

## **A CULTURA HISTÓRICA E A CULTURA HISTORIOGRÁFICA NO RPG O DESCOBRIMENTO DO BRASIL<sup>1</sup>.**

**Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira<sup>2</sup>**

**RESUMO:** Atualmente dentro das discussões acerca do discurso histórico aparecem duas categorias: a cultura histórica e a cultura historiográfica que podem ser identificadas em inúmeras produções atuais inclusive em um produto da indústria cultural como é o caso do jogo de RPG (*Role Playing Game*) escrito por Luiz Eduardo Ricon, **O Descobrimento do Brasil**, lançado durante as comemorações dos 500 anos do Brasil.

**PALAVRAS-CHAVE:** RPG, O Descobrimento do Brasil, Cultura Histórica e Cultura Historiográfica.

**ABSTRACT:** Currently in discussions about the historical discourse appear two categories: the historical culture and the culture of historiography can be identified in numerous productions including current product in a cultural industry such as the RPG (Role Playing Game) written by Luiz Eduardo Ricon, *The Discovery of Brazil*, launched during the celebrations of 500 years of Brazil.

**KEYWORDS:** RPG, The Discovery of Brazil, Culture and Historical Culture Historiographic.

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

---

<sup>1</sup> Parte deste trabalho é baseada na pesquisa de dissertação intitulada *RPG e História: O Descobrimento do Brasil*. Defendida ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba em outubro de 2010.

<sup>2</sup> Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba, Graduada pela Universidade Estadual da Paraíba. Professora do Curso de Licenciatura em História da Universidade Estadual Vale do Acaraú - Campus Campina Grande. Endereço Eletrônico: [agatha\\_summers@hotmail.com](mailto:agatha_summers@hotmail.com).

Os mais variados artefatos (vestígios como desenhos, fotos, objetos pessoais, 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*<sup>3</sup>, 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 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 fatores como os Annales, 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 nossa 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 como 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

---

<sup>3</sup> LUCA, T. R. **História dos, nos e por meio dos periódicos**. In: Carla Bassanezi Pinsky. (Org.). *Fontes Históricas*. 2a ed. São Paulo: Contexto, 2006.

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 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 emprestados da Antropologia dessem à História novas abordagens com as discussões acerca da alteridade. Na busca pelo entendimento de que essa vivência crítica só seria possível 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 fotografia, cinema, pinturas, músicas, histórias em quadrinhos, etc.) são linguagens historiográficas que fizeram parte do movimento de renovação das fontes e que também assumiram o caráter de recurso didático de ensino, sendo bastante discutidas por inúmeros estudiosos das mais variadas áreas de aprendizagem, preocupados com a prática de instrução e processo de escolarização.

Estes instrumentos metodológicos 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 terminam por adentrar nos territórios do nosso saber, produzindo um tipo de conhecimento ao qual 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)*<sup>4</sup>, e sua tradução para o nosso idioma é diretamente *Jogo de Interpretação de Personagens*.

---

<sup>4</sup> Doravante tomaremos a sigla RPG sempre que nos referirmos ao jogo.

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 como jogo. A Wikipédia<sup>5</sup>, 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 se centravam em grandes conflitos do século XX, como a Primeira e Segunda Guerra.

Esses jovens adotavam métodos pouco convencionais em seus jogos, pois elas 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)<sup>6</sup>, 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 tornar o jogo mais próximo da realidade possível<sup>7</sup>, acabou por ocasionar a criação de um mundo completo, com cidades, nações, estruturas de poder, jogadas políticas e diplomáticas, 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 de tensões e desafios.

---

<sup>5</sup> Informações disponíveis em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG\\_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo))> Acesso em 11/04/2009.

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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.

