como a cultura infantil. Entretanto, o ponto principal que queremos enfatizar trata-se de quando os autores apresentam que, na medida em que a brincadeira se envolve com determinadas regras, esta é definida enquanto um jogo.

Segundo Pontes e Magalhães, os jogos seriam uma forma única de brincar, as quais envolvem rituais, configuram papéis e regulam cenários. Nas brincadeiras tradicionais suas regras surgem de forma não-planejada, mas como um processo de observação onde surge a necessidade de organização, como podemos observar:

Os jogos são uma forma tipicamente humana de brincar envolvendo a ritualização de papéis e a regulação de determinados cenários. Nos jogos as seqüências imprevisíveis características das brincadeiras são transformadas em um ciclo repetitivo e ritualizado de ação com início, meio e fim. Em conjunção com este processo, a alternância informal de papéis característica da brincadeira é transformada em uma alternância regularizada entre competidores e grupos. (...) As regras do jogo tem por fim regular o comportamento dos brincantes limitando suas possibilidades de ação e/ou determinando estratégias possíveis de desenvolvimento e do desenrolar da brincadeira. (...) Diferentemente de uma legislação jurídica, as regras nos jogos tradicionais de rua

¹⁶ Skinner, B. F. **Sobre o Behaviorismo**. São Paulo: Cultrix. 1974.

foram geradas de forma totalmente assimétricas, sem nenhum planejamento central: a coerência e a ausência de contradições ou a dubiedade de elementos foram estruturados e desenvolvidos nas intenções entre crianças no decorrer de várias gerações. Deste modo a estrutura é construída a partir de critérios desenvolvidos pelo observador, e é ele que busca a organização lógica interna da brincadeira. (...) Acredita-se que a compreensão desta estrutura de regras seja útil não somente para uma melhor descrição da brincadeira em si, como também para a compreensão da regulação dos membros do grupo e de como eles se comportam com relação a esta regulação. (PONTES e MAGALHÃES, 2002, p.214).

O estudo dos autores se centraliza nas brincadeiras mais tradicionais da nossa cultura ocidental, como por exemplo a peteca, a cabra-cega, estátua, esconde-esconde, pega-pega, entre outras que fazem parte da infância de muitos sujeitos. Contudo, suas noções acerca das regras podem ser empregadas de certa forma na percepção da existência das normas em um jogo de faz de conta, como no caso do RPG. No começo, o RPG surgiu como um jogo simplificado com algumas noções retiradas principalmente das jogadas de tabuleiros; os jogos da época que eram fundamentalmente de guerras, e no controle de exércitos inteiros possuíam suas próprias regras, envolvendo a lógica de movimentação de cada peça no tabuleiro, seguindo uma organização de ações e rodadas, semelhante aos jogos de tabuleiros que encontramos hoje em dia. Entretanto, no momento em que Arneson e Gygax adicionam a interpretação das personagens e substituem exércitos inteiros por apenas uma figura, a personagem, que seria desenvolvida de maneira que imita complexidade do sujeito, recebe a tentativa de lhe dar características reais, que vão desde a vida, história, desejos comuns e ideologias, até a visão de mundo. As regras do RPG foram se tornando cada vez mais trabalhadas, envolvendo desde a criação da personagem enquanto sujeito a sua maneira de ganhar e se portar diante da vida e família até traços raciais, tudo isto incluso em um livro de regras que serve de guia para os jogadores, e que inclusive podem ser usadas tal como aparecem ou modificadas por discordância dos participantes que buscam o melhoramento das mesmas de acordo com suas realidades.

Contudo, assim como nas normas das brincadeiras tradicionais, as regras são tidas enquanto trato da própria escolha dos participantes. No RPG esta característica também aparece, pois é estabelecido um acordo em relação às regras aos quais nortearam o jogo, como podemos perceber:

Os tratos podem ser definidos como “acordos entre os brincantes que estabelecem que, quando determinados eventos do meio ocorrem,

alguns comportamentos podem ser emitidos. (...) Para o trato entrar em vigor deve ser estabelecido o acordo recíproco entre díades (estes que espalham em redes pelo grupo). Para o estabelecimento do acordo existem rituais típicos feitos com as mãos entre as partes interessadas. (PONTES e MAGALHÃES, 2002: p. 216).

No caso do RPG, estes tratos podem ser estabelecidos entre os jogadores, ou estabelecido pelos livros de regras aos quais os participantes acatam suas regras e a usam para regular suas ações.

Se a regra serve para regular as ações, como esta regra se aplica a um jogo narrativo aparentemente incomum diante dos jogos a que estamos acostumados? Se tratando de um jogo de interpretação, no qual os jogadores narram suas ações como se estivessem fazendo parte de uma cena de um filme ou de uma peça teatral, essa ação imaginária pode ser simples como abrir uma latinha de refrigerante ou complexa como desarmar uma bomba e é determinada por regras, as quais conduzem o desenrolar da atividade nos jogos de RPG. Estas regras seguem o sistema lógico das ações que realizamos na vida real, no dia-a-dia, como por exemplo escalar um muro.

Escalar um muro torna-se uma ação extremamente difícil para alguém que está fora de forma e relativamente fácil para um sujeito que desempenha sempre atividades físicas. Numa aventura de RPG, uma personagem pode estar em uma situação que necessite escalar um muro; desta forma, o narrador solicitará que o jogador desempenhe um teste, geralmente através de uma rolagem de dados. Ao fazê-lo, o jogador somará o número que saiu do dado ao que a personagem possui em sua planilha ou ficha de personagem. Este personagem, com o passar do tempo e das aventuras que conseguiu sobreviver e missões que conseguiu completar, ganhará mais experiências e poderá aprimorar os conhecimentos e habilidades que possui; esse aprimoramento é traduzido em pontos de experiência, que serão investidos em novos pontos de habilidades, perícias, atributos, consequentemente deixando-o cada vez mais forte dentro de um processo evolutivo. Os pontos de experiência se tornam de certa forma a recompensa do jogador por um bom desempenho ao interpretar sua personagem e por sua participação durante as sessões. Todos os tipos de sistemas de regras têm sua própria progressão de pontos de experiência e evolução das personagens, como parte integrante das regras.

Cada sistema de RPG se diferencia tanto nas temáticas as quais abordam quanto nas regras que os compõem. Muitos são os livros lançados que propõem regras e cenários diferenciados, alguns até mesmo utilizando cartas de baralho, ou outros artifícios que substituem os dados para validação das ações.

Atualmente, mais de cem títulos estrangeiros circulam no mercado brasileiro, lançados por grandes editoras especializadas, tendo como pontos de venda livrarias, lojas de artigos especializados, catálogos ou sítios disponíveis na rede mundial de computadores.

O fato de existirem sistemas pré-estabelecidos, livros de vários gêneros e inúmeros módulos e suplementos lançados para indústria cultural não impede, pelo que podemos observar diante da gama de sistemas e jogos amadores, que os jogadores criem seus próprios sistemas e cenários, ou simplesmente simplificá-los tendo como base alguns referenciais famosos e ainda disponibilizá-los pela internet. Pois o RPG possibilita espaço para que as pessoas criem suas histórias, e de acordo com alguns adeptos, as regras são apenas suporte, o que deve realmente importar é a história que se cria através do desenrolar do jogo e por meio desta a diversão do grupo – sendo exatamente este elemento que torna o RPG acessível a um público amplo e diversificado, de modo que a interpretação o caracteriza de maneira tão específica que esta funciona como força que move o jogo. Cada jogador interpreta sua personagem, e o narrador interpreta todas as outras personagens que não pertencem aos jogadores.

A interpretação dentro do RPG e a representação teatral se diferem pelo fato de que ao se interpretar uma personagem no jogo, não se decora falas; tudo ocorre no improviso, buscando vivenciar a experiência da personagem através da imitação da vida real e suas probabilidades caóticas, se deparando com o acaso, com o inesperado. Segundo Fernando Peixoto em seu livro *O que é teatro*¹⁷, o teatro é uma arte em que um ator, ou vários atores, interpreta uma história, usando auxílio de dramaturgos, diretores e técnicos, com o objetivo apresentar uma situação e assim despertar sentimentos dos espectadores. Tendendo a estas características, os participantes ensaiam determinados textos, representando suas personagens de acordo com o roteiro da peça, de modo que falas, ações, forma de agir e de falar são antecipadamente ensaiadas. O RPG se diferencia de outros métodos de interpretação justamente pelo o fato dos jogadores mergulharem na trama deixando-se levar pela sua imaginação, representando a situação que sua personagem está envolvida sem ensaio ou através de técnicas de dramaturgia. Não é preciso conhecer nenhuma técnica, não é preciso ser ator ou ter vocação para isso, basta deixar-se levar pela trama, representando a personagem através de suas próprias óticas de vida, pensamentos, ideais, etc.

¹⁷ PEIXOTO, Fernando. **O que é teatro**. São Paulo: brasiliense, 1998.

E esta interpretação de desenvolver justamente através da narração e o processo narrativo do RPG pode ser descrito da seguinte maneira: o narrador expõe a situação, descrevendo para os ouvintes o que eles vêem e escutam, e em seguida os ouvintes expõem o que suas personagens estão fazendo na situação proposta. Neste momento o narrador avalia como o resultado das ações e das falas das personagens poderão intervir, como o exemplo que Carlos Eduardo Lourenço utiliza em palestra no Primeiro Simpósio de RPG na Educação a seguir:

O narrador diz: *“Quando vocês cruzam a esquina, vocês percebem um vulto, esgueirando-se pela escuridão.”* O Jogador diz: *“Eu continuo seguindo o vulto.”* O Narrador diz: *“Agora o vulto parece ganhar forma com a fraca luz de um poste elétrico. Parece um homem, alto, carregando algo grande coberto por um pano negro.”* Jogador diz: *“Eu corro atrás dele, e grito para ele parar” – “Você! Pare!”* Narrador diz: *“Ao te escutar ele continua a correr, toma impulso e pula o muro de uma casa... O que você vai fazer agora?”* (LOURENÇO, 2004, p.23).

Sendo assim, a narração do jogo não se enquadra em falas ensaiadas, os obstáculos são dados pelo “mestre” e os jogadores através de suas personagens buscam superá-los, dentro de um processo que demonstra dinâmica e requer criatividade, abusando da imaginação. Todas as cenas, ou turnos são feitas dessa maneira, através da narração e descrição do “jogador-narrador” e a interpretação e narração das “personagens jogadores”, pois:

O Role-Playing Game é uma forma de ficção. É um ato coletivo de criações narrativas orais: é a arte de contar histórias, recuperadas e adaptadas ao gosto moderno. E o resgate da tradição oral e da troca espontânea de experiências. RPG é uma brincadeira de faz-de-conta que pode envolver variadas faixas etárias. (RICON, 2004, p.14).

Contudo, ao se falar em narração e interpretação devemos visar um tipo específico de RPG, o que deu origem a todas as suas variações – o chamado RPG de mesa, desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson. Com o passar dos anos a sigla RPG foi sendo apropriada por diversos tipos de jogos que se baseiam na criação dos estudantes, e um dos casos mais comuns é confundi-lo por jogos eletrônicos, sobretudo jogos de computador. Embora essas categorias sejam mais famosas que o RPG em suma dentro da proposta original, não são as únicas derivações criadas para o jogo.

2.2 A inserção do RPG no Brasil

No Brasil, o jogo passou a conquistar o público timidamente a partir da década de 80, na medida em que um famoso desenho invadia nossas casas através da televisão. Tratava-se de *Dungeons & Dragons* ou *Caverna do Dragão* (como em nosso país ficou conhecido), exibido pela TV Globo de Televisão.

Neste período o acesso ao material relacionado ao jogo era restrito, tendo em vista que nenhuma dos lançamentos feitos no EUA eram traduzidos para o nosso idioma, restando aos adptos esperar alguém que fosse para fora do país e trouxesse algum material relacionado ao jogo. Diante destas dificuldades para se conseguir um livro de RPG, desenvolveu-se uma geração que foi denominada de **Geração Xerox**, batizados dessa maneira devido ao ato de fotocopiar os títulos importados que chegavam em suas mãos, sobretudo **Dungeons & Dragons**, **MERP**¹⁸ e **Rolemaster**¹⁹, como podemos observar:

No início dos anos 80 conseguir os livros era quase uma epopéia, uma missão digna de muitas aventuras fantásticas, os jogadores que cresciam em número tinham que esperar que um amigo ou parente fosse para fora do país para poder conseguir títulos ainda distantes das prateleiras. Nesse turbilhão de dificuldades para se conseguir um livro de RPG nasceu uma geração que hoje se encontra com um pouco mais de 30 anos - a **Geração Xerox**, batizada dessa forma devida a forma como conseguia os títulos importados. Nos final dos anos 80 era possível achar ou encomendar livros de RPG através de grandes livrarias em São Paulo e no Rio de Janeiro, porém havia alguns obstáculos a serem transpostos: Os livros, por serem importados, não eram baratos. Além disso, era necessário saber um pouco de inglês para poder jogar. Os RPGs desta época mais jogados eram o **Dungeons & Dragons**, **MERP** e **Rolemaster**.²⁰

Durante a década de 90, um RPG brasileiro fora lançado, denominado **Tagmar**, que assim como D&D tinha sua ambientação baseada na fantasia medieval. O jogo teve uma resposta positiva do público alvo; entretanto, a editora fechou suas portas no final da mesma década, retornando em 2005. Trazendo uma nova modelagem, os editores optaram por disponibilizar uma versão grátis na internet deste que é o primeiro RPG nacional.

¹⁸ **MERP** é a sigla de **Middle-Earth Role Playing**, jogo de RPG ambientado na Terra-Média, mundo fantástico criado por J. R. R. Tolkien. O jogo foi publicado pela Iron Crown Enterprises (I.C.E.).

¹⁹ **Rolemaster** é um outro título também publicado pela Iron Crown Enterprises, que utiliza um sistema de dados percentuais e emprega tanto classes quanto níveis para descrever capacidades dos personagens e evolução.

²⁰ Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game > Acessado em 19/11/2009.

Na mesma década a demanda de publicações de RPG's estrangeiros foi ganhando mercado através dos lançamentos de editoras como Abril Jovem, enquanto que editoras de porte mais segmentado como a Devir Livraria traziam títulos como **GURPS** (1991) e **Vampiro: a Máscara** (1994), introduzindo outros temas no cenário RPGístico nacional, outrora dominado pela Fantasia Medieval.

Hoje no Brasil muitos livros já foram traduzidos e publicados, assim como muito RPG's nacionais foram criados, envolvendo vários tipo de gêneros e várias logicas de regras. Entre eles temos **O Desafio dos Bandeirantes** (1992), o primeiro RPG com ambientação baseada no folclore brasileiro, trazendo uma gama de elementos de nossa cultura: lendas, mitos, costumes, práticas cotidianas, entre outros, se baseando nas regras de **GURPS**; **Arkanun** (1995), voltado à temática de horror, utilizando um sistema próprio, desenvolvido pela Editora Daemon; **Era do Caos** (1995), discutindo a degradação e os conflitos das metrópoles brasileiras vivenciando a violência urbana, posseiros de terras e fazendeiros em pleno início do século XXI; **OPERA** (2004), contendo regras simples e flexíveis para a adaptação em qualquer cenário de jogo; **RPG Desafios** (2009), RPG que tem o objetivo terapêutico na busca da prevenção e tentativa de tratamento do uso de drogas no período da adolescência.

Além do aumento do público adepto ao jogo e as propostas de RPG's voltados a temática puramente nacional, de acordo com o professor Marcos Riyis, o Brasil tornou-se líder na discussão do jogo relacionada ao ensino, através dos estudos de vários profissionais das áreas de educação, psicologia, entre outras, usando-o enquanto objeto de estudo em diferenciadas abordagens, em pesquisas destinadas a monografias, dissertações de mestrado, assim como em teses de doutorado. Desta forma, a maioria destas discussões elencam o jogo para o seu uso didático, através de argumentos como *“os RPG's podem ser aliados poderosos no ambiente educacional, como estratégia lúdica de ensino, no desenvolvimento da leitura e escrita e da expressão oral e/ou corporal”* (RIYIS; 2004, p.32).

Podemos perceber isto principalmente devido a demanda cada vez crescente destas pesquisas que se apropriam da fonte de análise. É o caso de alguns trabalhos pioneiros como o de Alfeu Macartto, *“Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game”* (1996). O psicólogo propõe em seu livro, através da imaginação, uma técnica que pretende derrubar uma série de mitos da educação acadêmica, fugindo da monotonia dos parâmetros pedagógicos tradicionais.

A metodologia de Macartto, tendo enquanto base o RPG, propõe que o professor, seja ele de qualquer área de saber ou grau, possa transformar suas práticas em atividades recreativas, animadas, dinâmicas, o que para o autor seriam mais produtivas por meio de uma técnica de criação da prática no aprendizado. O exemplo disto seria ao invés de estudar apenas teoricamente determinado conteúdo, sem muitas vezes saber exatamente qual a sua utilidade, o aluno deverá compreendê-lo de maneira prática, simulando através da imaginação, com a pretensão de incentivar a participação, este se tornando agente participativo do aprendizado.

Sua obra é introduzida por um convite a embarcar em uma aventura de RPG, preparada para o leitor usando como pano de fundo a disciplina de geografia, onde o professor não precisaria dar nenhuma informação adicional aos alunos além de convidá-los durante a prática em sala de aula para uma viagem de fantasia. Esta viagem se daria a diversos lugares do mundo através de uma narrativa rápida, onde o aluno visitaria sociedades diversificadas.

Este convite serve como introdução, talvez para melhor compreensão dos demais capítulos, onde o autor define o jogo e demonstra suas nuances, até finalmente reafirmar um valor pedagógico. Neste momento ele define métodos para a utilização do RPG em sala de aula, perpassando pela a criação de personagem e a própria composição de aventuras utilizando os conteúdos destinados as práticas de ensino.

Dentro de outra abordagem, a pedagoga Andréia Pavão, através de sua pesquisa de mestrado “*A Aventura da Leitura e da escrita entre Mestres de Role Playing Game*”, (2000) traz uma discussão diferenciada de Marcatto, delineada na compressão da prática da leitura e escrita dos mestres de RPG, explanando sobre as produções que esses narradores anônimos criam para suas aventuras e quais suas referencias literárias para tal.

Para a pesquisa, a autora utiliza-se do referencial teórico-metodológico de intelectuais como Bakhtin, Adorno, Horkheimer e Walter Benjamin para compreender de que maneira se dá a prática de leitura e escrita na contemporaneidade, acrescentado por entrevistas com 23 mestres de RPG de várias faixas etárias em dois grandes centros do país, Rio de Janeiro e São Paulo.

O trabalho de Pavão, diferentemente do Marcatto, que visa principalmente o fator pedagógico, perpassa mais no universo propriamente dito do jogo, na fantasia, imaginário, processo de criação e as influencias que os narradores recebem em suas práticas escritas. Para a autora, um jogo que exige leitura de livros de regras extensos e

descrições de mundos fantásticos, além de procedimentos detalhados para narrar aventuras caracteriza indícios da prática de leitura e de escrita por parte de seus adeptos em uma contemporaneidade onde os jovens vivenciam uma dita “crise de leitura”.

Dando prosseguimento, a pedagoga aponta uma problematização do próprio conceito de leitura e escrita, questionando que tipos de práticas devem ser reconhecidos enquanto tal. O que torna uma obra legítima ou ilegítima? Apropriando-se de Benjamin, a autora demonstra a leitura e a escrita enquanto produção cultural e prática que se transforma historicamente através da tecnologia e da relação do homem com o tempo, fazendo com que os textos sofram alterações. Sob estes aspectos, Pavão enquadra a leitura e escrita desses jovens através do RPG, aquilo que Larrosa (1998) aponta enquanto tradição humanística, de maneira que dentro de sua própria lógica contextual aquilo que esses jovens produzem pode ser reconhecido enquanto leitura e escrita inspiradas em suas vivências.

Em 2003, Carlos Klimick aborda em “*Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES*” uma questão bastante inovadora não apenas por propor o jogo enquanto recurso, mas também por através dele forjar material para crianças surdas. Em seu texto o autor faz uma descrição geral do que se trata o jogo, desde sua criação até as modalidades de jogos existentes, sempre explorando o lado visual que o RPG oferece.

Posteriormente, oferece uma gama de RPG’s produzidos com destino pedagógico, apontando algumas possibilidades ao usá-lo em sala de aula, dando alternativas e métodos para desenvolvê-lo partindo da experiência de outros educadores que foram observados em sua pesquisa como também de sua própria vivência enquanto professor.

Dando prosseguimento a esta onda de pesquisas que tem o jogo por temáticas descobrimos uma série de monografias, dissertações e teses de doutorado como exemplos os trabalhos de pesquisa de Thomas Massao Fairchild em *O discurso de escolarização do RPG* em 2004, através da reflexão acerca da apropriação de objetos culturais externos à escola para a prática de ensino, analisando o discurso produzido pela a escolarização. O trabalho aponta diversos fatores que compõem este discurso, dentre eles:

(...) o interesse das editoras por uma reserva de mercado do RPG escolar, a captação de um discurso já existente da insuficiência da escola, a necessidade de responder a um discurso que difama o RPG a

partir de um caso específico e o desejo dos jogadores pelo reconhecimento de sua prática. (FAIRCHILD, 2004, p.63).

Já em *Libertando o Sonho da Criação: um Olhar Psicológico sobre os Jogos de Interpretação de Papéis (RPG)*, em 2005, Eduardo Silva Miranda por meio de um viés psicológico analisou o discurso de 22 jogadores da região da Grande Vitória, traçando suas características, relações e consequências destes participantes diante da atividade.

Mateus Souza Rocha (2006) questiona a maneira pela qual o jogo é transportado para a sala de aula sem a elaboração de um conhecimento acerca de suas atividades entre os participantes em *RPG: JOGO E CONHECIMENTO - O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento*, onde propõe um reconhecimento acerca do caráter histórico-cultural do jogo dentro de algumas civilizações na história, em contrapartida ao conceito de jogo moderno, na medida em que dispõe as esferas de conhecimento que são mobilizadas durante a prática do jogo.

