

RPG¹ Geográfico

 <https://doi.org/10.47456/simbitica.v10i2.36905>

Bruno Vicente dos Passos

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Geografia na Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, Brasil. Bolsista FAPESP processo nº: 2021/15080-6. E-mail: bruno.vicente@unesp.br

Ao longo da minha graduação no curso de Geografia, minha turma participou de um trabalho de campo e ficamos alojados por uma semana em uma floresta no Mato Grosso do Sul, na cidade de Brasilândia.

Em certo momento de nossa estadia, nosso querido Prof. Zé, dividiu-nos em três grupos a partir de nossos signos e estabeleceu: eu sou Deus! O deus Zé, então, deu-nos a Terra (no caso, uns 80m² de terreno), para ocupar e edificar utilizando recursos imaginários, e cada grupo teria sua maneira de se estabelecer livremente.

Em uma conversa inicial, meus companheiros e eu partimos de uma ideia: somos povos primitivos e desconhecemos qualquer passado longínquo e a origem do universo. Localizamos um rio e começamos as construções de alojamentos com madeira coletada de uma floresta local. Como bons *nerds*, optamos por utilizar os fundamentos do jogo *Age of Empires*².

Acomodados, tentamos, então, comunicar-nos com os outros povos. Aproximamo-nos para dizer que éramos pacíficos e que gostaríamos de ter uma boa relação com eles. No entanto, a reação imediata de um grupo foi mandar-nos “cair fora” e ainda se isolaram atrás de uma cordilheira, buscando o afastamento, enquanto o outro grupo preferiu simplesmente não interagir conosco, manter as coisas separadas.

Pois bem, entendi que isso talvez poderia representar uma ameaça futura, então, sugeri à nossa comunidade a construção de uma muralha e de um quartel. A sugestão foi acatada e edificada, o que levou aos marcos políticos na comunidade. A nossa população estabeleceu um governo para cuidar dos interesses da segurança da população. O mercado foi evoluindo e destacamos a

¹ *Role Playing Game* (jogo de encenação) é um estilo de jogo em que os jogadores interpretam personagens a partir de narrativas conduzidas por outro jogador ou pelo mestre do jogo.

² *Age of Empires* é um jogo de estratégia em tempo real, lançado em 1997, no qual os jogadores guiam personagens para o crescimento de uma civilização, resgatando um conjunto de elementos históricos e atravessando diferentes momentos de desenvolvimento.



importância da academia, que possibilitou o aprimoramento das nossas técnicas de produção e de combate. Graças aos nossos progressos científicos, estávamos avançando para uma sociedade industrial moderna capazes de trabalhar com todos os minérios do nosso território.

Em nosso Estado, procuramos agir em função das demandas da comunidade, então, não percebemos problemas sociais (apenas na nossa imaginação isso seria possível). Por outro lado, apesar da estabilidade interna, a tensão era iminente entre os grupos; a nossa sociedade estava em guerra fria e decidimos armar-nos fortemente.

Os grupos rivais observaram a ascensão de nossa civilização e sentiram-se ameaçados, portanto, resolveram se aliar. Sentimos todo o nosso orgulho ferido, pois nunca desconsideramos a proposta de diplomacia. Assim, recrutamos os nossos cientistas e iniciamos o Projeto Manhattan para a obtenção de uma bomba atômica.

Um cidadão da nossa comunidade que não se identificou com as ideias de grupo algum passou a viver como ermitão, isolado, enquanto o Sr. Bolseiro, membro de outra comunidade, trazia-nos informações sobre as decisões tomadas pelas demais civilizações e a aliança que estabeleceram; o famoso traidor, insatisfeito com o regime político em que estava vivendo e provavelmente, almejando privilégios em nossa sociedade.

Quando as nossas ogivas já estavam acionadas, na eminência de uma catástrofe, o Deus Zé voltou à Terra para checar as nossas peripécias. Cada grupo mostrou o seu potencial e as suas problemáticas; eram arranjos completamente diferentes. Os nossos rivais, que se conformaram como comunidades primitivas e sustentáveis (muita harmonia, tudo muito lindo), sequer tinham chances contra nós. Eu não estava satisfeito, pois faltava a substância real da civilização: o conflito, o egoísmo humano, a preguiça e a discórdia que nos impulsionam.

Pois bem, passei um tempo refletindo sobre a dinâmica desse RPG e pensando em como esse deus Zé foi canalha. Ele acomodou três povos (não tão) diferentes no mesmo lugar e ficou de longe assistindo ao circo pegar fogo, enquanto morria de dar risada. A qualquer hora, essas comunidades tinham de se unir e viver em paz só para contrariá-lo.

Recebido em 05-11-2021

Aceito para publicação em 29-10-2022