

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Paula Fabrícia Brandão Aguiar Mesquita

Roleplaying Games: O imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras estórias.

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA
Programa de Pós-Graduação em Sociologia

Fortaleza
Setembro/2006

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Paula Fabrícia Brandão Aguiar Mesquita

Roleplaying Games: O imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras histórias.

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Orientadora: Profa. Dra. Glória Maria dos Santos Diógenes

Fortaleza
Setembro/2006

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Paula Fabrícia Brandão Aguiar Mesquita

Roleplaying Games: O imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras estórias.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profa. Dra. Glória Maria dos Santos Diógenes

Orientadora

Departamento de Sociologia - UFC

Profa. Rosemary de Oliveira Almeida

Departamento de Sociologia - UECE

Profa. Inês Silvia Vitorino Sampaio

Departamento de Comunicação Social - UFC

Fortaleza, 30 de setembro de 2006

Aos meus pais Socorro e Aguiar, pelo entusiasmo e ao meu marido Charles Jean, pelo amor e dedicação.

Agradecimentos

Aos meus queridos pais, pelo apoio e amor que me dedicam.

Aos meus irmãos Marianne e Rodrigo, que mesmo à distância acreditaram em mim.

Ao meu amado Charles Jean, companheiro e estimulador, por toda a dedicação e leitura prazerosa dos meus textos nas horas menos apropriadas.

À minha querida e estimada orientadora Glória Diógenes, pelas palavras de encorajamento e amizade, sempre que foi solicitada.

À Neide, que sempre facilitou os caminhos.

Aos amigos do Mestrado, pela cumplicidade, em especial, a Cynthia Studart, por termos passado por todas as etapas mais uma vez juntas.

Às professoras do Mestrado que contribuíram para enriquecer meus conhecimentos, em especial àquelas das quais tive a oportunidade ímpar de ser aluna, Júlia Miranda, Irlés Barreira, Auxiliadora Lemenhe e Alba Pinho.

Ao Aimberê, disposto a ajudar nos momentos mais inusitados.

Às ilustres professoras, Inês e Rosemary, que participaram da Banca Examinadora, e se divertiram com a leitura.

A todos os jogadores de RPG que contribuíram com minha pesquisa, em especial aos do grupo Macod.

Resumo

MESQUITA, Paula Fabrícia Brandão Aguiar. *Roleplaying Games: o imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras histórias*. Fortaleza, 2006. 171 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Sociologia, Universidade Federal do Ceará.

Este estudo tem como objetivo revelar uma cultura juvenil muito específica, a *rpgística*, buscando acompanhar as trajetórias e práticas de um grupo de jogadores de *Roleplaying Games* – RPG, norteada por valores, signos e linguagens que os constitui. Procurei deter-me em dois aspectos centrais: o primeiro corresponde a como são elaboradas as redes de sociabilidade dos jovens rpgistas; o segundo, vincula-se à análise do imaginário dos jogadores, e a influência que os mitos e os heróis ocupam nesse cenário. Para tanto, tornou-se primordial a criação de uma metodologia peculiar, feita artesanalmente, durante os quase dois anos de inserção no campo. Compreendi que o RPG é um fenômeno eminentemente urbano, o qual agrega jovens que somam à antiga prática de contar histórias, tão difundida em toda a região Nordeste, elementos das literaturas antigas e de culturas milenares, mixadas à história em quadrinhos, *mangás* e filmes em geral, redefinindo, assim, de maneira autoral, uma narrativa própria.

Palavras-chave:

Roleplaying Games; Culturas Juvenis, Sociabilidade; Imaginário.

Sumário

| | |
|--|------------|
| Introdução | 9 |
| 1. A aventura do conhecimento | 13 |
| 1.1. A partida ou o chamado | 16 |
| 1.2. A iniciação | 25 |
| 1.3. O percurso Metodológico | 29 |
| 1.4. O retorno ou o portal pra os dois mundos | 32 |
| 2. Elementos constituintes do universo do RPG | 34 |
| 2.1. O que é o que é: definindo o RPG | 38 |
| 2.2. Histórico do Jogo | 42 |
| 2.3. Instrumental Rpgístico | 45 |
| 2.3.1. A ambientação | 46 |
| 2.3.2. Os livros-jogos | 48 |
| 2.3.3. As personagens: Jogadores e NPC'S | 52 |
| 2.4. Estrutura narrativa do Jogo: uma campanha | 53 |
| 3. Cultura rpgística: a sociabilidade a partir do jogo | 60 |
| 3.1. Os mochileiros invadem a cena pública | 74 |
| 3.2. A sociabilidade no jogo | 77 |
| 3.3. Tabu: o que é velado na cultura rpgística | 87 |
| 3.4. O ritual Rpgístico | 94 |
| 4. O Imaginário do Jogo: personagens, heróis e mitos no universo do RPG | 102 |
| 4.1. A elaboração criativa das Personagens | 105 |
| 4.1.1. Personagens femininas e masculinas: a dimensão arquetípica | 110 |
| 4.2. O lugar do mito e o papel do herói na narrativa rpgística | 116 |
| 4.3. Trajetória de uma jogadora iniciante | 124 |
| Considerações Finais | 132 |
| Referências Bibliográficas | 136 |
| Glossário | 139 |
| Anexos | 147 |