No ano seguinte, Thomas Massao Fairchild com sua tese de doutorado *Leituras de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular* traz uma abordagem diferenciada que, por meio de um junção entre a História Cultural, da Psicanálise e da Linguística, visa compreender o trajeto e a maneira com que surgem os novos sentidos de leitura, e ainda as relações de poder desse tipo de material que o constituiu enquanto objeto de relevância para o ensino e a escola.

Em 2008, Ricardo Ribeiro do Amaral traz a relação do jogo diretamente com uma disciplina, com *O uso do RPG pedagógico para o ensino de física*. Para tanto, o pesquisador, faz uso dos fundamentos teórico-metodológicos da teoria sócio-construtivista de Vygotsky, e do pensamento de intelectuais que discutem questões como situações-problemas (entre estes estão Pozo, Crespo e Echeverría), além de se basear em trabalhos de autores como Passos, Macedo e Petty no que diz respeito ao lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Dentro de sua análise o autor percebe o RPG de maneira positiva para a transmissão de conceitos físicos, assim como de outras disciplinas por meio da interdisciplinaridade.

Diante do sucesso de jogos eletrônicos de rede, Leonardo Xavier de Lima Silva fazem um estudo comparado entre dois tipos de RPG's, o de mesa e o RPG online, buscando compreender o processo cognitivo destes jogos na sua pesquisa *Processos Cognitivos em Jogos de Role-playing - World of Warcraft vs Dungeons & Dragons* (2008).

No mesmo ano Wagner Luiz Schmit, aluno do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina elenca algumas perspectivas teóricas em sua pesquisa *RPG e Educação - Alguns apontamentos teóricos*, para a reflexão do uso do jogo enquanto instrumento didático de ensino, parecido com aquilo que Matheus Vieira Silva fez no ano seguinte em sua pesquisa *O Jogo de Papéis (RPG) Como Tecnologia Educacional e o Processo de Aprendizagem no Ensino Médio*.

No primeiro semestre do ano vigente Rafael Carneiro Vasques concluiu sua pesquisa junto ao programa de Pós-Graduação em Educação Escolar da UNESP. Em *As Potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar*, o autor discute as possibilidades fecundas de se utilizar o jogo enquanto ferramenta metodologia de ensino.

Um número considerável, tendo em vista a incomum temática, mas que se concentra principalmente em programas de pós-graduações de Psicologia e Educação nas Academias do Sudoeste do País.

O que coincide dentro destas análises citadas são três pontos em comuns que podemos observar: primeiro, o fato de o jogo ser tratado positivamente para o desenvolvimento da narrativa, escrita e criatividade dos seus participantes; segundo, o fascínio que ele incita, por vezes acrítico diante de suas inúmeras problemáticas; terceiro, as suas possibilidades de uso na educação, algo que parece estar diluído mesmo na discussão de Andréa Pavão, que não pretende abordá-lo enquanto instrumento didático de ensino.

Estas questões talvez estejam relacionadas pelo fato de que sucessivamente se está relacionando o RPG – diante de inúmeras potencialidades que lhe são doadas pelos seus pesquisadores – para a sala de aula, o que podemos supor que influenciou a confecção de RPG's infestados de propostas pedagógicas, através de inúmeros títulos.

O RPG mostra-se então, para grande parte destes pesquisadores, um jogo interativo e narrativo, de características únicas, que divagam diante das opções dos próprios participantes. Porém, em geral no que se busca defini-lo e indicar seu funcionamento, sempre nos deparamos com afirmações semelhantes à de Flávio Andrade em seu artigo *Caminhos para o uso do RPG na Educação*:

O RPG é um jogo que transcorre calçado no discurso, na tradição oral, no diálogo e troca de ideias. Ou seja, os jogadores ficam sentados em volta de uma mesa, por quatro ou até dez horas, conversando. Mesmo o mais convicto dos tímidos acaba sendo envolvido. Neste aspecto, o

RPG é um importante elemento de comunicação. Jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. Os grupos de RPG acabam sendo formados em torno de afinidades. Mas, ao contrário de outras estruturas socializantes, o RPG se caracteriza pela libertação (de ideias, de fantasias), ao contrário da imposição, da repressão ou da segmentação da maioria. O jogador de RPG acaba sendo impulsionado para novas experiências, novas relações, da mesma forma que navega por novos mundos, novas realidades, novas personalidades. (ANDRADE, 2006, p.10).

Este caráter que pode ser identificado em algumas destas análises faz o RPG cada vez mais invadir o espaço da sala de aula. A temática desenvolvida por meio desta proposta educacional adentra também o território do professor/historiador e aparecendo no mercado disposto a transmitir conhecimento nas aulas, usurpando inúmeros cenários famosos da História da Humanidade, inclusive da História do Brasil em seus mais variados períodos.

Diante desta aparente versatilidade, e da forma pela qual ele está presente em diversas faces no cotidiano de nossas crianças, jovens e até mesmo adultos, podemos perceber a maneira pela qual o jogo torna-se sedutor tendo em vista as características que lhe são atribuídas.

Desta maneira, o RPG tem sido constantemente utilizado como veículo para discussões acerca de diversificados temas, principalmente no que diz respeito a assuntos voltados à área de história. Um movimento que não ocorre apenas com o jogo, mas com inúmeros produtos da indústria cultural, onde é preciso elaborar estratégias, inserir novas demandas para que se possa atingir uma gama de alunos dotados de uma carga cultural influenciada por novas mídias, tendo em vista que o poder cultural e as formas de se aprender atualmente não estão apenas centrados nas instituições de ensino, eles aparecem através de vários mecanismos de infiltração, pois “o poder cultural não está mais localizado em uma escola. Ele infiltra-se em qualquer teto e qualquer espaço, com as telas da televisão.” (CERTEAU, 1995:138).

Entre as produções mais famosas temos: **O Descobrimento do Brasil** (1999), **Entradas e Bandeiras** (1999), **No Coração dos Deuses** (2000), **O Quilombo dos Palmares** (1999), todos do autor Luiz Eduardo Ricon²¹, e **O Resgate de Retirantes**

²¹ Luiz Eduardo Ricon é graduado em Comunicação Social, pela PUC-RIO. Mestrado pela Universidade Católica do Rio de Janeiro. É escritor, redator, roteirista e pesquisador da Multi-Rio – Empresa de Multimeios da Prefeitura do Rio de Janeiro.

(2002) de Carlos Eduardo Lourenço²². Diante disto, podemos perceber um número relevante de RPG's criados com abordagens históricas. Talvez este processo se dê devido à necessidade de se haver um cenário específico, delimitado por tempo e espaço na narrativa RPGística.

A emergência de algumas dessas pesquisas parecem coincidir principalmente com o início da polêmica acerca do jogo, que teria um efeito negativo aos jovens, incitando a violência e fuga da realidade.

Após crimes que tiveram repercussão nacional, a maioria das críticas em torno do jogo remetem à associação do RPG a uma espécie de ritual macabro, onde o perdedor deve ser sacrificado ou algo do gênero, sugerindo um desfecho violento aos derrotados que transborda a ideia de imaginação e se materializa na vida real através de assassinatos desumanos. Entre as controvérsias relacionadas ao jogo e crimes, nas quais todas as acusações não foram verdadeiramente comprovadas, o fato é que inegavelmente a apropriação do jogo enquanto recurso didático foi tomando força.

Resultado deste movimento foi à realização em Maio de 2002 o *I Simpósio de RPG e Educação* na cidade de São Paulo. O encontro reuniu mais de 400 professores da rede pública e particular de ensino. As palestras ocorreram em três dias, entre os debates realizados estavam desde ao "O Que é o RPG?" mediado por Luiz Eduardo Ricon, a "RPG nas aulas de História e Geografia" de Carlos Eduardo Klimick Pereira. O evento chegou a sua IV edição no ano de 2006, não sendo mais realizado nos anos seguintes.

Entretanto, a discussão continua em foco, a qual se assemelha com o cinema, mídias e outras linguagens que desde a década de 80 tornaram-se objetos para as discussões acerca de suas relações com o processo educativo, assim como no ensino da História. É o caso das histórias em quadrinhos, que durante o início do período chamado de guerra fria foram alvo de inúmeras críticas lideradas pelo psiquiatra Frederic Wertham através de seu livro *Seduction of the Innocent* (A Sedução dos Inocentes), de 1954. Segundo Wertham, as HQ's influenciavam negativamente os jovens, incitando até mesmo a homossexualidade, usando como base as histórias do herói Batman. Toda essa polêmica gerou o *Comics Code*, um mecanismo de censura que monitorava as produções quadrinhistas. Após sucessivas críticas o código fora abolido, entretanto a má fama a acerca deste produto da indústria cultural ainda permanece até os dias atuais,

²² Carlos Eduardo Lourenço é sócio fundador da ONG Ludus Culturalis. formado em Relações Públicas pela UNESP – Bauru, fez especialização em Marketing pela Fundação Casper Líbero.

sendo um empecilho ao movimento pedagógico que se apropria dos quadrinhos enquanto recurso didático, como nos mostra Barbosa:

(...) durante os anos que se seguiram à malfadada campanha de difamação contra elas, as histórias em quadrinhos quase tornaram-se responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino do aprendizado, corruptoras das inocentes mentes de seus indefesos leitores. Portanto, qualquer ideia de aproveitamento da linguagem dos quadrinhos em ambiente escolar seria, à época, considerada uma insanidade. A barreira pedagógica contra as histórias em quadrinhos predominou durante muito tempo e, ainda hoje, não se pode afirmar que ela tenha realmente deixado de existir. Mesmo atualmente há notícias de pais que proíbem seus filhos de lerem quadrinhos sempre que as crianças não se saem bem nos estudos ou apresentam problemas de comportamento, ligando o distúrbio comportamental à leitura de gibis. (BARBOSA, 2004, p.16).

Contudo, o movimento que desenvolveu as ciências da comunicação e dos estudos culturais fez com que uma nova perspectiva fosse lançada a vários meios de comunicação. Inclusive, ganha força a ideia de apropriação das histórias em quadrinhos de maneira eficiente para a transmissão do conhecimento através do lançamento de inúmeros títulos contendo tais propostas, inclusive no Brasil, “onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LBD (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais)” (BARBOSA, 2004, p. 20).

Diante disto, mesmo envolvido de desconfianças e polêmicas o jogo vem sendo apropriado enquanto recurso didático para o ensino de diversas disciplinas incluindo também o saber Histórico, através de versões criadas pelos próprios profissionais da área tomando como temática os conteúdos que estão sendo discutidos em sala de aula, nos quais os professores criam suas próprias regras, ou através de títulos que dispõem todo um sistema de regras e formatos de RPG diferenciados que possuem finalidade pedagógica, como é o exemplo do **Descobrimento do Brasil** situado em uma versão reduzida do sistema **GURPS**. Ou como os suplementos ao livro didático *Português em outras palavras* (1997), de Rosana Gonçalves Rios em parceria com Maria Silva Gonçalves, trazendo aventuras-solo para as 5ª a 8ª séries do ensino fundamental.

Em entrevista a *Folha de São Paulo*, Nicolau Sevcenko alerta para o fato de não podermos ignorar o impacto causado pela criação e difusão do cinema e outros produtos da indústria cultural na sociedade do século XX, especialmente o reproduzido e destinado às massas. E foi através desse perfil que o cinema revolucionou, da forma

pela qual é reproduzindo e difundido, a “maneira como as pessoas percebem e estruturam o mundo.” (SEVCENKO, 1988) ²³.

Por meio da trajetória do cinema, podemos traçar uma pequena linha, onde alguns elementos se tornam semelhantes à trajetória em que o jogo vem seguindo no Brasil, na medida em que se propõe sua apropriação enquanto recurso didático de ensino e produtor de conhecimento. O historiador Marc Ferro aponta o desprezo das pessoas cultivadas do início do século XX pelo "cinematógrafo", onde as imagens não se reconheciam nem mesmo o autor, eram apenas uma mera atração de feira. Ainda segundo o autor, "a imagem não poderia ser uma companhia para esses grandes personagens que constituem a sociedade do historiador: artigos de leis, tratados de comércio, declarações ministeriais, ordens operacionais, discursos". (FERRO, 1988, p. 201.).²⁴ Não se pensava no cinema como fonte ou veículo para o debate dos saberes, nem tão pouco enquanto fonte para a história, assim como parece ser inviável pensar que o RPG, um jogo de interpretação que lida fundamentalmente com o imaginário, possa vir a ser.

Contudo, não podemos ignorar que, através da inserção do jogo no Brasil, ele adquiriu outra conotação além de meio de entretenimento, através das publicações de pesquisas com cunho científico ou organizações como a **Ludus Culturalis**²⁵, possibilitando acesso ao jogo e cada vez mais despertando interesse e questionamentos. É inegável diante das circunstâncias o fascínio que ele desenvolve a professores que buscam alternativas para a sala de aula na atual conjectura da educação abalada que vivência nosso país.

Diante disto, talvez possamos ter como exemplo também os diversos debates acerca das imagens e como elas não reproduzem a realidade, ao contrário, elas a reconstroem a partir de uma linguagem própria que é construída em um determinado contexto histórico. Desta maneira, a apropriação da imagem pelo historiador pressupõe alguns questionamentos que perpassam do reconhecimento da beleza dos documentos visuais. Neste sentido, o historiador deverá permear um processo de educação do olhar

²³ Entrevista concedida a Nicolau Sevcenko para o jornal *Folha de S. Paulo*, 04/06/1988.

²⁴ Marc Ferro, "O filme, uma contra-análise da sociedade?", in *História: novos objetos*, dir. Jacques Le Goff e Pierre Nora, 3ª ed., Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988, p.201 e 202.

²⁵ A **Ludus Culturalis** é uma organização não governamental, fundada na cidade de São Paulo em junho de 2002. Tendo como objetivo promover qualidade de educação por meio de estratégias lúdicas, ou seja, desenvolver jogos educativos, realizar eventos, publicar materiais e levar conhecimento a educadores. O grande referencial da Ludus Culturalis tem sido os *role playing games*, ou "jogos de representação", defendida como uma prática cultural enriquecedora, que segundo a organização “capaz de desenvolver inúmeras habilidades e competências, em total acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais”.

que lhe possibilite "ler" as imagens. E talvez este tipo de leitura em partes possa ser aplicado metodologicamente quando se refere ao trato do jogo enquanto fonte de análise da História.

Por vez, seria interessante perceber de que maneira estas narrativas são produzidas a partir de uma crítica historiográfica de seus referenciais teóricos (se é que eles existem), como por exemplo, do jogo **O Descobrimento do Brasil**, escrito por Ricon, visando discutir e caracterizar as fontes apropriadas pelo autor que serviram enquanto referências historiográficas para a construção da narrativa do jogo. Contudo, antes de tomarmos esta discussão de maneira mais profunda, vejamos de forma geral uma apresentação do jogo, através de uma análise da sua estrutura, regras, cenário, personagens, enfim, elementos caracterizados especificamente para um jogo de RPG.

3 – A AVENTURA DO DESCOBRIMENTO DO BRASIL

No ano de 1991 a editora Devir publicou no Brasil o módulo básico do sistema **GURPS**, escrito por Steve Jackson. De acordo com a editora, este sistema daria maior liberdade aos jogadores para criarem suas aventuras e personagens no contexto que desejassem; desta forma, desenvolveu um projeto que buscava criar uma linha de suplementos nacionais, perpassando por cenários e personagens de nossa própria Cultura.

Finalmente, em comemoração aos 500 anos do Descobrimento, foi publicado em 1999 **O Descobrimento do Brasil**, que usava como sistema uma versão reduzida das regras do **GURPS** (denominada de **Mini GURPS**). Entre os objetivos propostos pela publicação, está a de demonstrar a possibilidade de jogar RPG sem grandes complicações e por meio de cenários e personagens da História de maneira lúdica e fantástica, como remete o editorial da obra:

Criada com o objetivo de ensinar a se jogar RPG de forma rápida, simples e divertida, uma das propostas do mini GURPS é apresentar cenários e personagens tirados da História do Brasil, para que os jogadores e mestres brasileiros possam descobrir toda a emoção e a aventuras “escondidas” por trás dos fatos históricos. Para iniciar essa série, escolhemos **O Descobrimento do Brasil**, por vários motivos. Um deles é a proximidade dos 500 anos do Descobrimento, uma data que deveria ser aproveitada para fazermos uma releitura da nossa História. (DEVIR, 1999, p.4).

Deste modo, o RPG **O Descobrimento do Brasil** tem como pretensão basear-se no cenário dos Descobrimentos, e por meio disto fazer uma releitura de tal contexto Histórico. Descritivamente, o livro apresenta-se estruturado através de uma introdução rápida; uma aventura-solo; dicas para criação de personagem; os tipos de personagens disponíveis; uma longa descrição do cenário; uma aventura pronta usando a temática; dicas de como escrever sua própria aventura e, por último, estatísticas reunidas nas planilhas de personagens, contendo figuras como Pedro Álvares Cabral e Pero Vaz de Caminha. Ao fim do livro ainda está a bibliografia reunindo as fontes impressas e imagéticas que foram referências do autor e uma planilha de personagem em branco para servir de modelo na criação das fichas dos jogadores.

Dessa forma, este RPG tem como pretensão basear-se no cenário dos Descobrimentos, e por meio disto fazer uma releitura de tal contexto Histórico. O livro busca através de uma breve introdução explicar do que se trata o *Role Playing Game*

enquanto um jogo de criar histórias, de maneira que o ouvinte assume o papel de uma personagem enquanto que outro participante assume a função do GM (Mestre do Jogo), *que é quem conduz a partida, criando o enredo da história, atuando como árbitro e fazendo o papel de todas as personagens que os jogadores encontrarão e fala com seus personagens.* (RICON, 1999, p.06).

Ricon também explica o objetivo do jogo, sendo sua principal função divertir os leitores, e apresenta o livro dividindo-o em cinco pontos principais. O primeiro são as regras do jogo, que na verdade são uma versão extremamente resumida do **GURPS**, explicadas em apenas uma única página.

O segundo ponto está em uma pequena aventura-solo. Seu objetivo é através dela ensinar as regras básicas do sistema, as quais são discutidas na página 19. Avaliadas em três normas simples que definem o jogo por completo onde o GM deverá estar a par de seus funcionamentos, o Mini GURPS é baseado em *testes de habilidades, testes de reação e avaliação de dano*, onde:

Teste de habilidade é feito quando você precisa testar qualquer uma das características do seu personagem (atributos, perícias etc). (...) Teste de Reação é feito pelo Mestre para determinar qual será a reação de um personagem controlado por ele diante de um dos jogadores. Esse teste é opcional, ou seja, GM sempre pode escolher ele mesmo qual será essa reação (...) Avaliação de Dano: Essa jogada é feita para calcular os ferimentos causados a um adversário numa luta. Cada arma ou animal tem uma fórmula para calcular o dano, escrita em termos de “dados + bônus.” (...) (RICON, 1999, p.10).

Deste modo, o autor desenvolve a aventura-solo buscando fazer com que o leitor tenha contato com a mecânica do sistema de regras – neste caso, simplificado em três motes principais de suma importância para o jogo. Antes de iniciar a aventura o autor o explica que não é necessário um GM, sendo esta uma aventura apenas para uma personagem, além de demonstrar o funcionamento deste tipo de RPG, como podemos ver a seguir:

Você vai precisar de lápis, papel e 3 dados. A aventura é dividida em parágrafos numerados. *Eles não devem ser lidos na ordem numérica.* Ao invés disso, leia o texto nº1 e pule para o texto indicado. Algumas vezes, você terá mais de uma opção, e terá de escolher que caminho seguir. Cada caminho leva a história para uma direção diferente, portanto escolha com cuidado! (RICON, 1999, p.10).

Durante a narrativa da aventura solo, Ricon tem como referência informações contidas na carta de Pero Vaz de Caminha, e ao iniciar a aventura solo em seu primeiro ponto, fica claro como o jogador deve prosseguir durante sua leitura:

(...) O Sol desponta no horizonte e você desperta para mais um dia de trabalho duro. A vida no mar não deixa espaço para a preguiça, ainda mais para alguém como você, um jovem grumete em sua primeira viagem. (...) Felizmente, você não tem do que reclamar. Nascido numa família pobre de pescadores, você conseguiu, com seu padrinho rico, a oportunidade de embarcar na maior de todas as expedições marítimas de Portugal: a frota do capitão Pedro Álvares Cabral, que segue com treze navios em direção às Índias. Consciente dos perigos do mar, você sabe que muitos dos que embarcaram jamais verão Lisboa novamente. Mas você sonha com as riquezas e as especiarias livre de impostos e mais 5 quintais (cerca de 300 kg) de pimenta, que serão comprados pelo Rei ao preço de Lisboa, ou seja, 7 vezes mais caro do que nas Índias. É claro que você não tem esse dinheiro todo, mas em troca da maior parte do livro, seu padrinho teve muito prazer em lhe fazer um pequeno “empréstimo”. (...) Depois de partir de Lisboa no dia 9 de março, a frota de Cabral seguiu seu curso normal, passando pelas ilhas Canárias e depois pelo Arquipélago de Cabo Verde. Porém, na manhã do dia 23 de março, uma das naus, comandada por Vasco de Ataíde, simplesmente desapareceu, perdendo-se das demais sem motivo aparente. – “*Comeu-a o mar!*” Disseram marujos, fazendo o sinal da cruz. (...) Enfrentando as calmarias inquietantes, as naus seguiram lentamente para oeste, à espera dos ventos. Apenas o carteadado ou outros jogos e troças, proibidos pelos padres e reprimidos pelos mestres, distraíam tripulação nesses dias de tédio e calor insuportáveis. Felizmente, depois da frota completar um mês no mar, os ventos voltaram a soprar, e as velas gordas empurraram as naus adiante. **Vá para 12** (RICON, 1999, p.11).