Luiz Eduardo Ricon<sup>8</sup> em palestra no I Simpósio RPG & Educação (2002)<sup>9</sup> 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 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 estatísticas<sup>10</sup> de apenas um personagem cujo objetivo era sobreviver aos desafios impostos pela trama do jogo. Não apenas para enfrentar exércitos, mas também situações cotidianas ou até mesmo 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 improvisado. Esta idéia de improvisar flexibiliza a atuação da 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 como 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

---

<sup>8</sup> 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 Múltiplos da Prefeitura do Rio de Janeiro.

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> Conjunto de números e características dadas a cada personagem em uma planilha ou ficha.

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 imaginação<sup>11</sup> 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 cada partida é tida como única, impossível de se repetir, não havendo como prever os movimentos das personagens. Esta característica emula a dinâmica dos acontecimentos da vida real.

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 Rede Globo de Televisão. Após conquistar um público fiel, o jogo começa a ser seqüencialmente objeto de estudo de pesquisadores da área de educação que buscam viabilizar sua utilização como instrumento metodológico.

Esta questão remete-se, sobretudo, ao ensino de História, pois o jogo, na medida em que utiliza de um cenário onde a trama da narrativa deve ocorrer, baseia-se no discurso histórico. É o caso, por exemplo, do livro jogo criado por Luiz Eduardo Ricon, *O Descobrimento do Brasil* (1999), durante as comemorações dos 500 anos do Brasil.

A História do Brasil é produzida dentro e fora das academias, sejam pelo historiador ou por filmes, novelas e iconografias; mas a meu 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

---

<sup>11</sup> Imaginação é o primordial recurso utilizado pelo o jogo. Por meio da narrativa no decorrer do jogo os jogadores devem imaginar as situações narradas.

apontou, que a Cultura Histórica seria a experiência vivida 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 que ela 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, atuando 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, Diehl (2002) a percebe como 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 únicas autoridades 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 Rosa Godoy, nesse novo panorama se destaca a multiplicidade, o multiculturalismo, e os historiadores passaram a ter mais cautela com verdades ditas absolutas, ampliando 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 idéia 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, difundida, sobretudo 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, 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 estavam 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. Primeiro, o contato inicial, envolto de 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 seria a 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 jesuítico 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. Sobretudo com a trajetória de Varnhagen e Capistrano de Abreu, 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, será 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 testemunhos, 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 à 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, Capistrano 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 de 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, com 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.).

Duas décadas depois, 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, distanciado definitivamente do passado agrário “feudal”.

Reis vai mostrar que a interpretação do Brasil de Caio Prado Júnior vem posteriormente para dar um “choque de realidade” nas percepções marxistas revolucionárias 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.

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 freqüente 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 como 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 Descobrimientos 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, ele vai se basear em algumas destas visões de Brasil para compor sua própria “verdade” sobre os Descobrimientos, 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 nunca perspectiva heróica 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 como 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 idéia de nação, vista não somente como uma essência temporal, mas como uma comunidade imaginada através dos elementos acima citados.

Por 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 as telas são apropriadas pelo imaginário coletivo, entrando na dinâmica social que marca a construção e conseqüente consolidação das imagens, interpretações e representações que temos de nossa História e do nosso dia-a-dia. (PAIVA, 2002, p.26). 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 sim um discurso 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.

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 serie 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 – como a de Varnhagen, que é marcada sobretudo pela presença marcante de narrativas 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 Descobrimientos 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 descobrimientos 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 seu livro *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 européia”. 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 idéias 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 naquilo 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.

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.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

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

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.

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

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.

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.

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

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.

LE GOFF, Jacques. NORA, Pierre, 3ª ed., Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988, p.201 e 202.

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

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.º 6/ 7, 2000/ 2001, p. 35-47. Disponível em: [http://www.cchla.ufpb.br/saeculum/saeculum06-07\\_art03\\_neves.pdf](http://www.cchla.ufpb.br/saeculum/saeculum06-07_art03_neves.pdf). Acesso em: 20 fev. 2009.

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 FHC.** Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas Editora, 1999.

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

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

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.