Lista de Figuras

| | |
|---|-----|
| Figura 1: Foto de jogadores de RPG no Centro Cultural Dragão do Mar | 27 |
| Figura 2: Capa do mangá <i>Evangelion</i> | 35 |
| Figura 3: Evento de RPG no bairro Montese | 37 |
| Figura 4: Miniatura de um elfo | 39 |
| Figura 5: Cena de <i>Live Action</i> | 42 |
| Figura 6: Capa do livro Jogo <i>Dungeon & Dragons</i> | 44 |
| Figura 7: Miniaturas utilizadas por alguns RPG's | 45 |
| Figura 8: Dados de RPG | 46 |
| Figura 9: Capa do livro-jogo <i>Mago - A Ascensão</i> | 49 |
| Figura 10: Capa do livro-jogo <i>Lobisomem - O Apocalipse</i> | 50 |
| Figura 11: Capa do livro-jogo <i>Vampiro - A Máscara</i> | 51 |
| Figura 12: Ficha do Jogador | 53 |
| Figura 13: Gibiteria em Fortaleza | 69 |
| Figura 14: Super Amostra de Animes (SANA) | 71 |
| Figura 15: Rpgistas apreciando a cena no Dragão do Mar | 75 |
| Figura 16: Encontro de Mestres de RPG | 80 |
| Figura 17: Evento de RPG | 82 |
| Figura 18: Personagem masculino | 112 |
| Figura 19: Guerreira amazona | 114 |
| Figura 20: Personagem Sonja | 115 |
| Figura 21: Proposta de personagem feminina | 115 |
| Figura 22: Cartaz do filme <i>O Senhor dos Anéis</i> | 118 |
| Figura 23: Cartaz do filme <i>Star Wars</i> | 118 |
| Figura 24: <i>Fanzine</i> produzido por jovens do Jardim Guanabara | 122 |

Introdução

Eis um estudo que aborda uma prática recente entre grupos juvenis dos grandes centros urbanos: o jogo de RPG, aliado à antiga prática de contar histórias. Esse jogo tem como característica o encontro de jovens para criação de narrativas fantásticas, baseadas nas mitologias nórdica, celta, nipônica, hindu, dentre outras.

Recorrer ao conhecimento mitológico marcou todo o percurso do homem em busca de dar sentido à vida, e, por meio dele, muitos extraíram substância para seus cotidianos. Grandes estudiosos da personalidade, como Freud, sempre utilizaram a mitologia para explicar o comportamento humano, assim como rituais de passagem das chamadas sociedades primitivas. As mitologias, assim como os ritos, ofereceram símbolos que levaram ao avanço do espírito humano, um verdadeiro auxílio espiritual afetivo. (CAMPBELL, 1949). Desta forma, a mitologia sempre esteve presente na construção dos sentidos de vida e morte dos seres humanos.

A história do Brasil, especialmente no Nordeste, está fortemente marcada pela prática oral de contar histórias. As narrativas, tradicionalmente denominadas contos da carochinha, histórias de Trancoso, assumem códigos, hábitos e costumes locais e constituem precioso instrumento de repasse de tradições entre gerações que se sucedem. Lembro-me de, quando pequena, morava no interior do Piauí, e sempre ouvia lendas do cabeça-de-cuia, da mula-sem-cabeça, todas contadas por um senhor que prestava serviços na minha casa. Ficava extasiada e, sempre que meus pais não estavam em casa, pedia para o *Seu Ciço* contar novas histórias. Nas narrações, ele assumia o lugar de protagonista e produzia em todas elas um tom de realismo: eram noites de lua cheia, havia lobisomens e monstros e todos assumiam forma, cor e movimento. Essas histórias, ainda hoje, assombram minha imaginação e não mais temo esses monstros, mas outros.

Os jogadores de RPG criam as próprias histórias fantásticas, sem a ajuda dos adultos. Porque estes não têm tempo de lhes contar ou porque este costume vem se perdendo mesmo. O fato é que esses jovens recriam uma forma de contar histórias, e têm interesse em literaturas antigas, culturas milenares e saciam suas necessidades lendo “800 páginas por semana”- como garantiu um deles - de literatura não recomendada nas escolas. E, na ausência de quem lhes conte histórias, eles mesmos as criam. Um dos aspectos positivos do RPG é essa busca de conhecimento em outras culturas, sempre enfatizada em conversas com os jogadores e a reatualização dessas histórias misturadas a diversos enredos.

O RPG ganhou notoriedade, contudo, assim como a maioria dos agrupamentos juvenis, pelas cenas de violência protagonizadas por jogadores de RPG. Algumas ocorrências mostradas na mídia tradicional brasileira e estrangeira relacionaram assassinatos a rituais do jogo, contribuindo com uma aura negativa em torno dessa atividade lúdica. Fatos como o de um grupo de jovens jogadores de RPG, que supostamente assassinaram uma colega em um cemitério em Minas Gerais, num ritual satânico, sendo mostrado o teor de suas mochilas com o material utilizado em jogos, contribuiu para formar uma opinião pública negativa sobre o jogo. Assim também o caso de um jovem que teria apostado a própria vida e a de seus pais numa mesa de RPG, ocasionando a morte deles, em São Paulo, produziu muita polêmica. Programas populares das emissoras *Record* e *Bandeirantes*, mostravam apresentadores rasgando *card games*¹, e exigindo que os jogadores de RPG levassem “paulada”. Assim, foi constituída uma atmosfera de mistério em torno do jogo, o que despertou ainda mais o interesse de jovens, atizados pelo gosto do desconhecido. Nas falas, os jogadores dão sempre um jeito de desvincular esses fatos do RPG, mas nunca conversei com um jogador que deixasse de lembrá-los.

Procurei me deter em dois aspectos centrais: o primeiro diz respeito a como são elaboradas as redes de sociabilidade dos jovens, tendo o RPG como ponto convergente desse encontro. O segundo, vincula-se à análise, de modo mais

¹ Jogo de cartas, baseados em personagens do RPG.

próximo, do imaginário desses jogadores, buscando a influência que os heróis e os mitos ocupam neste cenário, e ainda como acontece a elaboração de personagens.