Assim, o participante deve prosseguir a leitura para o ponto 12. Lá ele encontrará novamente opções para seguir a narrativa entre um ponto ou outro, havendo momentos em que será necessário usar os dados; como exemplo temos o ponto 2, onde ocorre um conflito entre a personagem e um nativo:

Seu porrete atinge o braço do nativo e ele grita de dor. (...) Ao contrário dos filmes e videogames, num RPG os inimigos não morrem apenas com um golpe. Seu ataque feriu o nativo, mas ele ainda está de pé e vai atacar você também. Mas antes é preciso calcular a extensão dos ferimentos causados pelo seu ataque. Considere que o dano causado pelo porrete é 1D. Jogue um dado. O resultado será a quantidade de dano causado por seu ataque. Subtraia esse dano pelo valor da HT do nativo (que é 12). Quando a HT do nativo chegar a **zero** você terá vencido o combate. (Nesse caso, **Vá para 28**). (...) Agora é a vez do nativo atacar. **Vá para 26**. (RICON, 1999, p.11)

Neste caso, o jogador simulará um combate entre sua personagem e um nativo, de maneira que ele rolará o dado para ambos, supondo-se que haverá honestidade. Após as rolagens ele calculará o dano causado, diminuindo o valor obtido no dado da HT (SAÚDE) do oponente. Terminando o combate, ele deverá seguir outro ponto enumerado indicado pela narrativa. Deste modo, o autor desenvolve todo o enredo de maneira que o leitor passa entender o funcionamento das regras, no caso de combates, havendo também outros exemplos dentro da aventura-solo que necessitam do uso de perícias. Há a possibilidade de fracassos nesta aventura-solo, dependendo das escolhas do jogador.

Esclarecido o uso das regras, Ricon começa a trabalhar a aventura de RPG de mesa em si, dando dicas para criação de personagem, incluindo os arquétipos que estão disponíveis. Algumas fichas já são oferecidas prontas, caso os jogadores optem por usá-las.

Em seguida, são apresentadas informações para a criação de uma personagem. Onde cada jogador deverá receber uma certa quantidade de pontos, os quais serão gastos para determinar as potencialidades da sua personagem. Geralmente as personagens no sistema **GURPS** são construídas com 100 pontos (mesmo valor usado no **Mini GURPS**) distribuídos entre atributos, perícias e vantagens.

Diante disto, é aconselhado ao leitor criar a história da personagem, escolher que tipo de personagem que irá representar, tendo em vista uma lista de arquétipos disponibilizada para o cenário. Dentre as figuras que aparecem nesta listagem estão arquétipos que em tese deveriam fazer parte do cotidiano do contexto em questão, como por exemplo, o Marujo que “é um aventureiro acostumado à vida em alto-mar. Trabalhando duro nas naus e caravelas, o marujo enfrenta tempestades, calmarias e os perigos do oceano desconhecido” (RICON, 1999, p.19). Encontramos ainda figuras como o padre, o soldado, o escravo, entre outros.

Dispostas as informações sobre as personagens, vem em seguida a descrição do cenário, trazendo o contexto do mundo das grandes navegações. O autor chama atenção a o acontecimento que foi o Descobrimento do Brasil, apontando-o enquanto uma grande aventura marítima, abordagem que geralmente é deixada de lado por ser recortada pela ideia de acaso (enfoque da História Tradicional, no qual os navegadores Portugueses chegaram ao Brasil por sorte, ou por meio de mera formalidade), enquanto que a vinda de Cabral não passava de uma oficialização, como podemos observar:

Muitas vezes, o Descobrimento do Brasil é mostrado como uma grande obra do acaso. Cabral teria chegado “por acaso” ao Brasil em sua viagem até as Índias e o nosso país teria sido descoberto num incrível golpe de sorte. Outras vezes, o Descobrimento do Brasil aparece como uma mera formalidade. É como acontece se já existissem provas sobre a existência dessas terras e só estivesse faltando vir alguém aqui “oficialmente”, para tomar posse do novo território. (...) Entre o descobrimento acidental e a simples oficialização de um território conhecido, acabamos perdendo uma parte muito interessante da História: a própria aventura do Descobrimento do Brasil! (...) Deve ser por isso que nunca ouvimos falar da emoção daqueles homens, chegando a um território inexplorado, habitado por nativos estranhos, de costumes ainda desconhecidos. Por algum motivo, ficamos sabendo apenas das justificativas econômicas e das razões políticas para tudo o que aconteceu. (...) (RICON, 1999, p.22)

O RPG **O Descobrimento do Brasil** parece oferecer uma alternativa para se conhecer a História do Brasil, recontando-a enquanto uma grande aventura. Ricon ainda contextualiza o cenário apontando algumas questões famosas neste período que antecederam a viagem da esquadra de Cabral, como é o caso das viagens de Bartolomeu Dias, que conseguiu em 1488 contornar o Cabo das Tormentas no extremo meridional da África, bem como a campanha de Cristovão Colombo, que antes de chegar ao novo continente a mando da coroa Espanhola ofereceu seus serviços a Dom João II, mas fora negado, como podemos ver a seguir:

Por volta de 1484, um jovem navegador chamado Cristovão Colombo, que morava em Lisboa, tentava convencer Dom João II, o rei de Portugal, a financiar uma louca viagem em busca das Índias, seguindo para o oeste, tentando “contornar o globo”. Os cartógrafos portugueses (que estavam entre os melhores do mundo) convenceram o rei de que aquela não era uma boa idéia, e que Portugal deveria continuar sua busca pelo caminho africano para as Índias, o chamado “Périplo Africano.” (RICON, 1999, p.23).

Neste sentido o autor apresenta uma breve explanação acerca do Tratado de Tordesilhas, levantando a questão do acordo entre portugueses e espanhóis, mediado pelo o Papa Alexandre VI usando como intermédio a *Bula Inter Coetera*²⁶. Também aponta a busca do Caminho Marítimo das Índias, mesmo após o tratado, e o sucesso da viagem de Vasco da Gama (e a cobiça por mais especiarias) como um dos focos que

²⁶

A *Bula Inter Coetera* foi a primeira bula do Papa Alexandre VI, editada em 4 de maio de 1493, na qual declarava que o chamado "novo mundo" seria dividido entre Portugal e Espanha, através de um meridiano situado a "100 léguas" a oeste do arquipélago do Cabo Verde: o que estivesse a oeste do meridiano seria espanhol, e o que estivesse a leste, português.

culmina na aventura marítima liderada por Cabral, escolhido por Dom Manuel para tal função. Ao adentrar na figura de Pedro Álvares Cabral, perpassamos por uma pequena biografia, contando alguns detalhes de sua vida, suas características físicas e algumas psicológicas, além de compará-lo com outros navegadores, finalmente levantando uma crítica ao descaso que a História Oficial trata este personagem, como podemos observar:

Até hoje, sabemos muito pouco sobre a vida de Pedro Álvares Cabral. Depois que voltou das Índias, Cabral se afastou da corte e seu nome foi apagado da História Oficial. Pedro Álvares Cabral nasceu numa família rica e foi casado com uma mulher influente. Alguns historiadores acreditam que ele foi amigo de infância do Rei de Portugal, Dom Manuel, o que explicaria porque ele foi escolhido para comandar a expedição mais importante de sua época, mesmo não sendo um militar ou navegante famoso. Cabral era um homem muito alto e devia medir mais de 1,90m, exatamente como seu pai, conhecido como “*o gigante da Beira*”. Segundo estudiosos, Cabral era um comandante mais pacífico e diplomático que outros navegantes famosos, como Vasco da Gama. Isso explica, em parte, por que sua passagem pelo Brasil foi tão calma, ao contrário das incursões de outros navegantes mais violentos, que tiveram muitos problemas com os nativos. (RICON, 1999, p.24).

O jogo alimenta o sentido de protagonista da História, onde o jogador também poderá participar do grandioso evento dentro dessa linha de heroísmo, de aventura, de ato fantástico, enfocando o determinado contexto em seu perfil mais grandioso. E neste sentido a contextualização do período das Grandes Navegações continua nas páginas seguintes, trazendo algumas alusões à viagem de Cabral sua chegada à “Ilha de Vera Cruz” e sua rápida estadia aqui no Brasil até dar continuidade ao seu objetivo que eram as Índias, pontuando alguns detalhes e sinais das superstições que marcavam o imaginário de uma época:

Depois de apenas 9 dias no Brasil, Cabral enviou Gaspar Lemos de volta a Portugal, levando várias cartas que oficializavam suas descobertas, inclusive a famosa carta de Pero Vaz de Caminha. Como uma etapa da viagem que já estivesse cumprida, a frota de Cabral partiu em direção as Índias, o seu principal objetivo. (...) Dez dias depois de deixar o Brasil (no dia 12 de maio), a frota avistou no céu um cometa. Considerado como símbolo de morte e desgraça, o cometa foi como um aviso sobre as tragédias que se aproximavam. (...) Em 29 de maio, a frota cruzava o Cabo da Boa Esperança quando foi surpreendido por uma forte tempestade. Imediatamente, 4 navios naufragaram. Entre os mortos estava Bartolomeu Dias, o lendário navegante que havia voltado do local de sua maior façanha apenas para morrer. (...) Separados pela tempestade, as naus se dividiram em três grupos: a nau-capitânia de Cabral e mais duas, a nau “El-Rei” de

Sancho de Tovar (vice-comandante da frota) e mais duas e a nau solitário de Diogo Dias (irmão de Bartolomeu Dias), que vagou durante muito tempo pelas costas da África, numa incrível e trágica aventura. (RICON, 1999, p.26).

Dessa forma, o autor continua descrevendo, através de uma narrativa didática e simples, eventos como a estadia de Cabral na África, assim como o incidente em Calicute, evidenciado pelo ataque aos navegantes portugueses a mando rei Samorin, e dá prosseguimento à viagem de volta a Lisboa, onde finalmente retorna no dia 21 de Julho de 1501, com seus navios carregados de especiarias, mas sob a perda de seis barcos e cinco tripulações, além do desastre diplomático em Calicute.

Ricon ainda lança mão de notas no canto da página, contendo pequenas explicações acerca de questões como o a importância de especiarias para a época, quais eram as favoritas dos mercadores, o que eram as calmarias, naus e caravelas, como era o seu funcionamento. Algumas destas notas trazem informações sobre o cotidiano a bordo, apontando doenças como o “escorbuto” e sobretudo a visão do primeiro contato com os índios, a maneira alienígena como os europeus percebiam o nativo brasileiro ao observarem suas práticas, percepção de mundo, costumes e moradia. Entretanto, o que mais parece chamar atenção é a questão da antropofagia: o autor foca o canibalismo de maneira superficial, deixando de lado todo o valor religioso e cultural do ato, tornando-se posteriormente na narrativa das aventuras, tanto solo, quanto de mesa, o maior desafio para os jogadores. Vejamos:

Os índios encontrados por Cabral eram pacíficos, bem diferentes de algumas tribos antropófagas e muito violentas que habitavam outras partes do litoral do Brasil. Vários navegantes, degredados e náufragos portugueses que encontram essas tribos hostis perderam suas vidas no contato com os nativos. (...) Os índios viviam em aldeias, morando em casas de palha comunitárias. Várias famílias moravam sob o mesmo teto. (...) Eles andavam nus, tendo o corpo e o rosto pintados e enfeitados com penas, brincos e outros adereços. Usavam como armas o arco e flecha e o tacape (um porrete indígena), navegavam em canoas e conheciam a pesca e a agricultura, cultivando mandioca. (...) Havia várias tribos antropófagas no Brasil, e durante muito tempo isso chocou profundamente a Europa. Folhetos com gravuras de “banquetes” indígenas fascinavam e aterrorizavam os europeus. (...) (RICON, 1999, p.25).

Finalmente, o autor conclui sua tentativa de demonstrar o contexto da época pontuando eventos para firmar o cenário escolhido do jogo, para assim oferecer uma aventura pronta usando tal pano de fundo. *A Missão de Resgate* tem sua história

dividida em cenas, nas quais as situações e os locais das ações das personagens irão se desenvolver. De modo geral, a aventura se baseia no acidente com a nau da esquadra de Cabral, onde esta se separou das demais, e a missão dos jogadores é alcançar a frota antes que ela parta para as Índias, deixando-os ilhados nas terras recém-descobertas. A história está dividida em seis cenas e, mesmo com o alerta do autor para o fato de ser impossível prever todas as ações que os jogadores irão tomar, ele antecipa alguns possíveis resultados, trazendo narrações próprias para ambientar o jogo e serem citadas no decorrer da narração do GM. Contudo, o RPG abre a possibilidade do narrador mudar as cenas, colocá-las da maneira que achar melhor; e ainda por parte dos jogadores, cabe a eles decidirem o que vão fazer para desenvolver os destinos das personagens de acordo com suas escolhas, bastando apenas interpretar suas decisões dentro das cenas propostas.

A primeira cena, *A Missão*, é onde as personagens são chamadas pelo capitão-mor, Pedro Álvares Cabral, cujo papel será interpretado pelo próprio narrador que solicitará as personagens para realizar a missão de encontrar dois desertores que roubaram um pequeno bote e fugiram para a terra firme. A aventura se situa em algum lugar da costa litorânea da Bahia, onde estaria ancorada a esquadra de Cabral. Os jogadores irão representar a tripulação de uma das naus. Após a descrição do clima da cena, as personagens recebem o chamado e deverão partir pra a missão.

Na segunda cena, *Náufragos*, obstáculos são colocados sobre a missão das personagens, e estes devem buscar sobreviver ao naufrágio do batel usado para chegar à praia. Toda a narrativa se desenvolve de maneira descritiva, tentando reproduzir o clima da situação, e cada informação nova narrada é determinada por um teste que será pedido no decorrer da cena, como podemos perceber a seguir:

Seguindo a costa, vocês navegam no batel por algumas horas, contornando pontais e percorrendo belas praias de areias brancas, repletas de coqueiros e palmeiras. Agora, vocês já devem estar se aproximando do local indicado no mapa. (...) Olhando para a terra, vocês percebem que no final de uma pequena praia existe um grande rochedo arredondado, que está assinalado no mapa. Os desertores devem estar logo depois desse rochedo, num local onde um batel avistou um grupo de nativos há alguns dias. Confiantes, vocês seguem até lá. (...) Vocês vão se aproximando um pouco mais quando, de repente, alguma coisa bate no fundo do barco. Depois de atingir a pedra, vocês notam que começa a entrar água pelo fundo do barco. Parece que o impacto com a pedra abriu um pequeno buraco no casco. A sua única chance é tentar chegar à praia antes de o barco afundar completamente. (RICON, 1999, p.30)

Desta forma, se os jogadores tiveram sucesso nos testes determinados (no caso, utilizando as perícias *Natação* e *Marinhagem*, que estão dispostas em estatísticas numéricas disponibilizadas através da lógica do sistema **Mini GURPS**), as personagens terão a possibilidade de chegar à praia. Sendo assim, podem seguir para a terceira cena, *Perdidos na Selva*, onde as personagens têm que encontrar o paradeiro dos desertores na mata desconhecida e selvagem:

Quando vocês entram na mata, o barulho do mar vai ficando mais fraco, e vocês começam a ouvir os sons da floresta: o canto dos pássaros, o vento balançando a copa das árvores e as águas do rio correndo velozes entre as pedras. Depois de algum tempo, fica difícil dizer para que lado esteja o mar. Tudo o que vocês sabem é que descendo o rio vocês conseguem chegar à praia. Vocês andam durante mais uma hora, até que ouvem uma voz na mata, vindo de algum lugar afastado da margem do rio. Parece ser alguém pedindo por socorro! (RICON, 1999, p.31).

O autor indica ao narrador para esperar o que jogadores vão fazer diante de tal situação, até situá-los de encontro a um desertor perdido, que avisa sobre o paradeiro dos outros (os quais foram pegos por nativos) e relata que conseguiu fugir, mas os agressores continuam em seu encalço, conseqüentemente alertando os jogadores de um ataque iminente. Ao desenrolar disto, a quarta cena intitulada *O Ataque* está preparada, e desenvolve-se diante do combate entre as personagens e os nativos antropófagos.

De acordo com Ricon, qualquer que seja o resultado do combate os jogadores devem ter consciência de que o melhor é fugir. Para tanto, a quinta cena, denominada de *A Fuga*, gira em torno da busca das personagens sofrendo a perseguição dos nativos para voltarem à praia. Caso tenham sucesso, após alguns testes determinados pelo GM, as personagens estarão prontas para a cena final da aventura.

A cena seis, *São e Salvos*, é a conclusão da trama, onde os jogadores deverão chegar até a esquadra e completar a missão – porém, eles se encontram sem um bote. Diante disto, o GM deverá pedir inúmeros testes aos participantes, para criarem um bote improvisado, perdendo tempo suficiente para que a Esquadra comece a zarpar. O autor neste momento aconselha ao mestre “brincar” um pouco com os jogadores, fazê-los pensarem em alternativas para sobrepor os obstáculos. Dependendo dos sucessos ou das falhas, o narrador deve dizer que o bote improvisado conseguiu (ou não) pegar uma corrente que os leva em direção à esquadra que parte lentamente rumo ao horizonte:

Vocês navegam por toda a noite, lutando para manter o bote no rumo certo. E mal conseguem conter a emoção quando avistam ao longe as cruzes vermelhas das velas da esquadra, iluminadas pelos primeiros raios de sol. Porém, os navios parecem prontos para zarpar, e alguns deles parecem até mesmo já estar a caminho. Vocês precisam chamar a atenção das naus de alguma forma, para que elas esperem por vocês. (...) Por mais que vocês tentem chamar a atenção da tripulação das caravelas, nada parece adiantar. Porém, de repente vocês percebem uma movimentação entre os marujos, e um dos navios menores da esquadra começa a desviar seu curso, seguindo em direção do pequeno bote onde vocês estão. Ao que parece vocês foram avistados! Algum tempo depois, o navio se aproxima e recolhe vocês e o bote. O capitão do navio pergunta o que aconteceu. (RICON, 1999, p.33).

Neste momento, o autor aconselha deixar espaço para que os jogadores interpretem, contando a história da maneira que quiserem, sempre de acordo com a personagem. O desfecho se faz com a volta à nau-capitania onde o capitão Cabral cumprimenta as personagens por terem cumprido a missão a qual foram designados. Por fim, as personagens seguem para Índia, em uma nova jornada.

Todos os detalhes de como o mestre deve agir, tanto em questão de interpretação quanto regras para combate e situações adversas, estão reunidos junto à narrativa da história. Além da aventura pronta *Missão de Resgate*, Ricon aponta algumas outras ideias para formulação de outras tramas, entre elas a busca de riquezas, espionagem, situações diplomáticas, etc. Vários enredos que a trama pode tomar usando o mesmo cenário.

As personagens que aparecem na aventura proposta pelo autor estão dispostas no final do livro, com suas estáticas já elaboradas e distribuídas entre atributos, perícias, vantagens, etc. Embora os jogadores não sejam obrigados a usá-los, tendo a liberdade de eles mesmos construírem suas personagens. As personagens utilizadas pelo o narrador também aparecem enquadrados em planilhas e com estatísticas distribuídas, entre eles, Pedro Álvares Cabral e Pero Vaz de Caminha.

Ao final do jogo, encontramos suas referências para a construção da aventura. Entre bibliografias e iconografias nos deparamos com uma serie de fontes construídas por uma História bastante tradicionalista, o que nos faz perceber que, mesmo buscando recontar os Descobrimentos através de uma brincadeira que se propõe dinâmica, criativa e que abusa da imaginação, o autor lança mão de bases historiográficas tradicionais, que contribuíram para a construção de Cultura Histórica brasileira.

Como primeiro ponto de referências desse **Descobrimento do Brasil**, temos a *Carta de Pero Vaz de Caminha*, que inclusive é indicada na bibliografia através da obra

de Silvio Castro publicada em 1985, e o próprio personagem é personificado na aventura. Sua carta serve como principal fonte para a descrição da aventura solo, pois sua narrativa se baseia naquilo que foi elencado por Caminha nos primeiros momentos em contato com as novas terras.

A carta de Caminha destinada ao Rei D. Manuel é considerada por muitos historiadores como a certidão de nascimento do Brasil, o primeiro documento oficial de sua história, assim como o primeiro texto literário de nosso país. Sendo assim, o mais minucioso e importante documento acerca da viagem de Cabral e sua esquadra foi finalmente publicado em 1817, como parte da obra *Corografia Brasílica* sob a autoria de Manuel Aires do Casal. Durante a viagem junto à esquadra, Caminha relatou todos os aspectos da viagem, inclusive durante os dias em alto mar, nela aparecem coordenadas de onde Cabral passou com seus marujos, como podemos perceber:

Senhor, posto que o Capitão-mor desta Vossa frota, e assim os outros capitães escrevam a Vossa Alteza a notícia do achamento desta Vossa terra nova, que se agora nesta navegação achou, não deixarei de também dar disso minha conta a Vossa Alteza, assim como eu melhor puder, ainda que -- para o bem contar e falar -- o saiba pior que todos fazer! (...) E portanto, Senhor, do que hei de falar começo: E digo quê: A partida de Belém foi -- como Vossa Alteza sabe, segunda-feira 9 de março. E sábado, 14 do dito mês, entre as 8 e 9 horas, nos achamos entre as Canárias, mais perto da Grande Canária. E ali andamos todo aquele dia em calma, à vista delas, obra de três a quatro léguas. E domingo, 22 do dito mês, às dez horas mais ou menos, houve vista das ilhas de Cabo Verde, a saber da ilha de São Nicolau, segundo o dito de Pero Escolar, piloto. (CASTRO *apud* CAMINHA, 1985, p.46).

Ainda em relação a este documento, outros trechos da obra de Ricon demonstram a influência da Carta de Caminha em sua escrita, principalmente pelo fato da própria intenção da Carta, pois Pero Vaz de Caminha tem a função de informar e descrever o máximo possível, desde as pessoas, plantas e animais, até o clima e a vegetação, enfim, uma gama de elementos que compunham o cenário das terras descobertas. Essa ideia é também necessária ao jogo, pois é preciso ter um inventário completo do ambiente para que a aventura possa acontecer com fluidez.

Outra referência que a meu ver tem grande importância trata-se do livro *Os Grandes Personagens da nossa História* (1978), uma coletânea de quatro volumes publicada por Victor Civita, que reúne mapas, ilustrações e informações sobre os maiores heróis de nossa História. A ideia de herói e vilão no RPG é bastante forte, e este

livro serve de guia para personificar os heróis que fizeram parte do período dos descobrimentos, como o caso de Cabral.