Convido-os então a percorrer juntos a mim essa aventura. O primeiro momento é ainda de completo estranhamento, vendo tudo enevoado, até os primeiros raios de conhecimento. A viagem não é segura! Estamos trilhando pistas pouco farejadas, mas, lentamente, será feita uma visitação prévia.

Nessa andança, há que se mapear os caminhos percorridos e, essa descrição acontecerá ao longo de todo o Capítulo 1, intitulado *A aventura do conhecimento*, em que retrato com minúcias todo o percurso metodológico, as principais dificuldades encontradas, a importância de ter uma informante, enfim, o desbravamento da cultura rpgística. Nesse capítulo, já apresento considerações acerca do jogo e dos jogadores, imprescindíveis para a continuidade da argumentação.

A primeira grande “parada” é a de reconhecimento da área. No Capítulo 2: *Elementos constituintes do universo do RPG*, descrevo o que é o RPG, narro um século de história de jogos de estratégia até o RPG de hoje, explicando todos os seus elementos constitutivos, desde o instrumental utilizado para jogar, a ambientação, os livros-jogos, personagens, a estrutura narrativa do jogo a partir de uma campanha.

A viagem segue em busca de outras paragens que possam melhor definir o que está por trás desse cenário, chegando ao Capítulo 3 – *Cultura rpgística: a sociabilidade a partir do jogo*. Pretendi aqui definir o que produz solidez ao grupo e caracterizá-lo, juntando as peças do quebra-cabeça, para definir o que faz dos jogadores de RPG um grupo. Junto a isso segue-se uma descrição do ritual do jogo e de alguns tabus que perpassam toda a cultura do RPG.

No capítulo 4, trato da dimensão imaginária na constituição das personagens. Neste, discorro sobre o papel que ocupam o mito e o herói nas narrativas rpgísticas, além de como acontece a constituição de personagens a partir da iniciação de uma jogadora e do lugar que estas ocupam na vida dos jovens.

Nesses capítulos, não pretendo esgotar a discussão do RPG, pois a possibilidade de estudo é tão grande quanto à dos jogadores criarem histórias à cada campanha. Por se mostrar como uma área que se pode explorar vastamente, percorrendo os mais variados caminhos, tive que delimitar, a cada bifurcação que surgia, o meu foco de estudo: a descrição do RPG e a constituição das redes de sociabilidade, tendo o jogo como referente. Fazer isto foi um trabalho de escafandrista em busca de dar conta deste fenômeno. Assim, acredito ter percorrido um caminho que foi capaz de apontar algumas luzes no final da jornada.

1 A Aventura do Conhecimento.

A experiência da pesquisa permite desenvolver permanentemente o autoconhecimento e aguçar a sensibilidade do pesquisador. Compreender o outro torna-se o fundamento maior e acima de tudo aprende-se a esperar, até mesmo a “tolerar,” aqueles sujeitos que ainda estão em decurso de reconhecimento, de desvelamento.

Quando nada favorece o conhecimento do outro, os pesquisadores, de um modo geral, pensam em mudar o rumo da pesquisa; procurar algo mais familiar, menos complexo, no contexto social em que se encontra inserido. É justamente do olhar que nada parece ver, porém, que surgem as primeiras nuances do que está a ser vislumbrado.

Inicialmente aspirava a compreender quem eram esses sujeitos rpgistas. Deles nada sabia. O que me foi antecipado pelos recursos midiáticos e mesmo pelas conversas com amigos e na Academia, relacionou-os a aspectos negativos e, digo mesmo, pejorativos, e custou-me afastar de algumas dessas prenoções. A maioria das minhas pesquisas, feitas na internet há dois anos, relacionava-os a manchetes extravagantes sobre a possibilidade do RPG ter levado jogadores a assassinar companheiros de mesa, aqui no Brasil, como nos casos de Teresópolis², Ouro Preto ³e Guarapari⁴. Notícias advindas dos Estados Unidos, país original do RPG, constatavam homicídios de pais praticados pelos próprios filhos jogadores. Assim também, suicídios, cujas informações obtidas pela imprensa americana teriam sido causados pela incapacidade de alguns jovens de suportar a morte de suas personagens. Tudo

² No ano 2000, em Teresópolis – RJ, duas jovens jogadoras de RPG foram estupradas, torturadas e estranguladas, sendo divulgado pela imprensa que o crime teria sido praticado por rpgistas. Dias após o início da investigação foi descoberto que o autor do crime foi o jardineiro delas. (Ver anexo)

³ Em Ouro Preto - MG, em 2001, uma jovem teria sido assassinada num cemitério por jogadores de RPG, supostamente num ritual de magia negra.

⁴ Em Guarapari, Espírito Santo, em 2005, os pais e um jogador de RPG foram assassinados por supostos jogadores de RPG que afirmaram ter apostado na mesa a vida dos três, tendo o jovem assassinado perdido.

isso contribuiu para que eu quisesse me afastar dessa aura nefasta de mortes, depressão e comportamento excêntrico dos jovens.