O autor também lança mão de títulos como *A Viagem dos Descobrimentos* (1998) de Eduardo Bueno, *Para onde foi Cabral?* (1979) do autor Mauro Martinez dos Prazeres, *História da Sociedade Brasileira* (1992), de Francisco Alencar. Ainda como referência Ricon se baseia na *Enciclopédia Britânica do Brasil* (1989) e no *Atlas Histórico Escolar* (1973).

Como referência da história de Portugal no contexto abordado pela aventura, temos títulos de autores estrangeiros como *Pequena História e Grandes Navegações* (1979), José Hermano Saraiva. *Portugal no Mundo* (1989), sob a direção de Luís Albuquerque e por último *The Explorers*, de Paolo Novaresio publicado em 1993.

Não obstante, **O Descobrimento do Brasil** de Ricon ainda oferece uma série de imagens utilizadas em todo o livro, como por exemplo a própria capa, uma iconografia famosa acerca dos descobrimentos: *Desembarque de Cabral em Porto Seguro* de Oscar Pereira Filho, além de outras pinturas que compõem a História do Brasil e que em muitos casos é aceita enquanto verdade absoluta e descrição fiel dos acontecimentos.

Desta forma, temos a medida em que os historiadores reescrevem continuamente a história, onde ela é necessariamente pensada e repensada a partir do lugar da problemática, do sujeito e da posição do presente de quem a realiza. Entretanto, a história também não é um objeto estritamente acadêmico, ela se faz ferramenta de cidadãos letrados que publicam, estudam e propõem discursos que em muitos casos tem mais público e leitores do que os acadêmicos. No caso do jogo **O Descobrimento do Brasil**, é o brasileiro letrado, cada vez mais desejoso de compreender o enigma de sua história e aprendê-la de forma que se propõe acessível em uma linguagem simples e atrativa. Uma História do Brasil, vista dentro de diferentes sentidos constitutivos que não se explica de forma única e coerente.

Diante disto, se faz necessário lançarmos nossos olhares de historiadores, que para se diferenciar dos demais, buscam oferecer uma interpretação controlável racionalmente apoiada em problemas, conceitos e documentos, mas que, entretanto, sua visão não abole as anteriores e nem evitará outras que se sucederão. Para Koselleck, o conhecimento da história é ao mesmo tempo *História da História*, desta forma, as referências de **O Descobrimento do Brasil** não se eliminam, ao contrário, elas estão aí, adentrando através de outros veículos, ditos dinâmicos, nossos espaços de atuação.

O jogo, embora baseie-se na ficção em seu ato enquanto hobby ou veículo recreativo, busca discutir um determinado período. É construído com o propósito de propor conhecimento para as aulas de história, invadindo o espaço da sala de aula e propondo conhecimento através de referências que fazem parte de uma cultura historiográfica que desenvolve uma imagem do que foi o contexto em questão.

3.1 Imagens de um Descobrimento do Brasil

A História se faz com documentos escritos, quando existem. Mas ela pode e deve ser feita com toda a engenhosidade do historiador... Com palavras e sinais. Paisagens e telhas. Formas de campos e ervas daninhas. Eclipses lunares e cordas de atrelagem. Análises de pedras pelos geólogos e de espadas de metal pelos químicos. (FEBVRE, *apud* CADIOU, 2007, p.120).

Desde a antiguidade, os arquivos eram vistos com grande relevância. Algumas sociedades possuíam técnicas de conservação singulares, como por exemplo os papiros dos egípcios ou as tábuas de argila do Oriente Próximo e, desta forma, estabeleceram uma relação ímpar com a escrita. Entretanto, mesmo para o Historiador da Antiguidade, ao produzir aquilo que considerava História, tais documentos não eram os únicos, de modo que outras fontes eram indispensáveis para este campo. As testemunhas, por exemplo, estavam cotadas como vestígios da atividade humana.

Com o passar do tempo, as definições de documento foram se modificando, principalmente com a evolução da técnica de maneira que cada momento da História terminou por receber uma ideia tipológica diferente do que seria o documento. Um exemplo disto é o fato de que os arquivos a princípio eram vistos enquanto fontes decifráveis e conservavam a História em sua essência, em contraposição à ideia de documento monumento, visto enquanto estimuladores do homem e fator para conservar suas memórias.

As fontes servem como origem para a reunião de informações nos trabalhos, de maneira que se estabelece uma teoria baseada nelas. Sendo assim o documento, dentro de sua própria etimologia faz referência a tudo que possa vir a servir de prova ou informar. De acordo com o livro *Como se faz a História: Historiografia, Método e Pesquisa* (CADIOU, 2007), as fontes escritas tradicionalmente possuem uma disparidade, estabelecida entre as fontes manuscritas e as fontes impressas, pois:

Tradicionalmente (sobretudo em história contemporânea) há uma distinção entre fontes *manuscritas* (inclusive datilografadas). Elas podem ser depositadas em instituições especializadas, em arquivos vinculados a uma circunscrição territorial, ou conservadas pelo proprietário ou seus herdeiros legítimos. A essa categoria pertencem os arquivos notariais e empresariais. Os *testemunhos* coletados (oralmente ou por escritos) podem figurar nos “arquivos privados” do historiador, responsável em oferecer a seus colegas a possibilidade de verificação. As *fontes impressas* incluem publicações oficiais, jornalísticas, relatórios e documentos institucionais, folhetos, catálogos e publicações de um dado período. O suporte utilizado geralmente é o papel, porém cada vez mais o *audiovisual* (sobre dimensão iconográfica, ver capítulo XII) conquista seu lugar ao sol e nas bibliografias. (CADIOU, 2007, p.121).

Neste caso, parte das fontes apropriadas por Ricon para produzir o cenário do jogo de RPG é de origem impressa através de publicações que correspondem a um determinado contexto. O autor usa como base para aventura produções de datas específicas, interpretações do Brasil em um de seus momentos mais debatidos pela historiografia nacional e objeto de estudo de não somente acadêmicos, mas também de interesse de outras áreas de conhecimento.

O nascimento do Brasil, período da História colonial tratado enquanto marco através de ditos heróis únicos e imortalizados pela historiografia tradicional (na qual o autor do livro de RPG se baseia) personifica tais personagens através das estatísticas propostas pelas regras do jogo imaginário. Interpretações de um Brasil selvagem, remoto, que fora descoberto pela civilização que projetará um futuro brasileiro através de seu passado ibérico.

Não somente através das fontes impressas, mas também, através das imagens que compõem uma verdade que foi estabelecida através dos discursos que se referiam as pinturas que retratavam tal período histórico. Pois a imagem, da maneira que conhecemos agora, é em certa porção influenciada pela era medieval cristã, por meio de uma longa tradição de culto conceitual e também sagrado à imagem, de maneira que os cristãos percebiam o objeto detentor de virtudes e assim dando espaço fértil para o culto dos santos e imagens, que segundo Cadiou logo invadiu a vida cotidiana para em seguida adentrar a difusão de inúmeros conhecimentos de cunho científico, onde se necessitava uma linha divisória entre a imagem artística e científica na medida em que a imagem foi sendo usada pelos eruditos, através primordialmente do desenvolvimento da imprensa, como podemos observar:

A imagem logo invadiu o espaço cotidiano; as estampas eram destinadas à decoração: imagens religiosas em interiores modestos, e coleções de pinturas em residências abastadas. Associadas ao desenvolvimento da imprensa, a reprodução da imagem contribuiu para o progresso e a difusão do conhecimento: cartográfico, ciências naturais, ilustrações científicas (tais como as pranchas *Enciclopédia*). (CADIOU, 2007, p.143).

Contudo, foi a partir do século XIX que a arte tomou forma como a expressão real de uma determinada época, ideia a qual foi teorizada durante o século XX por Lucien Goldmann, através do argumento que a arte seria a representatividade da “máxima da consciência possível”. Já no início do século XX, através dos estudos de Aby Warburg e Erwin Panofsky, da escola austro-alemã de iconologia, formou-se um impulso para a diminuição do abismo tradicional entre ciências humanas e história, tendo um papel especial na inserção dos documentos iconográficos aos documentos utilizados pelos historiadores em seu *metier*.

Várias gerações de historiadores, inclusive brasileiros, vêm usando a iconografia enquanto fonte privilegiada, e de acordo com Paiva (2002) o estão fazendo com muita destreza, não tomando como simples figuras, gravuras, desenhos ou ilustrações que tem a função de chamar a atenção do público. Por vez, a iconografia é vista por essa geração como registro histórico que se deve estabelecer um diálogo contínuo.

E após os anos que sucedem o desenvolvimento da história cultural as imagens tornaram-se elementos inevitáveis, sendo considerada atualmente uma fonte de grande representatividade em qualquer pesquisa.

Contudo, o autor, tendo sua formação em Comunicação Social e Pós-graduação em Educação, parece não viabilizar os elementos que elenquei no início desta discussão. As imagens selecionadas por Ricon foram feitas perceptivelmente com o único intuito de ilustrar o material de forma didática e acessível para qualquer idade e formação, afinal de contas, o *livro-jogo* atende a lógica mercadológica.

O uso indiscriminado das imagens, enquanto meras ilustrações, compõem uma narrativa dos descobrimentos por muito tempo tratada enquanto representações fiéis dos fatos. Postura que ignorava a ideia de que as imagens não se esgotam no real e que elas seguem certos elementos que declaram o contexto de sua criação, como no caso das pinturas que retratam o período usado pelo RPG, de forma que há uma relação entre o artista, o público e o comanditário que influencia totalmente sua produção. E desta, através desse uso idealizado, belo e simulacro da realidade em si, isento de questionamentos e reflexões, podemos vislumbrar o tipo de história que o jogo produz.

Dentre os desenhos, gravuras soltas e sem referencia de autoria identificamos algumas telas famosas que ajudaram a compor a narrativa do descobrimento, um projeto no momento da história nacional, que recém-independente buscava consolidar sua posição entre as grandes nações através de um programa de modernização, onde se fazia necessária uma motivação nacionalista e a criação de uma identidade nacional, na qual o apoio vinha principalmente das artes, estas indispensáveis para servir de testemunho e propaganda do avanço conquistado como civilização culta e como potência militar regional.

Durante este período não havia ainda sido formado um imaginário simbólico capaz de reunir as forças do povo e das elites que ainda tinham seus laços na tradição barroca, mantendo-a viva em diversos locais, embora já fosse considerada ultrapassada desde o início do século sob a perspectiva da vanguarda neoclássica custeada pela coroa portuguesa. Motivado por estes elementos, esse imaginário sofreu influências ideológicas necessárias para a primeira construção de símbolos que aglutinassem o sentimento de identidade nacional.

Esta construção, motivada pelo governo, na atuação de pintores como Victor Meirelles foi fundamental. Que patrocinados pelo Imperador Dom Pedro II, teve um papel extremamente ativo em todo esse processo. Meirelles, junto com outros pintores, produziram uma cultura histórica acerca dos descobrimentos que até hoje é representada e interpretada e em alguns casos vista como representação do real.

Entre as várias gravuras postas de maneira aleatória sem a devida referência, identificamos famosas telas postas, com exceção da capa, em preto e branco. A primeira destas imagens é retratada na própria capa do jogo *O Descobrimento do Brasil*, da autoria de Oscar Pereira da Silva (1867-1930). Natural de São Paulo foi conhecido enquanto um autor de pinturas históricas, retratos, cenas de gêneros, temas religiosos, paisagens, natureza morta, aluno de Victor Meirelles na Academia Imperial de Belas no Rio de Janeiro, morou em Paris até meados de 1896, após isto retornou a São Paulo para lecionar no Liceu de Artes e Ofícios.

Oscar Pereira da Silva realizou seus inúmeros trabalhos, onde se destacam: *Escrava Romana* (1882), *Fundação da Cidade de São Paulo* (1909), *Infância de Giotto* (1895), *Desembarque de Cabral em Porto Seguro* (1922) e *O Príncipe Regente D. Pedro, Jorge Avilez ao lado da Fragata União*, do Museu Paulista da Universidade de São Paulo - MP/USP.

Entres seus trabalhos de grande representatividade destaca-se a habilidade de recriar, através de grandes composições, episódios da história nacional e também paulista. O melhor exemplo é certamente *Desembarque de Cabral em Porto Seguro*; chegando às luzes das comemorações do 4º Centenário do Descobrimento, a Associação responsável pela organização das festividades promoveu um concurso para escolher a melhor pintura referente ao tema. A tela de Pereira da Silva não foi a vencedora, entretanto conquistou grande notoriedade, servindo de iconografia para livros didáticos e outras publicações, e até os dias de hoje é a mais popular figura e representação da chegada de Pedro Álvares Cabral ao Brasil



1. SILVA, Oscar Pereira da. **Descoberta do Brasil** [Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500], 1922. Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro

A obra foi encomendada ao museu de São Paulo, pelo historiador Afonso d'Escagnolle Taunay, com o intuito de ocupar novos espaços do museu, para a comemoração do centenário da Independência do Brasil, no ano de 1922, mesmo período da Semana de Arte Moderna agita o ambiente cultural paulista.

Como podemos observar, a obra tem pretensão de descrever um fato histórico, uma representação da chegada dos portugueses em 1500, o momento do encontro de duas culturas diferenciadas. O nativo, o qual foi designado índio, foi representado de maneira eufórica, vibrante com a chegada das naus portuguesas. Como podemos observar a seguir:

Em *Desembarque...*, vemos muitos índios na praia, enquanto outros chegam pelas matas. Estão correndo, gritando e empunhando as suas lanças em função do estado de excitação em que se encontram. Observamos uma pequena embarcação se aproximando da terra. Nela, vemos os dois índios que haviam pernoitado na nau de Cabral, já vestidos e pedindo para os que se achavam na praia se afastassem e

abaixassem o seu arco. Além deles, temos outros portugueses, alguns fortemente armados. No centro da tela, no ponto para onde converge o nosso olhar, estão Cabral e um assistente já em terra, dando início ao entendimento com o índio. Esta tela recria a atmosfera descrita por Caminha em relação ao terceiro contato. (MORETTIN, 2000, p. 137).

No entanto, tratam-se representações e expressões artísticas, pois, diante de outros documentos - entre eles a carta de Caminha - podemos compreender que os primeiros contatos entre nativos e europeus foram no mínimo amistosos, e por vezes, não eufóricos. Embora que o trabalho de Pereira da Silva utilize-se de elementos extraídos da narrativa do escrivão, unindo dois momentos que ocorreram separadamente descritos na carta. O primeiro, o momento referente ao desembarque do degredado; o segundo, o episódio que o comandante da expedição desembarca, como expressa o próprio título da tela. Deste modo, tratam-se de duas passagens diferenciadas, e ao buscar transpô-las para o mesmo episódio, Pereira da Silva transmite certa precaução por parte de capitão ao desembarcar no território.

Em seguida, outra imagem utilizada pelo Ricon nos chama atenção, *Descobrimento do Brasil* de Francisco Aurélio Figueiredo e Melo de 1887, que se encontra no acervo do Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro. O autor, natural de Areia (PB) faleceu no Rio de Janeiro (1856-1916). Irmão de Pedro Américo, começou seus estudos na linha artística e em 1874 se transferiu para Florença. Utilizava-se de temas históricos, alegóricos e paisagens, possuindo uma técnica apurada, e deixou vasta obra.

Sua tela tem como referencial a carta de Pero Vaz de Caminha, representando a cena que Cabral e seus tripulantes ainda na nau vislumbram terra firme. Nela, a figura do Capitão é colocada em destaque, quase ao centro, enquanto líder, apontando para o horizonte. A imagem é colocada na introdução do jogo, supostamente como um convite à aventura que se propõe com a temática dos descobrimentos, como podemos visualizar:



2. MELO, Francisco Aurélio de Figueiredo e. **Descobrimento do Brasil**, óleo s/ tela, 1887. Acervo do Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro (SIGA 000.266).

De um modo geral, temos a carta de Caminha usada enquanto ponto de partida para a fabricação destas imagens, que tão pouco impede que haja modificações e apropriações, assim “a presença do documento fidedigno e o peso conferido à ciência histórica não garantem que todas estas representações apresentem sempre as mesmas tonalidades.” (MORETTIN, 2000).

Esta ideia também se emprega à próxima imagem iconográfica que é apresentada no livro de RPG **O Descobrimento do Brasil** para dar introdução à aventura-solo (*O Primeiro Contato*) proposta pelo jogo, que é pela afirmação do autor inspirada na Carta de Pero Vaz de Caminha. Esta imagem também tem como autoria o pintor Oscar Pereira da Silva, dessa forma *Índios a Bordo da Nau Capitania* (1900), representa o relato de que os índios foram levados a bordo e apresentados ao capitão Cabral e outros membros da armada. Na passagem em que Caminha descrever esse encontro:

"Mostraram-lhes um papagaio pardo que o Capitão traz consigo: pegaram-no logo com a mão e acenavam para a terra, como a dizer que ali os havia. Mostraram-lhes um carneiro: não fizeram caso dele; uma galinha: quase tiveram medo dela - não lhe queriam tocar, para logo depois tomá-la, com um grande espanto nos olhos." (CASTRO *apud* CAMINHA, 1985, p.35)



3. SILVA, Oscar Pereira da. **Índios a Bordo da Nau Capitania**. Museu Paulista / SP. 1900.

Mais à frente, outra tela famosa é utilizada para ilustrar a passagem que resguarda a descrição do cenário proposto pela aventura de RPG. A pintura de autoria do artista português José Vital Branco Malhoa (1855-1933), *Cabral avista a costa brasileira*, é colocada sem nenhuma indicação em relação a sua representatividade.

A tela produzida no ano de 1901, dentre outros trabalhos do autor que se interessava por temas históricos e dramáticos desde 1888, entrou para história como a caracterização de um dito herói, Pedro Álvares Cabral, atribuindo a ele a descoberta do território que posteriormente seria o Brasil.



4. MALHOA, José "**Cabral avista a costa brasileira**", pintura a óleo, no Gabinete Português de Leitura da antiga Guanabara. (1901).

Para Renilson Rosa Ribeiro no Brasil, sempre estivemos cultuando heróis nacionais na tentativa de recuperar um passado glorioso. O professor afirma que um dos princípios básicos deste pensamento vem da ação que o individual exerce em nome do coletivo, da ideia de sacrifício em benefício de toda uma nação. E esse processo se dá exatamente através do uso didático que elenca tais personagens desde o início do século XX a um verdadeiro panteão nacional: “Eles seriam os grandes protagonistas dos principais eventos formadores de nossa História. É o caso de figuras como Pedro Álvares Cabral, padre Anchieta, Tiradentes e D. Pedro I.” (RIBEIRO, 2010)

Dando continuidade, a próxima imagem apropriada pelo RPG é *A Primeira Missa no Brasil* de Victor Meirelles de Lima (1832-1903). O quadro representa a primeira missa que foi feita no Brasil pelo frade Henrique de Coimbra, no dia 26 de abril de 1500, relatada por Pero Vaz de Caminha na carta que enviou ao Rei de Portugal. Entretanto, a obra de Meireles foi pintada em 1860. E em 1861 a tela foi aceita enquanto referência pelo júri do Salão de Paris, acontecimento inédito para um artista nacional até então.

A riqueza de detalhes que compõe a pintura é de grandes dimensões, representando múltiplas expressões e situações, eternizando a versão histórica vista enquanto oficial da descoberta do Brasil como um ato heróico e pacífico, celebrado em ecumenismo por colonizadores e nativos indígenas.

A pintura lhe trouxe homenagens como a Ordem da Rosa, assim como também originou suas primeiras críticas, sendo-lhe atribuído "um excesso de imaginação". Durante o ano de 1876 esta obra foi uma das representações do Brasil na Exposição Internacional da Filadélfia, nos Estados Unidos, e desde os anos 60 ela vem sendo bastante utilizada na ilustração de vários livros de estudos de história do ensino fundamental e médio, e inusitadamente em objetos de utensílios domésticos como pratos e bandejas.



5. MEIRELLES, Victor. **A Primeira Missa no Brasil**. Museu Nacional de Belas Artes, Rio de Janeiro. (1861).

Baseada na carta de Caminha e com a orientação de Araújo Porto Alegre, a obra sairia do Brasil em sua primeira apresentação no ano de 1861 para a cidade de Paris, onde se tornou uma espécie de certidão de nascimento visual do Brasil. Pois todos os elementos que ela expressa, mesmo sendo invenção do autor passaram a ter sentido de registro fiel visual da nossa história durante seu primeiro momento.

Por vez, Paiva dedicou um capítulo do seu livro *História & Imagens* para justamente elencar a maneira pela qual as iconografias são sedutoras e como funcionam as armadilhas que as cercam, como podemos observar:

“A iconografia é certamente, uma fonte histórica das mais ricas que traz embutida as escolhas do produtor e todo o contexto no qual foi concebida, idealizada, figurada ou inventada. Nesse sentido ela é uma fonte como qualquer outra e, assim como as demais, tem que ser explorada com muito cuidado. Não são raros os casos em que elas passam a ser tomadas como verdade, porque estariam retratando fielmente uma época, um evento, um determinado costume ou certa paisagem. Ora, os historiadores e os professores de história jamais, se deixariam prender por estas armadilhas.” (PAIVA, 2002, p.50).

Para o historiador, trata-se de um registro para a história de grande valor diante das intenções oficiais de se fabricar uma identidade histórica para uma nação jovem que em poucos anos havia se tornado independente. Buscava-se inventar um Brasil através de um passado e isto acontecerá através também dos pincéis dos artistas da época.

Dentro também do contexto histórico dos primeiros indícios religiosos no país nascente, temos a obra de Pedro José Pinto Peres de 1879. O autor chegou ao Brasil aos cinco anos de idade, onde realizou sua formação artística no Liceu de Artes e Ofícios e posteriormente Academia Imperial de Belas-Artes, sendo aluno de diversos artistas, inclusive de Vítor Meirelles.

O pintor começou a ter notoriedade na Exposição Geral de 1879, justamente por meio da exposição de *Elevação da Cruz*. Na época a tela causou sensação dando-lhe uma medalha de ouro e honrarias na Oficial Ordem da Rosa.

Discípulo de Meirelles, evoca elementos característicos de *A Primeira Missa no Brasil* desde a composição, as cores, os traços do desenho, enfim, a atmosfera que é representada em *Elevação* torna-se, no discurso de críticos da época como Gonzaga Duque, uma espécie de "prólogo" da primeira, como podemos vislumbrar.



6. PERES, Pedro. **A elevação da cruz**, 1879. Museu Nacional de Belas Artes.

No RPG, a obra é atribuída enquanto ilustração para representar o efeito da presença de Cabral no Brasil descrevendo em uma passagem alguns detalhes do cenário que compõem a época. Também com esse intuito temos a célebre obra de Johann Moritz Rugendas, natural de Augsburg, na Alemanha (1802-1858), que cursou a Academia de Belas-Artes de Munique, especializando-se na arte do desenho.

O artista viajou pelo o Brasil durante o período entre 1822 e 1825, e segundo alguns relatos veio ao país como espião na expedição do barão de Langsdorff para

coletar materiais através de desenhos e pinturas, documentando um novo mundo misterioso para o olhar dos europeus, desempenhando papel semelhante a inúmeros viajantes da época. No entanto, o pintor abandona seu posto sendo substituído por Aimé-Adrien Taunay. Contudo, suas obras ganharam espaço nos livros didáticos e materiais relacionados a este contexto histórico brasileiro por representar em suas telas diversas paisagens, povos nativos e seus costumes diferentes. Entre as obras de maior notoriedade de Rugendas está *Mata Virgem Perto de Mangaratiba* ou *Mantiqueira*, como é conhecido no exterior.

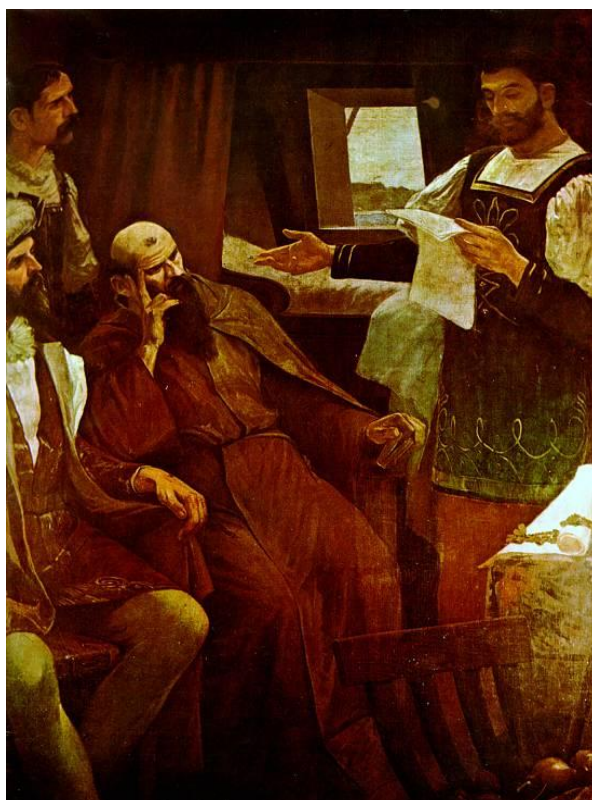


7. RUGENDAS, Johann Moritz. **Mantiqueira**. Biblioteca Universitária de Augsburg. 1831.

No RPG a iconografia é colocada em meio a uma cena que deve ser narrada pelo mestre. Nela a descrição da mata é montada tendo como ilustração a imagem colocada como representação de uma cena, diga-se de passagem, fora do seu tempo, afinal a obra foi produzida séculos depois; contudo, ela é usada como retrato da paisagem que se pretende discutir, como podemos perceber:

“Quando vocês entram na mata, o barulho do mar vai ficando mais fraco, e vocês começam a ouvir os sons da floresta: o canto dos pássaros, o vento balançando a copa das árvores e as águas do rio correndo velozes entre as pedras. Depois de algum tempo, fica difícil dizer para que lado está o mar. Tudo o que vocês sabem é que descendo o rio, vocês conseguem chegar à praia. Você andam durante mais uma hora, até que ouvem uma voz na mata, vindo de algum lugar afastando da margem do rio. Parece ser alguém pedido socorro!” (RICON, 1999, p.31)

A última obra de renome é colocada no RPG sem qualquer contexto do cenário aparente. Ela aparece nas instruções que são dadas para se escrever uma aventura de RPG. Entretanto, a iconografia trata-se da *Leitura da Carta de Caminha*, pintura a óleo do notório Aurélio Figueiredo, representando cena a qual Pero Vaz de Caminha lê para Cabral e Frei Henrique Soares a carta que seria enviada ao Rei Dom Manuel, sobre os relatos do descobrimento do Brasil.



8. MELO, Francisco Aurélio Figueiredo. **Leitura da Carta de Caminha**, 1887 Palácio de Tiradentes, Rio de Janeiro.

O que impressiona na 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, o cenário, tudo é exatamente representado da forma que estas pinturas apresentam. E como o jogo, ainda é reproduzida nesta mesma perspectiva.

Desta maneira, podemos perceber de que maneira a linguagem historiográfica em questão se compõe dentro de uma vertente problemática de análise, não sendo ela meramente inocente, envolvida por ideologias, que faz um discurso competente. Cabe-nos indagar os elementos que demarcam o discurso dos interlocutores, o tempo, o lugar, a forma e o conteúdo, como nos enfatiza Marilena Chauí no seu livro *Cultura e Democracia* em um capítulo que reserva para falar sobre o discurso competente e de que maneira os discursos ideológicos vão se impondo e transformando-se em verdades.

Além da dificuldade que envolve interpretar e descrever inseridos em uma problemática daquela interpretação que visa descobrir o sentido essencial da obra, inúmeros fatores compõem a pintura, fatores estes que vão além da técnica utilizada ou a que escola pertence. São questões de cunho ideológico que, de acordo com Paiva, devem ser denunciadas, decodificadas e tornadas inteligíveis para nossos alunos.

Diante disto, podemos perceber os desdobramentos e problemáticas que as Linguagens Historiográficas assumem diante de uma análise, e a dificuldade e o cuidado no trato com essas fontes. O jogo, por si só, já nos mostra um campo de análise bastante amplo, e ainda em sua composição nos abre uma nova gama de linguagens que devem ser discutidas de forma cuidadosa, ainda tendo em vista que a proposta do RPG em questão é ter alcance pedagógico. Discursos tradicionais em novas roupagens que tem como objetivo transmitir o saber histórico.

3.2 Bibliografia do Descobrimento: discussão geral

A temática do dito Descobrimento do Brasil pelos portugueses em 1500 é discutida amplamente pelos historiadores e não-historiadores durante anos, relatada de diferentes formas em variadas épocas.

As duas correntes historiográficas, no Ocidente, que tiveram maior hegemonia durante boa parte do século XX, foram sem dúvidas o materialismo histórico marxista e a Escola dos Annales, e estas por sua vez realizaram críticas aos campos historiográficos do século anterior, pondo em destaque a noção que tinham da História e de suas fontes.

De acordo com Laima Mesgraves em seu texto *A Sociedade Brasileira e a Historiografia Colonial* (1998), através de uma perspectiva metodológica e científica propriamente dita, as pesquisas tendo como tema a História do Brasil iniciaram-se por

volta dos anos 30; antes disto, trabalhos como os de intelectuais que foram denominados *brasilanistas* no século XIX tiveram fundamental importância para a construção de um determinado conhecimento acerca do período colonial.

Antes das perspectivas culturais do século XX trazerem tais debates, as produções do século XIX também tiveram um papel importante para a face da historiografia do descobrimento do Brasil. Autores como Capistrano de Abreu, Varnhagen, entres tantos outros que passaram pelo Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro tinham enquanto foco pesquisas relacionadas à História do Brasil. E através do IHGB realizaram grandes obras, incluindo a revelação de cronistas e memorialistas que formaram a base do conhecimento que temos sobre os descobrimentos e a vida colonial de nosso país.

Por sua vez, a historiografia brasileira vem revisitando lugares cristalizados destas narrativas acerca dos descobrimentos, tanto na utilização de novas fontes quanto na recepção de novos questionamentos, se destacando através de trabalhos que visam uma discussão mais cultural, onde o papel da História Cultural se destaca, indo mais longe, já nos anos 30 com intelectuais como Gilberto Freire e Sérgio Buarque de Holanda cujas obras publicadas dão forma a uma perspectiva culturalista na forma em abordar o cotidiano e a realidade de nosso país. (PESAVENTO, 2005, p.102)

Dentre estes trabalhos, de autores que são considerados fundadores da historiografia brasileira, que utilizamos seus discursos enquanto documento, tomando-os como fontes de informação para o fortalecimento de um argumento ou de uma reflexão defendida.

Mais recentemente encontramos pesquisas que lidam com o imaginário e as representações a partir dos trabalhos de Sandra Pesavento, Mary Del Priore, Laura de Mello e Souza, José Murilo de Carvalho entre outros.

Contudo, o RPG de Luiz Eduardo Ricon é um entre tantos outros veículos que produz certo conhecimento acerca da temática e é levado para as salas de aula reproduzindo discursos até mesmo tradicionais no ponto de vista das discussões que a historiografia brasileira vem dedicando a este contexto Histórico. Tal postura desperta a curiosidade de um público que não está apenas nos cursos de história, e também se beneficia do período das comemorações dos 500 anos do evento, desenvolvendo certa comoção em uma parcela do povo brasileiro.

A historiografia nos oferece lugares para direcionarmos nossos olhares e questionarmos tais produções, sempre havendo uma nova forma de olhar, um novo personagem ou acontecimento que nos permite avaliar as ideias e as construções a partir

delas, do *locus* que intervém e observar as práticas manifestadas pelos discursos dos historiadores; entretanto, segundo Marcos Cezar de Freitas ela ainda não é depositária fiel da verdade, e citando Todorov mostra-nos o contrário:

(...) um fato pode não ter acontecido, contrariamente às alegações de um cronista. Mas o fato de ele ter podido afirmá-lo, de ter podido contar com a sua aceitação pelo público contemporâneo é pelo menos tão revelador quanto a simples ocorrência de um evento (...) A recepção dos enunciados é mais reveladora para a história das ideologias do que da sua produção, e quando um autor comete um erro e mente, seu texto não é menos significativo do que quando diz a verdade: o que importa é que o texto possa ser recebido pelos contemporâneos, ou que seu produtor tenha acreditado nele. Nessa perspectiva a noção de falso é não pertinente. (FREITAS *apud* TODOROV, 1991, p.28)

O RPG de Ricon, para o seu desenvolvimento, vai se apoiar em uma determinada historiografia que por anos construiu discursos sobre os Descobrimentos e foram assimilados enquanto verdades de tais acontecimentos. Numa mistura de ficção e imaginário, os acontecimentos históricos vão sendo narrados e desenvolvidos pelos próprios participantes do jogo. Contudo, ao nos depararmos com as bases referenciais que são o ponto de partida para esta narrativa, questionamos o tipo de conhecimento que está sendo produzido e que discursos estão sendo repetidos, sobretudo com esse tipo de crônica que ainda tem a pretensão de adentrar o espaço de difusão do saber: a sala de aula.

Em primeiro caso é nítido que a narrativa de Ricon se baseia em um ponto bastante questionável na historiografia, a ideia de Herói. Na verdade o jogo em si tende a isto, já que os participantes serão tidos enquanto protagonistas da história, embora que suas figuras sejam ainda ofuscadas por “grandes personagens” deste contexto, como é o caso de Cabral e Caminha.

Podemos perceber que Ricon, ao discutir o suplemento em si detalhadamente páginas atrás, constrói sua narrativa a partir do ideal da aventura marítima e nos feitos gloriosos destes heróis.

O autor reuniu várias informações sobre o período, retiradas possivelmente da sua bibliografia, embora não seja citada durante sua narrativa. A primeira delas, *História da Sociedade Brasileira*, da autoria de Francisco Alencar, Lúcia Carpi e Marcus Venício Ribeiro foi publicado sua terceira edição em 1991, tendo como público alvo os alunos dos cursos de ciências humanas das universidades.

O objetivo dos autores é abordar toda a história da sociedade brasileira, desde os primeiros povos nativos até os dias que deveriam ser atuais durante o presente momento da publicação. Neste sentido o livro é dividido em três partes, três momentos-chave que marcariam a história da sociedade de nosso país.

O primeiro deles, dedicado à colônia, remonta a situação dos nativos antes da chegada dos europeus e o estranhamento de dois mundos; a vinda dos negros africanos; a nova face do território brasileiro através da expansão colonial e a crise da colônia até chegada da família real ao Brasil.

O segundo momento tem como ensejo todo o período do Império, apontando o Primeiro Reinado; a crise regencial e a reestruturação do império atingindo sua consolidação e apogeu, no qual os autores abordam a política, sociedade e economia, especialmente a produção do café.

O terceiro momento é dedicado ao período da república, diante da formação e consolidação da república oligárquica; a crise da dominação das oligarquias até o estopim da revolução de 1930; o Estado Novo com a ditadura Vargas; as contradições e conflitos da política populista; e finalmente o golpe de 64, configurando as perspectivas da época que se faz presente a publicação do livro.

Os livros citados abrangem superficialmente de maneira didática toda a História do Brasil, desde as populações iniciais até a chegada dos europeus e as mudanças que esse “descobrimento” ocasionou no território que hoje é o Brasil. A abordagem passa desde as posturas políticas, os conflitos sociais e os traços culturais da sociedade brasileira.

Para a narrativa de Ricon, identificamos justamente algumas informações retiradas da primeira parte dedicada à colônia do livro *História das Sociedades Brasileiras*. A figura do nativo aparece constantemente no RPG, envolta dos olhares estranhos dos europeus diante daqueles que foram batizados de Índios.

A aventura de RPG se dá justamente no confronto com este personagem visto como exótico, canibal, alienígena. Os protagonistas oferecidos pelo jogo, todos europeus, foram designados a uma missão de caça a desertores que fugiram para a terra firme e, ao longo da trama, a narrativa leva os jogadores a um encontro com “ferozes índios antropófagos”. Um ponto de vista que passa por cima da conotação cultural que a antropofagia de algumas tribos nativas brasileiras representa e reafirma o discurso tradicional em face da ideia um índio canibal, malévolo e preguiçoso, em contraposição a um europeu heroico, civilizado e desbravador.

Neste sentido, podemos ir diretamente a outra referência que a nosso ver tem grande importância para a construção destas figuras eurocêntricas e heroicas. Trata-se justamente do livro *Os Grandes Personagens da nossa História* (1978). Nesta coletânea Victor Civita reuniu, em quatro volumes, gravuras, mapas, informações e curiosidades sobre os maiores Heróis de nossa História.

Partindo fundamentalmente do princípio de herói *versus* vilão, a grande aventura dos descobrimentos se centra neste confronto do bem contra o mal. Este livro serve de guia para personificar os heróis que fizeram parte do período dos descobrimentos (como o caso de Cabral e de Caminha, como havia citado anteriormente), mas, sobretudo, através dos apontamentos feitos por Civita, permite aos participantes perceberem e criar o próprio estereótipo de herói para suas personagens.

Embora que, em **O Descobrimento do Brasil**, de certo modo haja uma tentativa de enquadrar outros tipos de personagens, como por exemplo a disponibilidade de interpretar um degredado, que condenado a pagar pelos seus crimes é deixado em ilhas desabitadas, desconhecidas. Ou o índio, que no começo assistiu aparentemente apático a chegada do homem branco português, ou ainda um escravo, que devido à ausência do direito sobre sua própria existência busca fugir e talvez tenha sua chance de liberdade em viver com os nativos.

Entretanto, a maneira geral pela qual o autor desenvolve a trama deixa estas possibilidades apagadas ou reduzidas, diante de uma narrativa que eleva os discursos do dominante, deixando estes personagens em segundo plano.

Ricon também lança mão de um título famoso, que alcançou em média a venda de 500 mil exemplares até o ano de 2006. *A Viagem dos Descobrimentos* (1998), de Eduardo Bueno, é o primeiro volume da coleção *Terra Brasilis*. A coleção foi feita através de um contrato com a Editora Objetiva durante as comemorações dos 500 anos do Descobrimento, onde foram lançados cinco livros de História do Brasil voltada para não-historiadores, seguido por *Náufragos, Traficantes e Degredados* (1998), *Capitães do Brasil* (1999), *A Coroa, a Cruz e a Espada* (2006), *A França Antártica* (2007).

A Viagem dos Descobrimentos onde o subtítulo *A Verdadeira História da Expedição de Cabral* tem a pretensão de se desvencilhar de uma dita história maçante com fatos fadados a serem decorados, e investe na ideia de aventura marítima, na qual os desbravadores teriam que vencer suas limitações em busca de novas terras de um novo mundo, trazendo o máximo de informações possíveis sobre o contexto. Uma leitura que segundo Cañizal, em via de regras identificáveis nos comentaristas do relato

que buscam em seus interesses abordar o aspecto informativo decorrentes das informações dos acontecimentos.

Mesmo baseado em documentos da época, inclusive a Carta de Caminha, e em textos de autores que trabalham com o tema, a narrativa de Bueno, para o historiador, mal explora “*os veios da significação e, em decorrência disso, a presença dos ameríndios se torna, mais do que verídica, quase folclórica em suas colagens jornalísticas.* (CAÑIZAL, 2000, p.63).

A narrativa de Bueno está voltada a questões que vão desde os homens que compuseram a armada de Cabral, o cotidiano destes durante a longa viagem, quais seriam os desertores, os desafios encontrados por eles no mar e na terra, até as motivações destes homens, quais seus propósitos e quantos sobreviveram, elementos que fazem parte da própria composição da narrativa que dispõem a aventura de RPG produzida por Ricon.

O que o jogo de RPG neste sentido faz é contar a história deste descobrimento, assim como muitos cronistas do século XIX o fizeram, dentro de uma literatura ficcional, voltada para um público-alvo que busca brincadeira e entretenimento. Basicamente o que o autor Eduardo Bueno fez e, embora utilizasse de outra narrativa e estivesse num dito compromisso com a verdade científica, o jornalista o faz de maneira informacional, utilizando de uma linguagem fácil para ser consumido durante as comemorações dos 500 anos do Brasil.

Outras informações também tiveram como referencial a *Enciclopédia Britânica do Brasil* (1989), assim como o *Atlas Histórico Escolar* (1973), de maneira que Ricon possa traçar a geografia dos Descobrimentos, retirando mapas e rotas da armada de Cabral, trazendo ao seu jogo rotas, locais e mapas que foram utilizados pelos navegadores antes de chegar às terras descobertas. A brincadeira precisa de respaldo, de algo que chame atenção dos participantes, precisa ser um *simulacro* da realidade para tornar o ato mais interessante.

A aventura, embora superficialmente, também menciona Portugal no determinado contexto, e para isto temos títulos de autores lusitanos como *Pequena História e Grandes Navegações: Portugal* (1979), na qual José Hermano Saraiva faz uma análise histórica de Portugal que remonta desde sua pré-história até a constituição das três repúblicas. Assim como *Portugal no Mundo* (1989), sob a direção de Luís Albuquerque, que enfoca os grandes momentos de Portugal diante dos processos históricos de caráter global. Também temos *Para onde foi Cabral?* (1979) de Mauro Martinez dos Prazeres,

um referencial relacionado diretamente com o período das grandes navegações e comércios de especiarias. E para finalizar *The Explorers*, de Paolo Novaresio, publicado em 1993 dentro do mesmo sentido do anterior.

A narrativa de Ricon, apropriando-se das produções destes autores, apresenta um jogo de teor mais informativo, desvincilhado da noção que é proposta por História Problema, e se apropria das informações para a configuração do cenário que a aventura de RPG propõe. Ele traz as informações e, para o jogo, parece ser apenas o que basta, como se os elementos questionáveis e as lacunas do saber histórico fossem insignificantes diante da promessa de aventura imaginária que tal narrativa propõe.

Podemos apontar, entretanto, que o grande referencial teórico do jogo é sem dúvida a Carta de Caminha, vista enquanto certidão de nascimento do Brasil e primeiro registro dos colonizadores, discutida pelo autor Silvio Castro em seu livro *A Carta de Pero Vaz de Caminha*. A carta do escrivão para o Rei Dom Manuel, no período monarca de Portugal, é um documento de grande preciosidade informativa, relatando desde o primeiro vislumbre de terra desconhecida até o relato de sua fauna, flora e dos habitantes encontrados no local que recebera inicialmente o nome de “Ilha de Vera Cruz”, uma espécie de literatura de informação, praticada comumente pelos viajantes da época.

Deste modo, Castro elenca esses elementos na carta, apontando peculiaridades importantes desde o objetivo eminente na busca de metais preciosos, o mercantilismo, o encontro de duas culturas (marcado pela trocas de mercadorias), a necessidade de “converter” os habitantes selvagens, que “... segundo a santa intenção de Vossa Alteza, se hão de fazer cristãos e crer em nossa santa fé, a qual praz a Nosso Senhor que os traga...”. Neste sentido, à medida que desenvolvia a descrição da terra achada, assim como dos povos que nela habitavam, Caminha aponta a prática mercantilista, a cristandade e a formação dos grupos sociais nascentes, e nisso ele não poupa detalhes. Por diversas vezes, vamos perceber no relato a troca de utensílios entre colonos e colonizadores inseridos na ideia de prática mercantilista, os ideológicos discursos religiosos da cristandade que traçam a face do processo de colonização do Brasil.

Outra marca importante identificada na carta de Caminha é o fator das navegações marítimas, a maneira pela qual viajavam, com uma enorme tripulação em busca de se apossarem e de conquistarem terras, produtos, etc. Em sua narrativa o escrivão traça longas descrições sobre a beleza e a riqueza da exuberante terra, buscando argumentar a existência de pedras preciosas baseando-se no gesto de seus habitantes nativos, em

apontar para a terra e apontar para objetos que os portugueses traziam consigo, como se estivessem afirmando que naquele lugar também teria o mesmo.

O olhar que Caminha direciona ao nativo em seu relato compõe um discurso que reafirma sua condição de superioridade, no sentido de que é possível identificar uma dita inocência do nativo e uma devoção religiosa, uma inexplicável consciência da existência de Deus, sua cultura diferenciada, tribal, selvagem e rudimentar aos olhos do europeu.