Esses mesmos motivos, no entanto, que me levaram a repensar a minha pesquisa, por outro lado, fizeram que os jogadores criassem para si mesmos uma espécie de redoma, de proteção deles, repelindo e desconfiando de jornalistas e pesquisadores. A imprensa é o algoz, e eles assumiram o papel de vítimas. Não é estranho que tenham, de várias maneiras, tentado me desencorajar, dando-me informações incompletas. Essa atmosfera de obscuridade que os acompanhava era retomada em seus discursos. Praticamente todos os jogadores com os quais conversei, entrevistei, ou mesmo observei, referiram-se aos casos de assassinatos causados supostamente por rpgistas, para dizer que nada tinham a ver com isso ou, sobretudo para condenar a forma como são vistos. Essa atitude, no entanto, é relevante para assinalar o quão próximo gostavam de estar desse estereótipo do perigo, do nefasto, ou poderia ser, ainda, uma estratégia para afastar a pesquisadora. Para ilustrar essa afirmação, valho-me de notas de campo baseadas numa conversa com uma jogadora, enquanto eu negociava para acompanhar um jogo em sua casa:

“[...] Mal começamos a conversar sobre a possibilidade de jogar em sua casa, ela me diz: “Você soube o caso do Espírito Santo? O menino convidou o cara pra jogar na casa dele e este foi armado e matou o menino e o pai dele.” Eu disse não saber e que isso não havia saído na imprensa. Ela diz: “Pois é. A família é rica deve ter abafado...Você vê o cara já foi jogar mal intencionado. Pra quê que foi com a arma na cintura?” Em seguida relatou também o caso de um estudante de medicina que atirou em várias pessoas dentro de um cinema, tal qual um jogo que tinha baixado em seu computador. Falou também que os jogadores são estigmatizados e expulsos de shopping centers da cidade. Ao mesmo tempo, percebo um certo fascínio quando contam essas histórias. Engraçado...como é que eu estou propondo assistir o jogo em sua casa, e ela me adverte que começará à noite e durará até seis horas da manhã, e me conta sobre casos de assassinatos na casa de jogadores? Só me resta sorrir dessa situação... [Notas de campo: 03/09/2005]

Meu conhecimento acerca dos rpgistas provou que não bastam apenas o conhecimento e a vontade de pesquisar. O percurso metodológico fala por si mesmo, e também sobre o RPG e seus jogadores, razão por que narrarei este trajeto desde o meu primeiro contato, fazendo uma analogia a uma heroína, como muitas vezes os pesquisadores se sentem, numa saga que me redimiria perante a comunidade acadêmica. Será retratada em três fases, como afirma Campbell ser constituída a saga do herói: a primeira, a *Partida*; caracterizada pelo chamado à aventura. O herói encontra-se em seu cotidiano e algo estranho perturba a sua paz; eis que acontece “o Chamado”. O herói inicialmente recusa esse chamado. Surge então um auxílio que se manifesta por uma ajuda sobrenatural para protegê-lo das forças titânicas. Acontece a passagem pelo primeiro portal, que é guardado por defensores. E do outro lado dele está o desconhecido. O herói não vence ainda, fica numa situação de perigo e quase morre. A segunda, a *Iniciação*, mostra o caminho da prova, a fase favorita do mito-aventura-narrativa. É ali que o herói enfrenta provações. Com auxílio de amuletos, vence algumas provas difíceis e desce aos caminhos tortuosos do labirinto. Ocorre um encontro místico com a deusa e também o encontro com um mentor que lhe inspira confiança e vigor para a grande batalha. Isso pode ser uma maldição ou uma benção. E a última fase consiste no *Retorno*: nesta, há uma recusa de sair do limbo. Eis que aparece uma ajuda sobrenatural que o tira do limbo e o restitui para que possa vencer os guardiões. Finalmente recebe a recompensa pela sua vitória, como mentor destes dois mundos.

Seria eu, neste momento, a mentora do conhecimento dos dois mundos: o rpgístico e o acadêmico. Quando acaba a saga, finalmente o herói ou a heroína terá a liberdade. Para a pesquisadora, refere-se à liberdade de escrever e interpretar, e “magicamente” transformar o que foi apreendido em texto, nessa dissertação.

A minha aventura do conhecimento foi longa, constituída por algumas recusas, ajuda de mentores, apego à “amuletos mágicos”, leia-se conhecimentos advindos do “mundo acadêmico”. Nenhuma dessas etapas foi desnecessária para a transformação da pesquisadora em “heroína”, sendo esta

última a que transpõe todos os obstáculos e sai vitoriosa. A passagem pelo “portal” era vigiada constantemente pelos rpgistas, e foi necessária ajuda de terceiros para atravessá-la. Os primeiros passos aconteceram em meados de 2004, algumas conquistas em 2005 e a vitória em 2006. Eis a saga.

1.1 A Partida ou o Chamado

É noite. A observação torna-se difícil. A praça pouco iluminada e rodeada por plantas de vários portes, permite que eles, que trajam roupas pretas na maioria, fiquem quase invisíveis. Quem são eles? Quem são esses jovens que se deslocam de um lado para outro? É a intensidade dos movimentos que os torna visíveis, isso é verdade, mas o que fazem lá? Parecem conversar. Um está vestido todo de preto, de pé, lendo para outros jovens que também estão de preto, apenas ouvindo. Ele está passando instruções? Outro grupo também de preto faz a travessia para uma banca de revistas, repleta de indivíduos no mesmo estilo. O que está acontecendo?

No dia 03 de julho de 2004, às 19 horas estou cruzando as avenidas Desembargador Moreira e Dom Luís. Observo a Praça Portugal, as três bancas de revistas que ficam ao lado e o McDonald's (localiza-se fora do Shopping Aldeota). O grande número de jovens chama a minha atenção. Ao perguntar a um comerciante que tem seu estabelecimento situado nas imediações quem são aquelas pessoas, ele diz não saber direito, mas informa que eles sempre estão por ali, embora ele não soubesse bem o que faziam.