É certo que o escrivão narra com detalhes que nos fazem imaginar tais cenas registradas sob sua ótica deste determinado momento. A carta ganha tanto reporte por pesquisadores e historiadores, principalmente aqueles do século XIV ligados ao IHGB, que abordavam a temática das Grandes Navegações e o período denominado pela historiografia tradicional de “Descobrimentos”, que se transformou no mais importante documento oficial que, de acordo com esta perspectiva, retrata fielmente o nascimento do nosso país.

Os fragmentos dos textos de Caminha habitam lugares que a semiose movidas por uma idéia de acaso consegue maquiar os signos que descrevem o relato entre os nativos ameríndios e os europeus tornando-o atrativo, inocentes, como nos mostra Cañizal, em seu *Num Lugar Semântico do outro lado dos 500 anos* (2000).

E por gerações este status de certidão de nascimento a fez ocupar lugares especiais na sala de aula, nos livros didáticos e materiais que estão diretamente relacionados com a temática, como é o caso do próprio jogo produzido por Eduardo Ricon.

Como vimos anteriormente, a aventura de RPG se apropria também da narrativa da carta sob análise de Castro, usando-a enquanto referência acerca dos nativos, das paisagens, enfim, é através deste relato que o autor compõe todo o cenário referente ao descobrimento do Brasil inserido no jogo.

Diante disto, o jogo e o seu potencial literário ao narrar acaba tornando-se mais uma leitura ficcional, dentre tantas outras que abordam o período em questão. Tendo em vista isto, podemos nos reportar ao caso da literatura em relação à história, onde sua narrativa pode ser tomada como reflexo da sociedade, até mesmo sobre aquilo que ela aponta mais que se trata de acontecimentos ficcionais, pois:

(...) considerar que certo imaginário adquira sua forma pela experiência dos atores sociais é algo aceito pacificamente, ainda que também possa derivar para um determinismo exacerbado. A tomada da literatura como interlocutora teórica por parte da história tende, por

sua vez, a valorizar o literário pelo que este tem de liberdade, não estando delimitado por um lugar social ou por uma teoria-mestra. Já a história literária busca outro referente que não a nação. Da percepção deste conjunto de possibilidades, muitas vezes contraditórias, é que se deriva a afirmação que abriu este parágrafo: cada estudo que se dedique ao tema tem de assumir uma solução de compromisso entre o objeto que estuda e o referencial teórico que adota. De certa forma, portanto, parte do percurso da investigação intenta mostrar uma possibilidade desta adequação.” (SILVEIRA, 2008, p.35).

Deste modo, a literatura pode ser considerada uma recriação ficcional dos acontecimentos. E a narrativa do jogo, ao tematizar tanto o descobrimento quanto se reportar ao escrivão Pero Vaz de Caminha (um personagem ativo da narrativa), ou até mesmo um protagonista, implica numa redefinição, temporária e aplicada diante do texto. Ou seja, neste caso o documento é usado para promover e proporcionar a ficcionalidade e termina por engendrar a narrativa e a verdade histórica. Desse modo, podemos perceber o papel da literatura ficcional que propõe contar a história do período em questão, através de um modo discursivo que coloca a veracidade suspensa – um termo que assimila diversas produções verbais, tendo uma relação íntima com a ficção ao mesmo tempo em que não é definida *nem a ficcionalidade é-lhe intrínseca* (PESAVENTO, 2006, p.7).

Não apenas a carta de caminha, mas outras fontes como vimos anteriormente foram usadas para proporcionar a narrativa do jogo. O percurso que o RPG de Ricon leva parece ser semelhante daquilo que o diretor Humberto Mauro pensou para o filme de 1937 *O Descobrimento do Brasil*, onde suas referências estão certamente naquilo que foi produzido pelas instituições culturais ligadas ao Império e, posteriormente, ligadas a uma recém nascida república, como avaliou Eduardo Victorio Morettin em seu artigo *Produções e formas de circulação do tema o descobrimento do Brasil: uma análise de seu percurso e do filme O Descobrimento do Brasil (1937), de Humberto Mauro*.

Em seu texto, Morettin tenta traçar a maneira pela qual o tema surge no século XIX, acompanhando seu debate historiográfico do tempo em questão, e busca examinar a construção de uma iconografia referente à temática, através das telas de Oscar Pereira da Silva, Victor Meirelles, e tantos outros pintores que representaram em suas telas uma visão do Brasil; visão esta que adentra a sala de aula por várias gerações, que continua sendo reproduzida por alguns livros didáticos de ensino, e termina por se perpetuar como a “verdadeira” história de nossa colonização.

Entretanto, é perceptível que estas imagens, assim como as narrativas do século XIX, posteriormente nas primeiras décadas do século XX, foram importantes para a construção deste conhecimento acerca dos Descobrimentos. O autor também aponta a maneira pela qual a carta de Caminha tem fundamental importância na produção do filme de Humberto Mauro. Considerada o documento mais importante referente à temática, a “Carta a el-rei D. Manoel, escrita deste Porto Seguro de vossa ilha de Vera Cruz, hoje sexta-feira 1º de Maio de 1500”, da autoria de Pero Vaz de Caminha, escrivão da armada de Pedro Álvares Cabral e testemunha direta do acontecido” (MORETTIN, 2000, p.20) só teve sua disponibilização autorizada apenas para consulta no final do século XVIII.

Ao ser disponibilizada, a carta torna-se grande referencial para as mais variadas narrativas acerca do período, como por exemplo o filme de Mauro, livros didáticos e, neste caso, o RPG. O período dos Descobrimentos retratado pelo jogo parece estar mais ligado aos discursos românticos do século XIX e início do século XX, seja nas imagens, no referencial teórico de uma geração que bebia da fonte tradicional e romântica das Grandes Navegações, na empreitada heroicas dos Portugueses se deparando com o desconhecido, em uma terra inóspita, de mata densa e habitantes selvagens. Imagem de um Brasil construída a partir de um discurso forte, ligado ao IHGB, que terminou por ter grande representatividade no imaginário social, e consequentemente dado enquanto umas das verdades estabelecidas na nossa cultura histórica.

A relação que o jogo estabelece com esta narrativa pode ser considerada semelhante aquilo que Morettin identificou com a produção cinematográfica do Descobrimento do Brasil, inserindo-se em uma tradição há muito já estabelecida, considerada e apresentada pelos gestores de um projeto. E para que possamos percebê-la de maneira mais crítica devemos observar as opções que tal produção tem ao seu alcance para dar continuidade ao tema, e desta maneira possamos criar subsídios que contemplem as especificidades dos materiais que lhe foram utilizados enquanto referencia.

É observável que 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. A maneira pela qual ela se utiliza das fontes é meramente ilustrativa – um apêndice, elemento secundário e colaborador da trama que desenvolve.

O importante para o jogo não é saber como se dão os Descobrimentos, 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 aventuresca deste descobrimento não se encerra ao final da produção do livro-jogo, ela é o pontapé inicial para novas crônicas do Descobrimento do Brasil.

4 – RPG E CULTURA HISTÓRICA

A história da História não se deve preocupar apenas com a produção histórica profissional, mas com todo conjunto de fenômenos que constituem a cultura histórica, ou melhor, a mentalidade histórica de uma época. (LE GOFF, 1990, p.48)

Muitos RPG's hoje em dia assumem o caráter histórico e são propostos diretamente para o uso metodológico no ensino de história. A revista Nova Escola do mês de agosto de 2008 trouxe uma matéria em relação ao RPG na sala de aula intitulada de *O ABC do RPG*, na qual enfoca professores que embarcam nos chamados jogos de interpretação, explicando como usar o recurso para ensinar conteúdos do 6º ao 9º ano.

Como o jogo necessita de um cenário onde ocorre o desenvolvimento da trama, muitos RPG's quando destinados ao ensino de disciplinas escolares terminam por se apropriar dos acontecimentos históricos. Até mesmo no ensino da própria disciplina, a qual alguns conteúdos são sugeridos, inclusive a temática dos descobrimentos. Neste caso temos **O Descobrimento do Brasil**, que por sinal é um dos mais famosos materiais de RPG para iniciantes com finalidade pedagógica, produzido durante as comemorações dos 500 anos de Brasil. O jogo em questão é inclusive indicado por livros didáticos de História e durante o ano de sua publicação foi utilizado em algumas escolas de São Paulo como atividade complementar, como parte das atividades agregadas às comemorações.

O RPG produzido por Ricon tem como abordagem a História do Brasil Colonial. Através do jogo, visa focar primordialmente o período das Grandes Navegações, uma vez que a trama narrativa envolve justamente o “fato” do “achamento” do Brasil, o contato das duas culturas, e possui fortes indícios que perpassam pelo imaginário europeu do período.

No interior de sua narrativa, estão inseridas lendas acerca dos oceanos, de terras distantes, além de representações dos nativos das terras descobertas e até mesmo documentos comumente usados pela historiografia, como mapas de rota, cartas e imagens. Elementos que remontam a época para ficção, utilizados como recursos instrumentalizados pelo jogo.

Deste modo, talvez seja possível perceber como o jogo, usado enquanto artefato pode nos levar a uma concepção ampliada acerca de cultura histórica, onde possamos perceber através de diversas construções as possibilidades de representações e saberes históricos. Não apenas os elaborados por historiadores, mas também por seres humanos em geral, que vivenciam e interagem entre si em meio natural, produzindo, reelaborando e representando a história e seus saberes.

Diante disto, é notável como o processo pedagógico em que os sujeitos históricos participam intervém na realidade, reproduzindo práticas e representações intimamente ligadas e configuradas no processo de socialização da cultura, do olhar ao conteúdo proposto pelo jogo. Assim, isso ocorreria através do processo educativo (dentro das formas de socialização da cultura) em vez de limitar-se apenas à academia ou aos debates de Historiadores, acrescentando-se as várias esferas da vida, como a escola de nível fundamental, o cotidiano, os movimentos políticos, entre outros. Como nos remete a historiadora Joana Neves²⁷, que defende a cultura histórica como parte concreta de uma sociedade mais ampla, sendo ela construída pelo conhecimento histórico apreendido criticamente, devemos destacar o papel imprescindível do ensino de história, além da importância crucial da comunidade.

Talvez desta forma possamos compreender como um jogo, ao se transformar em veículo para o ensino (dentro as transformações nas concepções teóricas-metodológicas que a educação vem sofrendo), torna-se prática de cultura histórica, sendo representada pelo próprio autor e aqueles que têm acesso ao mesmo – no caso, professores e alunos. Como nos mostra Flores:

(...) ao reconhecer que a cultura histórica não está exclusivamente presa ao ofício do historiador, é necessário que se aprofundem as pesquisas para a própria existência da comunidade de historiadores. Portanto, mostra-se relevante o fato de que, numa definição preliminar de cultura histórica, tenha-se, como campo de suas reflexões, as perspectivas das regionalidades e o ensino de história e dos saberes históricos. (...) (FLORES, 2007, p.87).

Lançando o olhar no RPG **O Descobrimento do Brasil**, podemos perceber a maneira que Ricon vai modelando o jogo, reconstruindo esse período. O mundo dos descobrimentos mostrado sob a ótica de um não-historiador que propõe o jogo para o ensino da disciplina. No decorrer do livro, o autor vai discutindo esse mundo através de cenas, de personagens, da representação do cotidiano em que os navegadores vivenciavam como podemos perceber:

Não era fácil viver numa caravela. A sujeira, ratos, as baratas e as doenças (principalmente o escorbuto) eram tão comuns quanto mortais. A comida estava quase sempre estragada, e a água

²⁷ Discussão de Joana Neves, no texto “Participação da comunidade, ensino de História e Cultura Histórica.” Saeculum – Revista de História, João Pessoa, Departamento de História da Universidade Federal da Paraíba, n, 6/ 7, 2000, p. 35-47.

armazenada em barris era intragável. A bordo de uma caravela havia escravos, grumetes, marujos, mestres e oficiais. Além destes, os soldados e padres completavam a tripulação. A alimentação básica consistia de “biscoitos” salgados (fabricados pela coroa para todas as expedições), carne e legumes. (RICON, 1999, p.23).

Este trecho é um dentre outros em que o autor discute o tema proposto. Remontando todo o mundo das descobertas, apontando até mesmo uma breve informação sobre a viagem de Colombo, o Tratado de Tordesilhas, a rota para as Índias até chegar à viagem de Cabral, momento em que se inicia a aventura propriamente dita. Todo o debate tem como referências autores de perspectivas tradicionais e conservadoras da história, sendo grande parte deles nem mesmo historiadores de ofício.

Além disto, os trechos que remetem aos nativos também seguem essa lógica de pensamento conversador, remontando a velha ideia de índio/selvagem e branco/civilizado. Reforçando a aventura apresentada como uma história de heróis (neste caso, a do europeu-branco-católico), ainda mais tendo em vista que as personagens oferecidas pelo jogo são apenas de europeus que fazem parte da esquadra de Cabral.

Nesta perspectiva, podemos perceber de que maneira as influências historiográficas utilizadas por Ricon marcam suas abordagens. E é diante disto que nos deparamos com uma cultura história acerca dos nativos e o período das navegações, vista enquanto verdade eurocêntrica, que silencia toda a lógica cultural destes nativos, e que termina sendo reproduzida e representada em nossas salas de aula pelo uso indiscriminado do recurso.

Sendo assim, seria possível que, diante de um jogo, possamos entendê-lo como uma prática cultural que se torna por sua vez um veículo de produção de cultura histórica através dos enraizamentos de um discurso historiográfico feito por intelectuais e produtores, não necessariamente historiadores catedráticos, mas que disponibilizam um conhecimento histórico diluído através de tais veículos, como nos remete Flores:

Entendo por Cultura Histórica os enraizamentos do pensar historicamente que estão aquém e além do campo da historiografia e do cânone historiográficos. Trata-se da intersecção entre a história científica, habilitada no mundo dos profissionais como historiografia, dado que se trata de um saber profissionalmente adquirido, e a história sem historiadores, feita, apropriada e difundida por uma plêiade de intelectuais, ativistas, editores, cineastas, documentaristas, produtores culturais, memorialistas e artistas que disponibilizam um saber histórico difuso através de suportes impressos, audiovisuais e orais. (FLORES, 2007, p.85).

Cada prática e experiência vivida e a maneira pela qual as pessoas e a sociedade compreendem o processo de construção e reconstrução dentro de uma historicidade se enquadram na categoria de Cultura Histórica. Neste caso, a leitura e a escrita, de acordo com Bordieu (1992) podem ser percebidas enquanto prática cultural dentro de uma perspectiva histórica, uma produção cultural que se transforma historicamente, utilizando de novos meios, práticas e mecanismos.

Então, sob estes aspectos, percebemos que as experiências do jogo através do discurso nele inserido, como a narrativa dos descobrimentos ou outras narrativas propostas pelos seus mestres no campo imaginário e fictício tornam-se relevantes para entendermos as múltiplas linguagens que testemunhamos na virada cultural.

Pavão, em seu livro, revela a leitura que é desenvolvida por estes narradores anônimos, apontando os hábitos de leitura, escrita e abordagens em seus costumes próprios. E sobre a natureza destas leituras e escritas podemos levantar inúmeras questões, como por exemplo a elaborada por Lyons (1999), na qual as novas mídias provenientes da revolução eletrônica trouxeram significativas mudanças na produção e transmissão e uso dos textos assim como na própria relação do leitor com os mesmos.

Estas discussões tornam-se ainda mais relevantes quando estas múltiplas linguagens adentram as salas de aula produzindo conhecimento. A narrativa do jogo, embora que seja percebida como superficial ou até mesmo irrelevante, é um exemplo de linguagem que cada vez mais tem acesso ao público que encontramos em nossas práticas de ensino.

A preocupação nas demandas metodológicas tomadas pelos profissionais elenca vários objetos de estudo que compõe a vitrine da indústria cultural. Vivemos na sociedade da cultura pop, massificada, globalizada e tecnológica, onde as informações circulam em tempo real, e o professor de História disputa espaço com a internet, filmes, jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos, revistas, entre tantos outros veículos com proporções inimagináveis de acesso que vêm popularizando cada vez mais a História, abordando temas de cunho histórico e se tornando verdadeiras autoridades, inegavelmente produzindo e transmitindo conhecimento.

Esta discussão só é possível devido a uma nova perspectiva de cultura que se insere especialmente dentro de processos históricos conturbados e dos paradigmas epistemológicos emergentes da contemporaneidade. Diante disto, acreditando que o

encalço desta questão está nos debates que giram em torno da definição de cultura, podemos vislumbrar um percurso histórico que deu impulso à mudança destas ideias.

Geertz (2001, p.215) identificou estas transformações historicamente apontando-as ainda durante o século XIX, estendendo por volta da Primeira Guerra Mundial a percepção de cultura como uma propriedade universal do homem totalmente desassociada da natureza, marcada pela expansão colonial que se identifica por uma sociedade de identidade fortemente marcada pelo ideal de evolucionismo, razão e progresso, terminando por criar modelos em oposição a outras culturas, ditas inferiores e bárbaras.

O mesmo autor mostra que já nas décadas iniciais do século XX, com o neocolonialismo consolidado, a ideia de cultura sofreu um alargamento; entretanto, continuou fincada nos estereótipos de civilidade, normalidade e homogeneidade, percepções basilares para o argumento do domínio colonial da época.

Com a desintegração do colonialismo, os movimentos sociais em busca da expansão dos direitos civis, novas identidades culturais emergindo e reivindicando seu espaço na sociedade e na história caracterizaram os debates sobre o conceito de cultura. Para Eagleton no seu texto *A Ideia de Cultura* (2005, p.42), as formações culturais são percebidas como variadas, misturadas, heterogêneas, ao mesmo tempo em que entrelaçadas. Deste modo, torna-se insustentável perceber a cultura de maneira total e universal, assim como os paradigmas e o ideal de racionalidade da modernidade. Estas mudanças também atingiram a percepção de política, economia e sociedade, com a globalização transpondo fronteiras, em escalas globais e locais. (SANTOS, 2002, p.26).

Sob estes aspectos, a maneira de perceber a cultura e a identidade cultural se insere em uma noção pós-moderna, o que porventura desencadeou a crise da razão histórica, fazendo com que a historiografia estabeleça novos paradigmas e demandas metodológicas, inclusive no que se refere ao ensino, onde professores repensam conteúdos, abordagens e práticas em sala de aula. E é diante disto que percebemos o quanto a percepção dos historiadores, após a Segunda Guerra Mundial, ampliou sua visão à categoria de Cultura Histórica.

Neste sentido, devemos lançar nosso olhar às produções culturais, principalmente quando voltam suas atenções para a construção de conhecimento, como é o caso do RPG, um produto dessa cultura envolto da complexidade que a contemporaneidade vivencia, buscando-a através de ferramentas que seduzem por aparentemente mostrarem-se dinâmicas – e que em muitos casos nos passam por

despercebidas e inocentes, sem uma avaliação da sua produção e de seus referenciais historiográficos. Se a Cultura Histórica é produzida entre uma relação do meio social e do ensino, o jogo na medida em que se propõe ferramenta do conhecimento Histórico, termina por se inserir nesta discussão e estabelece uma relação entre o jogo e a Cultura Histórica que temos sobre os Descobrimentos.

Também neste caso, percebemos que o RPG **O Descobrimento do Brasil** tem suas bases dentro de uma Cultura Historiográfica que está inserida em um discurso tradicional do que seria a História do Brasil, um discurso que não leva o debate das identidades culturais daquele período histórico, mas que elege a ideia de herói e do estereótipo de branco-civilizado-católico.

Sendo assim, podemos elencar alguns aspectos da Cultura Histórica e da Cultura Historiográfica que estes discursos acerca dos Descobrimentos desenvolveram dentro da sua narrativa.

4.1 Cultura Histórica e Cultura Historiográfica dos Descobrimentos

A História do Brasil é produzida dentro e fora das academias, sejam pelo historiador ou por filmes, novelas e iconografias; mas a nosso ver, especialmente por uma Cultura Historiográfica que por longos anos vem desenvolvendo discursos, interpretações e representações do Brasil.

Na tentativa de delimitar os conceitos de Cultura Histórica e Cultura Historiográfica, podemos pensar a primeira categoria baseado naquilo que Flores apontou, que a Cultura Histórica seriam as experiências vividas pelo homem em suas práticas culturais, e estas se tornam históricas “aquém e além” do território da historiografia e dos grandes intelectuais que desenvolvem esta historiografia, sendo ela uma prática que não está exclusivamente atrelada ao ofício do historiador.

Deste modo, os historiadores ampliam as representações acerca do passado, incluindo novos agentes e veículos – meios que vão além da própria disciplina historiográfica e de um saber histórico escolares.

Para Joana Neves, a construção desta cultura histórica estaria no cruzamento das produções entre o ensino de história e a comunidade. O ensino de história, seja na escola ou nas academias, possui um papel político e social imprescindível para a cidadania, atuado simultaneamente com a comunidade na construção de representações

do passado. Sob estes aspectos, a cultura histórica é parte de uma sociedade construída a partir do conhecimento histórico, associando o conhecimento da comunidade e a uma percepção do processo histórico.

Contudo, no que diz respeito à noção cultura historiográfica Astor Antônio Diehl (2002) a percebe enquanto o estabelecimento de um diálogo entre tradição historiográfica e as chamadas novas perspectivas inovadoras que vislumbramos na atualidade.

O fato é que enquanto no século XIX e nos primeiros anos do XX a racionalidade era hegemônica, tendo os historiadores como as autoridades únicas capazes de discursarem sobre o passado e as representações em relação à cultura, com o advento da segunda metade do século XX e século XXI, os historiadores se depararam com outros agentes de produção e disseminação de cultura.

Para Silveira, nesse novo panorama se destaca a multiplicidade, o multiculturalismo, e os historiadores passaram a ter mais cautela com verdades ditas absolutas, e ampliaram a percepção sobre o passado. Essas transformações teóricas também aconteceram simultaneamente no campo metodológico, de maneira que a historiografia passou a vislumbrar questões históricas de cunho mais específico como particulares.

Por vez, é preciso também que através destas discussões possamos avaliar a questão de como as considerações feitas sobre estes fenômenos específicos podem se relacionar com fenômenos gerais.