Passo novamente às 21 horas. Eles agora já estão dispersos. Alguns em pé, encostados nas mesinhas do McDonald's, outros correm na praça,

brincando. No outro quarteirão, agora no Shopping Avenida, vejo-os saindo de uma Lan House⁵ chamada Orange. [Diário de campo: 03/07/2004].

Comecei então a olhar, a observar com maior rigor, que movimento era esse, o que mobilizava esses jovens a se vestirem de preto e andar em bandos “fazendo nada”. Pais (1993) assinala que

“Não fazer nada” representa aliás, uma das principais actividades características das culturas juvenis. Por seu lado, falar, conversar, estar (por estar) com os amigos representa um dos mais freqüentes modos de “não fazer nada”. Os assuntos das conversas não têm de ser reais, podem ser histórias fictícias, imaginárias, irreais – tanto mais interessantes quanto mais divertidas. (p.107).

Descobri que se tratava de jovens que freqüentavam aquele espaço da cidade para jogar *RPG (Roleplaying Games* – “jogos de interpretação de papéis”). Eles vinham de bairros diferentes da Cidade, a pé ou em ônibus e elegiam alguns cenários como pontos de encontro. Um desses lugares escolhidos era o “coração da Aldeota”, lugar que faz bombear fluxos para o resto das vias.

Durante muito tempo, fiz esse trajeto e jamais havia percebido esses jovens no referido lugar. Além de pouco iluminada, os freqüentadores da praça, vestidos de preto, projetavam uma cena pública de invisibilidade. A praça Portugal tem o formato de anel, tornando difícil a travessia, parece mesmo que ficar ali é estar “ilhado”, rodeado por um trânsito intenso. Os automóveis não param para o pedestre, pois foi projetada para circulação de veículos. Estar ali é ser o transgressor, na figura do caminhante, determinando o que é permitido ou não fazer, pois a cidade não é usada sempre como se ordena. (CERTEAU, 1994).

A partir dessa descoberta, iniciei minha peregrinação pela Cidade em busca de novas pistas que me conduzissem ao encontro deste inusitado

⁵ Lugar da diversão onde os jovens se encontram para jogar videogame em computadores, conversar etc. São 2000 estabelecimentos em todo o Brasil. (Fonte: Veja, junho 2004).

fenômeno e a freqüentar espaços onde esses jovens rpgistas⁶ jogavam. Descobri que, além da Praça Portugal, onde na verdade é mais freqüente a presença de jovens *otakus*,⁷ os jogadores de RPG costumavam se encontrar nos *shoppings* próximos, e também no Centro Cultural Dragão do Mar.

O RPG é um jogo que pode durar até oito horas seguidas e os jovens precisam de um lugar para jogá-lo que os deixe à vontade. Começaram muitos deles então, a freqüentar os *shoppings* da Cidade. Essas estratégias de ocupação me levaram a refletir como os jovens percebem esse espaço que, de fato, é uma possibilidade de encontro com a turma “fora de casa” e um verdadeiro *locus* de sociabilidade. Nos *shoppings* eles utilizavam as mesas que ficavam no entorno, e ainda contavam com a praça de alimentação, para fazer lanches rápidos. No intervalo do jogo, após horas a fio de interpretação, ouvi de um Mestre⁸, certa vez: “*Pessoal, 15 minutos de intervalo para o lanche!*” Dito isso, os jovens rapidamente levantaram-se para comer e oxigenar suas mentes. É interessante observar que, mesmo no intervalo, as conversas, na sua maioria, são acerca do jogo. Suas presenças, no entanto, não eram bem aceitas pelos clientes dos *shoppings*. Talvez por andarem em “bando”, todos vestidos com roupas pretas e representarem papéis, às vezes, falando muito alto, eram vistos com desconfiança. Os passantes não entendiam o significado e havia um certo estranhamento que, gradativamente, foi ocasionando um movimento surdo de expulsão desses jovens. Numa conversa com Cibele⁹, jogadora de RPG há dez anos, ela disse que o *Shopping Aldeota* chegou a fazer uma nota para um determinado jornal da Cidade explicando que os jogadores de RPG não eram clientela do *shopping*. Também um jovem chamado Heitor¹⁰, acentua: “*Sempre que vou a shoppings em Fortaleza, o Iguatemi, Benfica e Aldeota...Tenho recebido retaliações dos seguranças, que foram orientados a praticamente expulsar qualquer rpgista que estiver jogando nas dependências do shoppings.*”

⁶ Jogadores de RPG.

⁷ Admiradores da cultura japonesa e de um estilo particular de desenhos animados, *animes* e de quadrinhos japoneses, *Mangás*.

⁸ O responsável pela narrativa do jogo. Ele é quem guia a história e os jogadores.

⁹ Todos os nomes aqui citados são fictícios.

¹⁰ Cf. Comunidade RPG Fortaleza: www.orkut.com/commMsgs.aspx/10/06/06.

Em seguida a este depoimento, outro jovem, Assis¹¹, assinala: “*Concordo com Heitor, nós jogadores de RPG somos putamente [SIC] discriminados, já vi grupos serem “jogados” para fora de Shoppings por conta que algumas pessoas das mesas vizinhas se incomodarem com a presença dos jogadores*”.

A Bienal do Livro 2004, que aconteceu no Centro de Convenções de Fortaleza, reservou um lugar denominado “Espaço Jovem” para os rpgistas, onde eles, além de jogar RPG, apresentavam *live actions*¹², realizando suas *performances* diante dos olhos curiosos dos freqüentadores do evento que estranhavam aquele lugar meio gótico, decorado com bancos de madeira bem antiga e pesada, toda entalhada, mesas com castiçais e velas escuras, baús velhos, além da própria indumentária dos jogadores, que também faz parte do cenário e é geralmente preta.