Contudo, essas mudanças epistemológicas desenvolveram certa cautela ao elaborar um conjunto explicativo, pois com a dita crise de princípios, os próprios historiadores passaram a rejeitar a ideia de modelos pragmáticos ou sentidos absolutos à história, e muito menos de crivá-la enquanto real o que obrigou os historiadores a refletir tanto seu *metier* como também a função da história para a sociedade.

A Cultura Historiográfica, deste modo, seria discurso dos intelectuais, Historiadores no seu fazer Histórico acerca dos objetos dos quais abordam, que segundo Neves disputa espaço com a Cultura Escolar para a construção da memória coletiva, assim como as representações sobre o passado desempenham um papel importantíssimo na elaboração da identidade cultural, que é difundida principalmente através do ensino de história.

Sob estes aspectos, temos no jogo de RPG a prática e narrativa que o autor apresenta e seus referenciais para construir sua perspectiva sobre um dos períodos

considerados mais importantes para a história nacional, no caso, julgado por muitos intelectuais o próprio nascimento do Brasil.

A cultura histórica dos Descobrimentos entra em foco no século XX, sobretudo com as comemorações dos 500 anos de Brasil, onde muitas narrativas surgem reafirmando aquilo que já foi construído pelos intelectuais do século XIX, como também trazendo novas críticas acerca do dito “nascimento” do Brasil.

Diante da História do Brasil, temos verdadeiros ícones que se perpetuaram nos discursos sobre os descobrimentos, entre historiadores, comentaristas, etc. E até mesmo antes do século XIX, religiosos, militares, juristas e médicos escreviam sobre “História Pátria”.

As crônicas religiosas tiveram grande papel para delinear uma história do Brasil no seio de seus primeiros séculos, como por exemplo, a partir de Gandavo com sua *História da Província Santa Cruz* (1576). A discussão conflituosa do índio e sua escravização pelos portugueses estava sempre em enfoque para os jesuítas da época, denunciando a violência do processo de conquista, morte e exploração dos ameríndios.

Mesgravis (2005, p. 39-40) apontou três estágios que perpassaram as posturas destes cronistas jesuítas. Como primeiro, o contato inicial, envolto em uma aparente pureza, uma ausência da consciência do pecado do índio, momento marcado pelo batismo de vários nativos – a euforia onde se inseria o papel da verdadeira fé e postura trazida pelo homem branco perfeito.

O segundo estágio trata-se da volta às aldeias, onde a convivência mais prolongada com os índios fez vislumbrar os aspectos mais rejeitados pelo discurso cristão: o canibalismo, as orgias, a poligamia, entre outros, que faziam com que a conversão fosse defendida pela força da espada.

O terceiro é a conclusão de que as revoltas indígenas foram provocadas pela busca por justiça, e passa a defender o agrupamento em aldeias afastadas dos homens brancos, onde os jesuítas passaram a controlar as práticas, o trabalho dos nativos e a catequese das crianças. É através do discurso jesuíta que encontramos maiores indicativos à questão da miscigenação, dos costumes indígenas e seu cotidiano, através de uma perspectiva moralista cristã.

Mas as discussões ficaram de fato mais rigorosas a partir criação do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro, em 1838. Sobre tudo com as trajetórias de Varnhagen e Capistrano de Abreu, já citados anteriormente, que deram origem aos primeiros momentos do pensar nacional, centrando os olhares nas problemáticas de um dito

“Nascimento do Brasil”, principalmente devido ao contexto que se encontravam como afirma Iglesias:

No dia dois de outubro de 1838 é criado, no Rio de Janeiro, o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB) como proposta do Cônego Januário da Cunha Barbosa e do Brigadeiro Raimundo de Cunha Matos. Uma data de certa significação se analisada junto aos objetivos propostos pelos fundadores do Instituto. Estava-se a dois anos do fim da Regência, um período de extrema importância para a compreensão da formação do Império e do Brasil como Estado Nacional, fato que vai ao encontro dos objetivos da recém-criada entidade que apesar da forte carga de ideias nativistas e um tanto ufanistas "os traços mais notáveis do órgão, no entanto, são o pragmatismo da história e o gosto pela pesquisa", o que não desconsidera o estudo da história como ferramenta pedagógica "orientadora dos novos para o patriotismo, com base no modelo dos antepassados." (IGLÉSIAS: 2000; p.61)

O trabalho do IHGB teve grande importância ao reunir os pensamentos acerca da história, com função de elencar e conduzir discussões através de sua revista, um veículo bastante eficaz e que poderia publicar documentos imprescindíveis para os estudos históricos. Diferentemente dos trabalhos realizados durante o século XVIII, que tinham a característica de serem episódios isolados.

Varnhagen, por exemplo, vai ser considerado o primeiro a produzir uma obra historiográfica acerca do Brasil. Sendo ele um historiador iluminista, tinha uma preocupação com a verdade histórica “A verdade, afirma ele, é alcançada ao reunir o maior número de testemunho, acareando-os entre si e com certos fatos já estabelecidos.” (REIS, 1999). E para isto buscou o uso de fontes ditas oficiais em posse da Coroa Portuguesa, somadas ao uso de fontes orais nacionais, para elaborar a consciência da verdade, verdade esta de um intelectual comprometido com a Coroa colonizadora e seus heróis:

A História Geral do Brasil é uma história, sobretudo político-administrativa, repleta de fatos, nomes e datas, individualista e psicológica. Ela não abrange todos os aspectos da vida nacional. Assemelha-se a um nostálgico e prazeroso álbum de fotografia das ações dos heróis portugueses. (REIS *apud* VARNHAGEN, 1999, p.21).

Para José Carlos Reis (1999, p. 22), a obra de Varnhagen é um elogio à origem portuguesa, e o Brasil independente deveria ser uma continuação de Portugal, pois a colonização lusitana teria tido sucesso, trazendo a civilização para uma terra dominada pela barbárie; a história do Brasil não poderia estar relacionada às raízes anárquicas dos

indígenas muito menos a impura contaminação negra. O mesmo autor mostra que *História Geral do Brasil* (1850) é um panorama dos heróis portugueses, e na sua historiografia Varnhagen elenca os grandes e admiráveis feitos, vejamos:

(...) Varnhagen passa a apresentar o desfile dos heróis portugueses pela paisagem e pela história do Brasil. A Vasco da Gama deve-se a descoberta do Brasil, pois foi ele quem orientou a navegação de Cabral. Vasco da Gama e Cabral são os primeiros heróis da numerosa galeria de Varnhagen. (REIS, 1999, p.23).

Em 1900, Capristano de Abreu descreve, criticamente, a obra de Varnhagen, afirmando que a mesma é pobre em periodização, apontando problemas como a organização cronológica em vez de temática, o desejo de privilegiar o datado minuciosamente que terminou por confundir sua interpretação do Brasil e a falta de sentimentos poéticos, além de identificar em seu discurso a legitimação do domínio português sobre o nosso país despontando com ares menos preconceituosos. Propõe ainda, em sua própria obra, uma periodização e visão do conjunto, e o surgimento de um povo verdadeiramente brasileiro, uma “rebelião brasileira”, elementos que faltavam no caráter artístico e lacunar do *História Geral do Brasil*.

Em meados dos anos de 1930, que para muitos foi o momento da virada do pensamento histórico brasileiro, tivemos como referência trabalhos como o de Gilberto Freyre. No panorama cultural do Brasil, açucarado, afetivo e subjetivo das relações sociais, um novo elogio à conquista e colonização portuguesa. Aos olhos de Freyre o Brasil era o único país em todo mundo que vislumbrava uma democracia racial, feliz, sendo ele a maior realização dos portugueses. Para Reis, Freyre tornou-se um interlocutor do Brasil, seja para críticas ou para elogios.

Entre os discursos que construíram uma cultura historiográfica do Brasil e da colonização portuguesa podemos elencar o viés revolucionário de Sérgio Buarque de Holanda, de maneira que no filme *Raízes do Brasil*, o país deveria romper com o passado colonial, defendendo um futuro democrático, livre e soberano, ideais liberais utópicos e socialistas. Instigando a busca da racionalidade na administração pública, a separação entre o público e o privado, todo o patriarcalismo, vícios herdados dos ibéricos. (REIS, 1999, p.26.).

Reis vai mostrar que a interpretação do Brasil de Caio Prado Junior para dar um “choque de realidade” nas percepções acima mencionadas. Para Caio Prado, o sonho de um Brasil democrático politicamente, autônomo, sem desigualdades sociais gritantes,

ou seja, a dita revolução brasileira só seria possível se fosse realizada dentro das especificidades do nosso país. Defini-la dentro da realidade brasileira, no seu cristalizado presente, não poderia ser feito usando receitas de outras realidades. Essas perspectivas marxistas, entre outras, tiveram grande contribuição para a construção da Cultura Historiográfica.

Posteriormente, as interpretações marxistas no Brasil através de Nelson Werneck Sodré afirmavam que a revolução do Brasil era iminente, após anos de opressão e exploração o povo brasileiro ansiava por mudanças, onde o futuro pertenceria às classes operárias. Sob o mesmo viés marxista, Sodré sonhava com o socialismo no Brasil, rompendo de vez com o imperialismo colonial, para tornar-se um país soberano, distanciando definitivamente do passado agrário “feudal”.

O golpe de 1964, período conhecido como ditadura militar, também estabeleceu sérias influências nas produções historiográficas brasileiras, nas quais houve a monumentalização do documento, as teorias de cunho marxista foram negadas (vistas como subversivas) e o caráter de uma história oficial e principalmente de supremacia racial era muito mais frequente do que discussões que já eram realizadas na Europa, sobretudo com as demandas metodológicas oferecidas pela Nova História e os trabalhos de cunho pós-estruturalistas.

Para José Honório Rodrigues, a historiografia brasileira ainda não se libertou por completo desse caráter de oficial. Sobretudo no livro didático, a História é representada como a voz do passado, como nos mostra:

A historiografia brasileira atual ainda não se libertou dos problemas da velha historiografia que Varnhagen inaugurou, e suas variações são tão pequenas, que pouco contam na produção geral. Não se busca a correspondência entre os tempos históricos, especialmente os mais significativos, para a compreensão do futuro. (RODRIGUES, 1996, p.48)

Esta marca da historiografia transborda principalmente na maneira pela qual os livros didáticos de história são construídos, marcados pelo sentido elitista do passado, a ausência do espírito crítico, a marginalização das identidades culturais tidas enquanto inferiores, o ensino de uma história conformista, compromissória, privilegiada, anti-reformista, e conservadora. (RODRIGUES, 1996, p. 50).

Embora que atualmente no Brasil novas formas de olhar os Descobrimentos e a História Colonial vêm seguindo as mudanças epistemológicas e os debates

multiculturais, há trabalhos que recortam abordagens que ficaram obscurecidas com os clássicos historiográficos nacionais.

Esses discursos acerca da origem, das raízes do Brasil, construíram uma identidade cultural, uma cultura histórica. Somados a estes intelectuais, ainda os comentaristas desempenham um papel fundamental; no caso de Bueno; vai se basear em algumas destas visões de Brasil para compor sua própria “verdade” sobre os Descobrimentos, mas próximo de uma visão de elogio à empreitada portuguesa e distanciada da perspectiva revolucionária do projeto marxista de Werneck, por exemplo.

Da mesma maneira, enquanto uma narrativa comentarista, Ricon narra seu jogo, reconstrói a empreitada numa perspectiva heroica dos portugueses, tão próximo daquilo que Varnhagen elogiava nas raízes ibéricas e ao nível divino que ele eleva os heróis desbravadores Cabral e Colombo. Embora que Colombo não tenha sido inserido enquanto personagem de sua aventura marítima, Ricon teve a preocupação de trazer informações e colocá-lo no posto de pioneiro no contexto das descobertas.

Esta historiografia, as literaturas, a mídia, a cultura popular, as artes, a tradição, e as narrativas de origem acabam por contribuir para identidade cultural, para uma ideia de nação, vista não somente como uma essência temporal, mas como uma comunidade imaginada através dos elementos acima citados.

Por sua vez, a arte iconográfica usada na narrativa de Ricon terá papel fundamental não para tal projeto de comemoração dos 500 anos através do jogo, mas pelas próprias representações que os quadros utilizados como ilustrações no RPG têm no imaginário popular.

As pinturas em sua maioria do século XIX participam de um projeto que buscava inventar um Brasil, uma identidade para ele, assim como os movimentos historiográficos brevemente discutidos anteriormente. Tanto as narrativas quanto estas telas são apropriadas pelo imaginário coletivo, entrando para a dinâmica social que marca a construção e consequentemente a consolidação das imagens, interpretações e representações que temos de nossa História e do nosso dia-a-dia. (PAIVA, 2002, p.26). E é a partir de algumas delas que podemos perceber nossas posturas sobre a condição do “vilão nativo bárbaro” e do “herói europeu civilizado”, e a dificuldade de lidar com o fato de que esta oposição não é naturalizada, mas um discurso que foi construído através destes discursos desenvolvidos pela historiografia, pela arte, pela mídia, ou pelo próprio jogo.

Tendo em vista estes aspectos podemos perceber a maneira pela qual a Cultura Historiográfica e a Cultura Histórica desempenham papéis cruciais para essa identidade nacional e o quanto os discursos acerca dos Descobrimentos, as ditas origens do Brasil, providenciaram os argumentos que são basilares para a formação desta identidade nacional. O que nos faz brasileiros, os discursos que elencam nossa identificação e nos distinguem do resto do mundo, como o nosso *jeitinho brasileiro*, firmam uma cultura histórica que movimenta uma nação em torno das comemorações de seus ditos 500 anos – como se antes disto não houvesse nada a ser discutido.

4.2 A Caracterização do tipo de Cultura Histórica que o RPG produz

Como vimos anteriormente um dos grandes veículos da Cultura Histórica é o ensino da própria disciplina de História. É através da escola que são decididos o tipo de leitura que é ou não relevante, o assunto que deve ser abordado, e as posturas teóricas e metodológicas validas para a prática do ensino.

Embora nossa análise não busque recortar o RPG em sua ação enquanto recurso didático é inegável sua construção para atuar como ferramenta de ensino, sua intencionalidade voltada para a escola, e é através dela, da prática de ensino, que vai se caracterizar sua produção de Cultura Histórica, primordialmente, no que diz respeito à temática que propõe abordar.

Para Jaime Pinsky, em seu texto *Nação e Ensino de História do Brasil* (2006), a história do Brasil desde seu início é marcada por uma narrativa equivocada, iniciada por uma série de viajantes que narravam à natureza paisagística, incluindo o primeiro deles – Caminha, que elaborava suas descrições dentro de uma avaliação empírica, e que se tivesse confrontado apropriadamente a teoria com os fatos teria evitado descrições do tipo “*se plantando tudo dá*”, entre outras alusões que ajudaram a criar uma imagética paradisíaca, pitoresca, de uma natureza moldada, de maneira que os índios e os animais raros eram vistos da mesma perspectiva exótica, o antropófago incivilizado diante do europeu civilizado e benevolente.

Segundo o mesmo historiador, estas perspectivas ficaram tão arraigadas que continuam sendo tão reproduzidas pelos manuais didáticos, iconografias, filmes, entre outras múltiplas linguagens, que fica difícil uma contraposição que aponte o quanto estas concepções fazem parte de uma representação ideológica. Representações que são marcadas sobretudo pela presença principalmente de narrativas como a de Varnhagen

na historiografia. Para Pinsky, *Historia Geral do Brasil* traz o surgimento da nação no papel, onde devemos observar a maneira que ele constitui a nação tornou-se lugar comum, aparecendo como fatos dados e acabados, como nos revela:

[...] fatos indiscutíveis praticamente em todas as obras didáticas posteriores, até hoje. Ao falar do sentimento nativista, do estrangeiro explorador, da unificação nacional além e acima das desavenças eventuais, passa-se ao aluno uma visão de mundo que tem a ver com o seu presente e não com o seu passado pretensamente narrado com objetividade. (PINSKY, 2006; p.15).

Elementos estes que são identificáveis nas bibliografias e iconografias usadas por Ricon, e na própria narrativa de seu **O Descobrimento do Brasil**. Ao pensar, *que tipo de cultura histórica o RPG O Descobrimento do Brasil produz?* Sabendo das referências que o jogo se baseia, temos em vista uma percepção dos Descobrimentos tão próxima deste tipo de História do Brasil que Pinsky elencou.

Em outras palavras, uma Cultura Histórica que produziu e se manteve hegemônica diante da formação de uma identidade cultural comum a todos, “na qual os grupos étnicos formadores da nacionalidade brasileira apresentavam-se de maneira harmônica e não conflituosa” (NADAI, 2006; p. 24). Primordialmente, este tipo de percepção foi formado por esta tradição muito forte que articula os estudos históricos na constituição de uma nação orgânica, por meio de um passado vivido resgatado como verdade, sem divergências e conflitos.

A História que o RPG propõe dentro de sua especificidade narrativa, por se tratar de um jogo que vai ser usado e representado de inúmeras formas, é enquadrada dentro de uma perspectiva histórica tradicional que reafirma uma identidade nacional, e que termina se passando por verdade, conhecimento cristalizado, e em plena comemoração dos ditos 500 anos do Brasil se perpetua mesmo diante das inúmeras discussões que repensam a Historiografia e o Ensino de História.

E é para o ensino de História que devemos lançar nossos olhares, na maneira pela qual essa Cultura Histórica dos descobrimentos é caracterizada no jogo, de caráter bastante reduzido, representada por uma historiografia que revela datas, nomes e fatos vagos, e que ainda sofrerá um redirecionamento na narrativa a partir do momento em que os jogadores/alunos consolidarem seus usos, abrindo espaço para mais uma discussão.

No RPG, há indícios daquilo que vem se discutindo também em torno do livro didático e na maneira pela qual ele vem repetindo estas concepções, como nos revela Paulo Miceli em *Por outras Histórias do Brasil* (2006). Nele o autor levanta uma crítica às discussões do livro didático, especificamente do quinto ano, que ainda repetem velhas lições, ao mesmo tempo em que estaticamente as novas edições são modernizadas, como podemos constatar:

O que se lê é de se assombrar, também pela semelhança com as velhas lições de mais de vinte anos, repetidas na monotonia morna de longas tardes de verão, quando já se reproduziam ladainhas que vinham certamente de muito antes no tempo. (...) Na edição atualizada, um arranjo gráfico se encarregada de reforçar as diferenças, separando os parágrafos com recuos assinalados, a intransponível distância que separa quem merece fazer parte da história de quem deve permanecer de fora dela. Contudo, mais que estabelecer esse discutível privilégio, a adjetivação enfatizada pretende justificar a própria *conquista* e a força que os índios foram *convencidos* da superioridade da “civilização europeia”. Vinte e poucas páginas adiante, o estudante fica sabendo que “de Portugal vieram para o Brasil: a língua portuguesa; a religião católica, praticada pela maioria do povo brasileiro; os festejos juninos; o hábito de consumir azeite de oliveira nas refeições; a cozinha doceira, enriquecidas com as muitas frutas brasileiras. Logo depois para arrematar, descrevem-se os “costumes dos índios”, suas “armas e combates” e as “influências” com que *retribuíram* aos europeus a destruição de sua civilização. (MICELE, 2006, p.32)

Sob estas considerações é que se preparam o encontro e a concepção de uma nação. Embora que nem todos os livros didáticos sigam estes parâmetros, são estas ideias que se tornam base dos discursos tradicionais, e são elas que têm acesso a grande parte das pessoas, alheias aos debates atuais dos historiadores profissionais. (MICELE, 2006, p.28).

O mesmo autor ainda continua denunciando que na escola a História é uma espécie de *doutrinação* que tem funcionalidade para reforço e manutenção destes valores tradicionais que compõem nossa cultura histórica e nossa identidade cultural, pois:

[...] a História acaba se transformando no espaço cultural mais adequado a essa reprodução. Na escola, a pátria é grande, a raça é forte, os governantes amam o povo e são amados por ele, não há sangue, nem lutas, nem desavenças... [...] (MICELE, 2006, p.35).

Entretanto, a história não é apenas produzida dentro da escola, e o aluno ao qual destinamos nossas aulas possui vida além das paredes das classes, deparando-se com

novas tecnologias, novas linguagens que invadem nosso campo de atuação, produzindo e contribuindo para a reafirmação destes discursos.

Estas questões também podem estar direcionadas aquilo que Walter Benjamin remeteu sobre a problemática da decadência da conversão de experiências em um mundo dominado pela técnica. Onde a convencional maneira de narrar transmitindo valores é substituída pelas informações velozes e fragmentadas, produtos da sociedade de consumo.

O jogo de RPG parece se adequar bem a este modelo, pois surge carregado de informações rápidas, fáceis e digeríveis para uma juventude que renega a experiência; por isto estas mudanças são tão explicativas ao ensino de História diante de sua massificação e modernização do processo de ensino. Devemos nos questionar se esses novos meios e novas linguagens usados como recurso de ensino, visualizando, no caso do RPG, as bases pela qual se referencia, possibilitam uma História que estimula a reflexão, ou se nos trazem apenas mais informações cristalizadas nas quais cabe apenas aos participantes guiar-se pelo o livro de regras e rolar alguns dados.

5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do tempo, a História desde sua construção enquanto disciplina autônoma durante o século XIX tinha como pressupostos epistemológicos a consolidação de uma genealogia dos Estados Nacionais. A postura da História era reproduzir o passado, tal como tinha ocorrido, trazendo à tona toda a verdade sobre os fatos históricos, apontando heróis, marcos, grandes feitos, entre outros elementos, todos narrados dentro de um conhecimento enciclopédico.

O olhar da História não vislumbrava os vencidos; não havia espaço para os marginalizados, já que os grandes feitos eram realizados por grandes homens. Esta perspectiva do tradicional também é identificada no ensino de História.

No Brasil, esta tradição é representada tanto por várias produções historiográficas, como pelo próprio ensino de História. Os discursos tradicionais sobre nossa História até hoje fazem parte do imaginário coletivo de grande parte da população.

Estes discursos ganharam força devido aos trabalhos notórios dos intelectuais do século XIX, motivados pela busca de construir uma identidade nacional para o país e que terminou por construir uma identidade muito mais focalizada no discurso eurocêntrico, nas raízes ibéricas.