Desse momento em diante, os rpgistas começaram a marcar pontos de encontro na Cidade, que funcionavam como apoio e de lá faziam a travessia para um espaço indicado, escolhido. Um desses *points* articulado para que pudessem jogar RPG foi o Centro Cultural Dragão do Mar. Assim, esses grupos de jogadores começaram a ganhar visibilidade na cidade.

O Centro Cultural Dragão do Mar reservou um espaço destinado para os rpgistas, e projetos novos a serem desenvolvidos por eles, inclusive atualmente fazem parte da programação do lugar, com horário e dia marcados: sábado das 14 às 20 h. Ainda lá, eles ficam num espaço chamado “Ateliê de Arte”, um local de total invisibilidade na cena do Centro Cultural.

Pretendo me deter um pouco na descrição deste local, pois, sendo o lugar reconhecido por eles como grande conquista dos rpgistas, percebo que foram colocados num espaço de invisibilidade. Fazendo uma analogia entre Caverna e Jardim, a primeira, etimologicamente, deriva do latim *caverna, ae*, denominando cova, cavidade, concavidade, abertura, gruta.¹³ Inicialmente serviu como refúgio para o inóspito clima e ambiente do homem primitivo e, depois, foi utilizada

¹¹ Idem

¹² Evento em que os jovens vestem-se como suas personagens e fazem uma espécie de ‘peça teatral’, só que improvisada.

¹³ Segundo Houaiss (2004), por extensão de sentido, qualquer cavidade profunda; antro, cova, e no sentido figurado, parte ou lugar recôndito; íntimo, um lugar sombrio, triste etc.

como referência a local de iluminação, oração e adoração, conforme se pode ler em inúmeras passagens bíblicas (a caverna da natividade), da literatura hindu (refúgio de Buda e de Vishnu), mitológicas (oráculo de delfos) ou filosóficas (a caverna de Platão).

De local frio e inóspito, ocupado por feras, o homem transformou a caverna em local de moradia, devaneio e sonho e, em seu abrigo e ao lado do calor reconfortante de fogueiras, deu vida a filhos carnaís, imagens rupestres e estórias que ainda hoje ressoam em nossa imaginação.

Um jardim, aportuguesamento do francês *jardin*, é uma estrutura espacial ao ar livre, projetada e construída pelo Homem, normalmente inserida em uma micropaisagem de contexto próprio. Normalmente, ele se caracteriza pela forte presença da vegetação. Espaço verde destinado a fruição lúdica, ou com finalidade específica. Imediatamente me recordo do Jardim do Éden, onde o homem e a mulher encontraram e comeram da árvore-do-conhecimento e tiveram o vislumbre do Bem e do Mal, perdendo a inocência, violando as regras prescritas e sendo por tal crime de lá expulsos por Jeová (o construtor do jardim). Um jardim é o local da fruição, do prazer. É também espaço de veneração, reflexão e iluminação.

Estes dois lugares, Caverna e Jardim, antes que excludentes, são complementares, mediante uso que deles faz um grupo de jovens. O espaço em comento é uma área localizada ao lado da praça Verde, no Centro Cultural Dragão do Mar, que, conforme a inscrição no elevador, fica no **subsolo**. Ali, ao lado de um jardim, reservado para espetáculos ao ar livre - conquanto espaço antifuncional, entre escadarias, colunas, mesas e toaletes – é fácil divisar uma **gruta** artificial, aos sábados ocupada por um grupo de jogadores de RPG que fazem daquele o *seu espaço*. Uma **caverna**, onde, munidos de lápis, papel, dados especiais e de muita criatividade e disposição, jovens se isolam e se congoçam, reinventam e vivem batalhas imaginárias, fora do seu cotidiano. As grutas foram entendidas pelo homem como locais sagrados, nichos de eremitas, oráculos, santos e, também, de *fugitivos*.

Naquele lugar, conforme descrevi, há um local de livre acesso e o outro teoricamente ao abrigo de turistas, cedido pelo Poder Público. Romantizando, posso dizer que os rpgistas ressignificam o mito das cavernas e, ocasionalmente, se atrevem a profanar o jardim edênico.

A Caverna é reocupada semanalmente pelo grupo MACOD(Mamãe Cadê os Dados). O dia escolhido para as sessões ou partidas, que é o período em que Mestre e jogadores passam juntos, empenhados no desenvolvimento de uma aventura, ou história interativa, foi o sábado (*sabath*), dia impregnado de referências místicas. O tempo de uma sessão é extremamente variável e depende apenas da disposição dos participantes. Várias sessões constituem uma aventura que, por sua vez, são interligadas, constituindo uma campanha, verdadeira saga que pode levar anos para ser completada (ao longo de centenas de sessões de jogo). O termo cristalizou-se por ter sido usado no primeiro RPG já publicado, *Dungeons & Dragons*, sendo que outras publicações utilizam outras variações, como crônica, romance etc. Recriando personagens e histórias, em uma ambientação propícia a fantasia, um grupo *usa* a Caverna para construir o *seu* mundo; mundo povoado de magos, bruxas erotizadas, monstros, elfos e dragões provenientes de contos de fada; um mundo medieval-fantástico. Ficam a maior parte do tempo restritos à mesa de jogo no centro da Caverna mas, eventualmente e em ocasiões especiais, atrevem-se a invadir o jardim, executando *live action*, literalmente ação ao vivo, atividade lúdica semelhante ao teatro de improviso, na qual os participantes se vestem como suas personagens¹⁴ e, em vez de simplesmente declarar a sua ação, que é a atitude ou seqüência de movimentos pretendida pela personagem em resposta à situação criada pelo narrador, agem, conversam e tomam atitudes como se fossem eles próprios as personagens.