O ensino de História do Brasil é marcado por esta historiografia. Mesmo diante de incansáveis debates epistemológicos, as discussões teóricas e metodológicas parecem em muitos casos não acessar o veículo de maior difusão da História, a própria escola.

Embora que cada vez mais venha se produzindo trabalhos e pesquisas direcionadas ao ensino, esses trabalhos visam à perspectiva de História fincada no século XIX persistentemente adotada, através da reafirmação e manutenção dos modelos, dos mitos; a visão da História enquanto uma grande epopéia, que passa romanticamente por fatos pitorescos, narrando grandes feitos realizados por grandes heróis.

Este tipo de História é primordialmente difundido pelo livro didático, pois é ele o veículo de maior difusão do saber histórico. E ao mesmo tempo em que este recurso vem sofrendo incessantes debates e, em alguns exemplos, mudanças de posturas epistemológicas, outros veículos vêm surgindo como alternativa para a prática de aula. Não apenas com o uso de outras fontes, já reconhecida por uma História que desde a escola dos *Annales* foi se modificando, se reinventando, e terminou por voltar-se para outras problemáticas e outras temáticas, adentrando novos campos de pesquisa e abrindo um leque de possibilidades.

E foi através desta mudança na História que novas fontes se tornaram admissíveis, fontes estas que foram sendo utilizadas também para o próprio ensino – pois na medida em que o pensamento Histórico foi criando novas possibilidades, a Educação também foi, num movimento que evidentemente acompanha as próprias transformações diante dos contextos que vamos vivenciando. Contextos de uma contemporaneidade complexa, onde valores estabelecidos pela modernidade sofrem constantes questionamentos, as quebras das verdades dão a sensação de morte da História, do sujeito, da essência desse sujeito. E é notável que estejamos envolvidos em inúmeros elementos que demarcam esta época, na qual temos nossas capacidades ampliadas e nossas possibilidades transgridem fronteiras do saber, das informações, da comunicação, do movimento e da cultura.

Sendo assim, a crise do paradigma científico surge diante deste processo histórico, desenvolvendo paradigmas epistemológicos que se inserem na História da Historiografia e nos questionamentos que ficam em torno das categorias de Cultura Historiográfica e Cultura Histórica.

No seio destas discussões surgem múltiplas linguagens que produzem Cultura Histórica, uma cultura que adentra a sala de aula munida de discursos e propondo conhecimento. Neste caso, avaliar de que maneira estas discussões se constroem requer um olhar sobre suas fontes referenciais, e caracterizar o tipo de Cultura Histórica que estas linguagens produzem torna-se crucial para o professor/historiador. E foi nesta preocupação que tentamos centralizar nossa discussão tendo como foco principal uma dessas linguagens que se tornou recurso didático no ensino de História, o RPG.

Assumindo esta preocupação, no primeiro momento introdutório buscamos estabelecer uma possível relação entre o jogo e a História. Pelo funcionamento do jogo, é preciso haver uma trama, um contexto, uma narrativa, o que nos pareceu viável na medida em que o jogo assume o caráter de literatura, primordialmente utilizando-se dos cenários em sua narrativa ficcional e elencando questões de teor no processo histórico, como a produção literária faz, tendo acesso ao imaginário de épocas passadas, pela metáfora e alegoria.

E após a discussão desta relação que o RPG assume com a História, traçamos no segundo capítulo um percurso que vai apresentar as definições do jogo, como ele se organiza, funciona e principalmente sua inserção no Brasil.

Pois é através da sua inserção no país e no movimento de melhorar sua imagem diante de alguns eventos relacionados a supostos crimes envolvendo o jogo, que adeptos

envolvidos na área de educação investiram na adequação do RPG para seu uso como instrumento didático de ensino. Exemplo disto são as inúmeras produções acadêmicas voltadas ao jogo explorando essencialmente seu potencial educativo, seja na prática de ensino ou em suas qualidades para o desenvolvimento da leitura, narrativa, pensamento crítico, entre outros.

Contudo, não foi identificado nenhum trabalho de cunho acadêmico tendo como perspectiva o jogo relacionado com o saber Histórico, embora que a maioria dos jogos produzidos com fins pedagógicos se apropriem de contextos históricos e, em alguns casos, buscam informações dentro de uma determinada historiografia.

E foi nisto que buscamos focar a discussão durante o terceiro capítulo, tendo como fonte o RPG **O Descobrimento do Brasil**, escrito por Eduardo Luiz Ricon e lançado durante as comemorações dos 500 anos de Brasil em 1999. Percorremos a apresentação do jogo e sua estrutura, para assim seguir um caminho onde fossem reveladas as fontes pelas quais o autor constrói a narrativa do jogo. As primeiras a serem identificadas e discutidas foram às imagens de uma perspectiva dos Descobrimentos, sendo em sua maioria produzidas no final do século XIX e início do século XX, através de um projeto de construção de uma identidade nacional e cultural que representava um ideal do que é o Brasil e o que é ser brasileiro.

Como ressalvas, tentamos apontar alguns problemas em lidar com as imagens, buscando denunciar o contexto e processos históricos pelos quais foram produzidas. Além disto, não podemos entender as iconografias como o real propriamente dito, como se Victor Meirelles tivesse retratado a *Primeira Missa no Brasil* tal qual aconteceu.

Contudo, podemos identificar que Ricon utiliza estas fontes como instrumento de ilustração para as cenas narradas durante o jogo, algo que sirva para visualizar o cenário durante sua narrativa em torno da apresentação das cenas. Além disto, também as utiliza para ilustrar a composição do livro quando fornece explicações sobre a natureza do local (*Mantiqueira*), os nativos diante dos europeus (*Índios a bordo*), a chegada da própria esquadra de Cabral (*Cabral desembarca em Porto Seguro*), entre outras iconografias que até os dias de hoje são tidas enquanto representações fiéis do real para a nossa Cultura Histórica.

Em seguida buscamos fazer uma discussão geral a respeito das referências bibliográficas que Ricon utilizou para construir sua narrativa, e embora tenhamos nos deparado com cerca de dez obras, suas perspectivas reafirmam um conhecimento

enciclopédico, comentarista, que elenca heróis e a História se passa através de fatos lineares, dados como representações da verdade.

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 às 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 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 a sociedade.

Sob estes aspectos, temos em mente que os saberes históricos não atuam no vazio e sim por sujeitos históricos. Na escola e fora dela, 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, pois as “lutas pelo monopólio do poder de fazer ver e de fazer crer, de fazer conhecer e de fazer reconhecer, de impor a definição legítima da divisão do mundo social e, por essa via, de fazer e desfazer o grupo”. (BOURDIEU, 1998, p.107).

Para finalizar, é neste sentido que cabe a nós 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, primordialmente reproduzindo uma verdade estabelecida pela historiografia tradicional. Em meio a tantas discussões, tantos ensaios, inúmeras problemáticas que giram em torno da cultura, da História, das mudanças de paradigmas, esperamos que o ensino de História não se torne um exercício sem resultados, além e aquém dos debates que vivenciamos dentro dos muros seguros de nossas Academias.

6 – REFERÊNCIAS

SÍTIOS

DEVIR Livraria. Disponível em <<http://www.devir.com.br/>>. Acesso em: 11 de abr. 2009.

ESTEVAO MONTEIRO. **RPG.** Disponível em: <<http://estevao.monteiro.nom.br/RPG/dnd.htm>>. Acesso em: 21 jul. 2009.

FÁBIO LEMOS. **Sobre Advanced Dungeons & Dragons.** Disponível em: <http://bardosbordo.tripod.com/adnd/resenha.htm>.

LÍVIA BOMENDIANO. Projeto de Educação nas Escolas envolvendo o RPG. Disponível em: <<http://www.sobresites.com/rpg/artigos/educacao.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

JUSTIN ALEXANDER. **Evolução das Regras de D&D.** Disponível em: <<http://www.thealexandrian.net/creations/misc/d%26d-calibrating.html>>. Acesso em: 10 ago. 2009.

WHITE Wolf. Disponível em <<http://www.white-wolf.com/>>. Acesso em: 20 de jul. 2009.

EVANGELISTA, Rodrigo. **O Mestre.** Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/18155290/RPG-Ebook-Dicas-de-Mestre>>. Acesso em: 12 ago. 2009.

WIKIPÉDIA (Comp.). **Live Action.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action>. Acesso em: 30 ago. 2009.

WIKIPÉDIA (Comp.). **Ludus Culturalis.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ludus_Culturalis>. Acesso em: 30 ago. 2009.

WIKIPÉDIA (Comp.). **MMORPG.** Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>. Acesso em: 30 ago. 2009.

WIKIPÉDIA (Comp.). **Role Playing Game.** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game/>. Acesso em: 11 abr. 2009.

WIZARDS OF THE COAST (Org.). **Dungeons & Dragons Roleplaying Game**. Disponível em: <<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/welcome>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

A. MARCATTO, A. **RPG Pedagógico - O que é?** SpellBrasil Roleplaying Games. Disponível em <www.rpg.com.br>. Acesso em 26 de abr. 2009.

REDE RPG. Disponível em <<http://www.rederpg.com.br/>>. Acesso em: 19 de nov. 2009.

RPG Online. Disponível em <<http://www.rpgonline.com.br/>>. Acesso em: 10 de out. 2009.

SÍLVIO COMPAGNONI (Ed.). **Dragão Brasil Site Oficial**. Disponível em: <<http://www.dragaobrasil.com.br>>. Acesso em: 12 abr. 2009.

ARTIGOS

a) Publicados em periódicos

ARRUDA, José Jobson de Andrade. **Cultura Histórica: territórios e temporalidades historiográficas**. In: *Saeculum – Revista de História*, ano 13, n.º. 16. João Pessoa: Departamento de História/ Programa de Pós-Graduação em História/ UFPB, jan./ jun. 2007, p. 25-31.

BITTENCOURT, João Ricardo e GIRAFFA, Lucia Maria Martins. **A utilização dos Role-Playing-Games Digitais no Processo Ensino-Aprendizagem**. Disponível em: <http://www.pucrs.br/inf/pos/mestdout/rel_tec/tr031.pdf>. Acesso em 12 de set. 2009.

DIEHL, Astor Antônio. **Teoria historiográfica: diálogo entre tradição e inovação**. *Varia hist.* [online]. 2006, vol.22, n.36, pp. 368-394. ISSN 0104-8775.

_____. Astor Antônio. Introdução. In: _____. *Cultura Historiográfica: memória, identidade e representação*. Bauru, SP: Edusc, 2002, p. 13-20.

_____. *A cultura historiográfica brasileira: do IHGB aos anos 1930*. Passo Fundo, RS: EDIUPF, 1999.

FLORES, Elio Chaves. Dos feitos e dos ditos: História e Cultura Histórica. In: *Saeculum – Revista de História*, ano 13, n.º. 16. João Pessoa: Departamento de História/ Programa de Pós-Graduação em História/ UFPB, jan./ jun. 2007, p. 83-102.

JUNGBLUT, Airton Luiz. **A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço.** Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, n. , p.01-125, 10 jan. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100005&lng=pt&nrm=isso>. Acesso em: 13 out. 2009.

LARAIA, Roque de Barros. **Jardim do Éden revisitado.** Revista de Antropologia, São Paulo, p.23-45, 10 jan. 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0034-77011997000100005&script=sci_arttext>. Acesso em: 13 out. 2009.

MONTEIRO, Silvana Drumond. **O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito.** Datagramazero: Revista de Ciência da Informação, Londrina, n. , p.01-400, 15 jun. 2004. Disponível em: <http://www.datagramazero.org.br/jun07/Art_03.htm>. Acesso em: 12 set. 2009.

NEVES, Joana. Participação da Comunidade, Ensino de História e Cultura Histórica. In: *Saeculum – Revista de História*, João Pessoa: Departamento de História da Universidade Federal da Paraíba, n° 6/ 7, 2000/ 2001, p. 35-47. Disponível em: http://www.cchla.ufpb.br/saeculum/saeculum06-07_art03_neves.pdf. Acesso em: 20 fev. 2009.

PONTES, Augusto Ramos e MAGALHÃES, Celina Maria Colino. **A estrutura das brincadeiras e a regulação das relações.** In: Psicologia: Teoria e Pesquisa, Mai-Ago 2002, Vol. 18, n.2, PP 213-219. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a11v18n2.pdf>>. Acesso em: 22 de jul. 2009.

ROIZ, Diogo da Silva. **Entre a "cultura histórica" e a "cultura política": os ingredientes necessários para a renovação da "historiografia" e do "ensino de história"?** *Rev. Bras. Educ.* [online]. 2008, vol.13, n.39, pp. 585-588. ISSN 1413-2478.

SILVEIRA, Rosa Maria Godoy. A Cultura Histórica em Representações sobre Territorialidades. In: *Saeculum – Revista de História*, ano 13, n°. 16. João Pessoa: Departamento de História/ Programa de Pós-Graduação em História/ UFPB, jan./ jun. 2007, p. 33-46.

DISSERTAÇÕES E TESES

a) Dissertações

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **USO DO RPG PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE FÍSICA.** 2008. 170 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em:

<<http://www.scribd.com/doc/32088015/USO-DO-RPG-PEDAGOGICO-PARA-O-ENSINO-DE-FISICA-Ricardo-Ribeiro-do-Amaral-2008>>. Acesso em: 07 mar. 2010.

KLIMICK, Carlos. **Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem - O Desafio do RPG no INES**. 2008. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Puc-rio, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ>>. Acesso em: 12 set. 2009.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **O discurso de escolarização do RPG**. 2004. 165 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2004. Disponível em: <<http://rpgacademico.blogspot.com/2010/05/dissertacaomestrado-o-discurso-de.html>>. Acesso em: 10 maio 2010.

MIRANDA, Eduardo Silva. **LIBERTANDO O SONHO DA CRIAÇÃO: UM OLHAR PSICOLÓGICO SOBRE OS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG)**. 2005. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Departamento de Programa De Pós-graduação Em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2005. Disponível em: <<http://rpgacademico.blogspot.com/2010/05/dissertacaomestrado-libertando-o-sonho.html>>. Acesso em: 09 maio 2010.

SCHMIT, Wagner Luiz. **Rpg e educação - Alguns apontamentos teóricos**. 2008. 284 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/30777155/Rpg-e-educacao-Alguns-apontamentos-teoricos-Wagner-Luiz-Schmit-2008>>. Acesso em: 15 abr. 2010.

SILVA, Leonardo Xavier De Lima E. **Processos Cognitivos Em Jogos de Role-Playing - World of Warcraft vs Dungeons & Dragons**. 2008. 199 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/31492847/Processos-Cognitivos-Em-Jogos-de-Role-Playing-World-of-Warcraft-vs-Dungeons-amp-Dragons-LEONARDO-XAVIER-de-LIMA-E-SILVA-2008>>. Acesso em: 07 mar. 2010.

SILVA, Matheus Vieira. **O JOGO DE PAPÉIS (RPG) COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2009. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/31074543/O-JOGO-DE-PAPEIS-RPG-COMO-TECNOLOGIA-EDUCACIONAL-E-O-PROCESSO-DE-APRENDIZAGEM-NO-ENSINO-MEDIO-Matheus-Vieira-Silva-2009>>. Acesso em: 16 abr. 2010.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do Rpg - Role Playing game na educação escolar**. 2008. 180 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista "Julio Mesquita Filho", Araquara, 2008. Disponível em:

<<http://www.scribd.com/doc/30087212/As-potencialidades-do-Rpg-Role-Playing-game-na-educacao-escolar-Rafael-Carneiro-Vasques-2008>>. Acesso em: 16 abr. 2010.

b) Teses

FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular**. 2007. 443 f. Tese (Doutorado) - Usp, São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/32909672/LEITURA-DE-IMPRESSOS-DE-RPG-NO-BRASIL-O-Satanico-e-o-Secular-Thomas-Massao-Fairchild-2007>>. Acesso em: 26 out. 2009.

ICONOGRAFICAS

SILVA, Oscar Pereira da. **Descoberta do Brasil** [Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500], 1922. Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro.

MELO, Francisco Aurélio de Figueiredo e. **Descobrimento do Brasil**, óleo s/ tela, 1887. Acervo do Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro (SIGA 000.266).

SILVA, Oscar Pereira da. **Índios a Bordo da Nau Capitania**. Museu Paulista / SP. 1900.

MALHOA, José "**Cabral avista a costa brasileira**", pintura a óleo, no Gabinete Português de Leitura da antiga Guanabara. (1901).

MEIRELLES, Victor. **A Primeira Missa no Brasil**. Museu Nacional de Belas Artes, Rio de Janeiro. (1861).

PERES, Pedro. **A elevação da cruz**, 1879. Museu Nacional de Belas Artes.

RUGENDAS, Johann Moritz. **Mantiqueira**. Biblioteca Universitária de Augsburgo. 1831.

MELO, Francisco Aurélio Figueiredo. **Leitura da Carta de Caminha**, 1887 Palácio de Tiradentes, Rio de Janeiro

BIBLIOGRAFIAS

ABREU, Marta (Org.) **Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologias**. Rio de Janeiro: Casa das Palavras, 2003.

ALENCAR, Francisco. **História da Sociedade Brasileira**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1992.

ARRUDA, José Jobson e TENGARRINHA, José Manuel. **Historiografia Luso-Brasileira Contemporânea**. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

BUENO, Eduardo. **A viagem do descobrimento**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1998.

CADIOU, François et al. *Como se faz a História: historiografia, método e pesquisa*. Tradução de Giselle Unti. Petrópolis: Vozes, 2007 [2005].

CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (org's). **Domínios da História: ensaios de teoria e metodologia**. Rio de Janeiro: Editora Campus/Elsevier, 1997.

CERTEAU, Michel de. **A escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

_____. **A Invenção do Cotidiano: 1 – artes de fazer**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1994.

_____. **A Cultura no Plural**. Campinas: Papirus, 1995.

COOK, Monte et al. **Dungenos & Dragons: Livro do Jogador**. São Paulo: Devir, 2004.

CHUPP, Andrew Greenberg e Sam. **Livro de NOD**. São Paulo: Devir, 1992.

EAGLETON, Terry. Versões de Cultura. In: _____. *A idéia de cultura*. São Paulo: UNESP, 2005, p. 9-50.

FERRO, Marc. O filme, uma contra-análise da sociedade. in: **História: novos objetos**. dir. Jacques Le Goff e Pierre Nora, 3ª ed., Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988, p.201 e 202.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e Ensino de História**. Campinas: Papirus, 2008.

FREITAS, Marcos Cezar de. **Historiografia Brasileira em Perspectiva**. Contexto, 1998.

GEERTZ, Clifford. **Nova luz sobre a antropologia**. 1ª Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2001. 143 p.

GOMES, Angela de Castro. Os historiadores e seu métier. In: GOMES, Angela de Castro. **Historia e historiadores**. 1ª Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas, 1996. Cap. 3, p. 75-118.

GRANDES PERSONAGENS DA HISTÓRIA, Volume I, São Paulo: Abril Cultural, 1969.

GROULIER, Jean-francois. Descrição e interpretação. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (Comp.). **A Pintura: Textos essenciais**. 1ª São Paulo: 34, 2000. Cap. 8, p. 9-109

HAGEN, Mark Rein et al. **Vampiro: A Máscara**. São Paulo: DEVIR, 1992.

IGLÉSIAS, Francisco. **Os historiadores do Brasil: capítulos de historiografia brasileira**. 1.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Belo Horizonte: UFMG- IPEA, 2000.

JACKSON, Steve. **GURPS: Modulo Básico de RPG**. São Paulo: Devir, 1991.

JAMESON, Frederic. Transformções da imagem na pós-modernidade. In: JAMESON, Frederic. **A virada cultural: reflexões sobre o pós modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. p. 157-216.

JAMENSON, Frederic. **Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ativa, 2ª ed, 1997.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

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

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

LOURENÇO, Carlos Eduardo. **Mini Gurps: O resgate dos Retirantes**. São Paulo: DEVIR, 2003.

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

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MICELI, Paulo Celso. **O mito do herói nacional**. 5ª ed. São Paulo: Contexto, 1994.

MICELI, Paulo. Por outras histórias do Brasil. In: **O ensino de história e a criação do fato**. Jaime Pinsky (org.). São Paulo: Contexto, 2000.

MOTA, Carlos Guilherme. **A Ideologia da Cultura Brasileira**. São Paulo: Ática, 1977.

NIKITIUK, Sônia L. Repensando o ensino de história. São Paulo. Editora: Cortez. 1996.

PAIVA, Eduardo França. **Historia e Imagem**. 1ª Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 149 p. (Coleção Historia &.... Reflexões).

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. 2ª Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 130 p. (História &...Reflexões)

PRAZERES, Mauro Martinez. **Para onde foi Cabral?** São Paulo: Nova Sampa, 1993.

PAVÃO, Andréia. **A Aventura da Literatura e Escrita entre os Mestres de Roleplaying Game**. São Paulo: DEVIR, 1996.

PISNKY, James. (Org.) **O ensino de História e a criação do fato**. São Paulo: Contexto, 2006.

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

_____. **As identidades do Brasil de Varnhagem a F.H.C.** Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas Editora, 1999.

_____. **As identidades do Brasil de Calmon a Bonfim**. Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas Editora, 2006.

SANTOS, Boaventura de Souza (org.) **A globalização e a ciências sociais**. São Paulo: Cortez, 2002.

SKINNER, B. F. **Sobre o Behaviorismo**. São Paulo: Cultrix. 1974.

SILVA, Marcos A da (Org.). **Repensando História**. 6ª São Paulo: Marco Zero, 1998. 141 p.

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

TAHAN, Malba. **A arte de ler e de contar histórias**. Rio de Janeiro: Conquista, 1957.

RIOS, Rosana e GONÇALVES, Maria Silva. **Português em outras palavras: jogos de RPG**. São Paulo: Editora Scipione, 1997.

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

Rio de Janeiro, Fundação Biblioteca Nacional/Editora Nova Fronteira, 2001. 637p., maps, color plates, photos, illus., facsimiles, bibl., boards, large 4to, dust jacket Hardcover 8533301499 Profuselly illustrated with historical photographs, facsimiles, etc (Item ID: 83287)