O Dragão do Mar pode ser considerado um *pedaço*, defendido por Magnani como um lugar dos colegas, dos chegados. Neste pedaço da Cidade os jovens

¹⁴ Personagem: É o *alter ego* definido e interpretado por um Jogador, de maneira similar ao desenvolvimento, pelo ator, de uma personagem para uma peça, um filme etc.

se reconhecem pelos “mesmos símbolos que remetem a gostos, orientações, valores, hábitos de consumo e modos de vida semelhantes.” (2002: 22). Os jovens que lá se reúnem, em torno de cinquenta indivíduos, com suas calças jeans e camisetas pretas de banda de *rock*, ou ainda com desenhos de *animes*, monstros, desenho em geral, criam seu próprio espaço. É lá que comungam os mesmos códigos e símbolos e onde exercitam seu modo de *ser* jovens, exercendo a sociabilidade num espaço público, tornado o pedaço deles.

Como sujeitos da minha pesquisa, tomei então, estes que considero emblemáticos na sociedade atual, pela diversidade no uso de espaços e pela heterogeneidade das formas de associação: os jovens rpgistas. Atores sociais que, das mais diferentes maneiras, se apropriam de determinados espaços públicos ou privados para expressarem a condição juvenil, assumindo-se enquanto tais em ambientes de lazer, escolhidos e legitimados por eles.

Procurando atentar também para estas novas formas de sociabilidades juvenis que despontam na Cidade, mediante o jogo de RPG, muitas questões me ocorrem: o que é o RPG? Quem são esses jovens que se encontram para jogar RPG e usam a fantasia e o lúdico para se comunicarem? Como se relacionam entre si e o que é necessário para entrar naquele “pedaço” deles? Como acontece esse ritual de *pertença* ao grupo? Qual a atribuição da representação de papéis, dos mitos, dos heróis, para eles? Como constituem suas personagens? O que seria a cultura do RPG, e como essa “cultura importada”, rica em mitologia nórdica, celta, nipônica, atribui sentido às suas vidas?

A primeira vez em que me aventurei nesta pesquisa foi em 2004, ao ler no jornal que haveria uma apresentação de RPG no Centro de Convenções na ocasião da Bienal do Livro 2004. Também li sobre uma palestra acerca do jogo. Fui munida de uma filmadora, emprestada de última hora por uma amiga, e disposta a conversar com os jogadores. Consegui conversar com Jonas, Mestre respeitado e um dos fundadores do grupo MACOD¹⁵. Ele era o palestrante e

¹⁵ Significa “Mamãe Cadê os Dados”. Grupo formado por jogadores de RPG e que era responsável pelo Espaço Jovem na Bienal 2004, elaborando mesas, discussões e

permitiu, após uma conversa prévia, a gravação de toda a palestra. Falou-me que teria escrito cerca de 150 páginas em apenas um final de semana sobre o jogo, portanto precisaria selecionar e reduzir o que falaria. Em sua palestra, informou que os jovens rpgistas lêem cerca de 800 páginas, por semana, de literatura específica. O tom era de certo esnobismo, e os jovens que o cercavam pareciam em êxtase com suas palavras.

No outro dia voltei para a apresentação de uma *live action* e também pude gravar, apesar de alguns ressaltarem a circunstância de uma exceção, pois uma *live action* é algo considerado íntimo para ser apresentado numa bienal, mas, enfim, permitiram. Eles insistiam em produzir um ar de mistério, que faz parte da atmosfera constituinte do jogo. Ao final, conduzi-me ao encontro de Jonas para indagar como poderia acompanhar o grupo, e ele revelou que todos os sábados ocupam um espaço no Dragão do Mar com a finalidade de jogar. Ao ouvir a afirmação de que certamente estaria lá nos próximos sábados, uma garota retrucou: “*Olha, não é assim não! Não é ir chegando e entrando não!*” Foi aí que me alertaram do fato de que eu não poderia apenas assistir, mas teria que jogar. Confesso que a primeira impressão não foi muito boa. Achei melhor estudar mais, não entrar em campo sem saber ao certo do que se tratava. Busquei então pesquisas sobre o assunto e me deparei com um grande vazio de reflexões nesta área, percebendo assim as dificuldades futuras.

Voltei no final de 2004, num sábado, ao Dragão do Mar, e a história não foi muito diferente. Ao chegar, dirigi-me ao Salão de Arte, onde costumam se reunir, mas não consegui ir em frente. Entrei e saí quatro vezes, pois não me senti à vontade para sentar às mesas. Eles me olhavam e continuavam jogando, imitando diferentes vozes. Outros estavam tão absorvidos pelo jogo que nem percebiam a minha presença. Resolvi ficar observando apenas, um pouco afastada. Senti a necessidade de um informante, de alguém que me conduzisse, pois ali não é um lugar aonde se adentre sozinho, sendo necessária a presença de um eficaz mediador. Anotei várias informações, observei novamente a

apresentações em geral acerca de RPG. E também é responsável pelo projeto de RPG no Centro Cultural Dragão do Mar, ensinando o jogo para outros jovens interessados.

utilização das roupas pretas e de uma presença maciça de homens: de quarenta pessoas, havia apenas quatro meninas. Conversei com dois garotos, mas, como eram bastante tímidos, o diálogo foi um pouco difícil. Percebi que, às vezes, quando tentava engatar uma conversa com eles, paravam de se dirigir a mim. Torno-me uma personagem inexistente: a pesquisadora.

Isso me trouxe muitas angústias. Por que pesquisar esses jovens com os quais não tinha nenhuma familiaridade? Seria muito mais fácil fazer contatos com grupos de jovens dos quais fiz parte, ou ainda com que tinha certa aproximação; isso parecia mais acertado. Pensava que ainda havia tempo para mudar o rumo da minha pesquisa. Esse grupo é muito diferente de tudo o que eu conhecia. Com eles, eu me sentia estrangeira. Era como se houvesse algo que nos separasse de ambas as partes: tanto da pesquisadora quanto dos interlocutores.

O RPG é um jogo no qual os participantes interpretam papéis, próximos da idéia de um “teatro da imaginação”, sem platéia. Eles representam magos, vampiros, lobisomens e ali colocam ou não características pessoais, e são assistidos apenas entre eles. Apenas o grupo de cinco ou seis pessoas, em geral, atua e ao mesmo tempo assiste à narração. Isso talvez tenha sido uma das maiores resistências à minha presença, pois eles não apenas dispensam platéia tal qual um teatro necessitaria, como qualquer presença pode tirar a aura de verdade ali vivenciada. Quando indagava acerca da possibilidade de assistir às campanhas, os jogadores diziam que só o Mestre decidiria sobre o assunto, e assim era postergada essa decisão. Sempre havia uma forma de me lembrarem que eu não pertencia ao grupo deles. Um jogador, certa vez, me disse em uma entrevista:

[...] Pelo preconceito que o RPG passa, ele se fecha por se achar dentro de um laboratório [...] De repente chega uma pesquisadora, começa a fazer perguntas [...] ah, ela quer entender de RPG, ela quer que nós falemos de RPG, e aí vamos passar nossas idéias, vamos contribuir para a dissertação, mas ela não aceita ser uma narradora de RPG, significa que a visão dela vem por cima. (Entrevista gravada em agosto/2005).

Assim me pressionaram, de certa maneira, para que eu me tornasse uma narradora, ou jogadora. Passaria certamente a existir para eles, mas ao mesmo tempo tinha dúvidas se era necessário ser um deles para fazer minha pesquisa. Essa questão foi debatida na Antropologia por longos períodos, e ainda hoje é foco de atenção. Interessante é lembrar a incerteza dos desbravadores das “narrações etnográficas”, como Evans-Pritchard (2005), que em sua pesquisa com povos nilotas por volta de 1930, reclamava dos Nuer, que não o ajudavam em nada e, além do mais, elucidava as dificuldades em dialogar com eles e dizia que estes, ao contrário dos Azande, que não permitiam que o pesquisador vivesse como eles, os Nuer não permitiam que ele vivesse de outra forma que não a deles. E diz: “Com os Azande, fui forçado a viver fora da comunidade; entre os Nuer, fui forçado a ser membro dela. Os Azande tratavam-me como um ser superior; os Nuer, como um igual.”(p.21). Ora, a tentativa aqui é demonstrar que, desde os primórdios, a busca feita por um pesquisador alheio à realidade investigada constitui grande entrave para a investigação. Comparar a minha pesquisa com a aventura etnográfica acima, principalmente pelas situações adversas do início do século XX para um pesquisador que saía de seu país para investigar sociedades ditas “exóticas”, decerto não é o objetivo. Algumas questões metodológicas, porém, persistem até mesmo para uma pesquisadora de hoje.

1.2. A Iniciação

No final de 2005, encontrei-me por acaso, numa vídeolocadora, com uma jogadora do MACOD, a quem reconheci de imediato. Aproximei-me e manifestei a intenção de conversar acerca do RPG e ela me passou seu *e-mail*, bruscamente, e trocou poucas palavras comigo. Fiquei perplexa! Ela parecia não querer ser vista comigo pelos seus colegas que ainda estavam a escolher *dvd's*.

Mesmo assim, insisti e enviei um *e-mail* para referida jogadora explicando a minha situação de pesquisadora, a necessidade de dados e informações. Para minha surpresa, ela prontamente me respondeu, dizendo que poderia ajudar e marcamos um encontro no Dragão do Mar.

Desta vez foi diferente. Por mais que eu me sentisse deslocada, com todas aquelas pessoas me olhando e conversando entre si, a presença daquela jogadora me conduzindo ao grupo fez grande diferença. Ela me apresentou várias pessoas, que foram modificando, pouco a pouco, a maneira de me olhar e ficaram mais à vontade e receptivas. Alguns se colocaram prontamente a minha disposição e uma delas foi, inesperadamente, simpática: falou sobre o RPG com uma riqueza extraordinária de informações, tanto que solicitei a gravação, e essa foi uma das conversas que condensou dados mais significativos. Becker (1999) ensina que “A declaração espontânea parece menos propensa a refletir as preocupações do observador e possíveis *biases* ¹⁶do que uma declaração feita em resposta a alguma ação do observador, pois a própria questão do observador pode levar o informante a dar uma resposta que poderia nunca lhe ocorrer de outra maneira.”(p.53). Senti um horizonte abrindo-se a minha frente após esta conversa esclarecedora e espontânea, e confirmei a importância de ter tido Alana como aliada. Isso me fez evocar também Damatta quando reflete acerca do trabalho de campo, e diz:

O trabalho de campo, como os ritos de passagem, implica pois na possibilidade de redescobrir novas formas de relacionamento social, por meio de uma socialização controlada. Neste sentido, o processo é uma busca do controle dos preconceitos, o que é facilitado pela viagem para um outro universo social e pela distância das relações sociais mais reconfortantes.(...) Se todo o noviço tem um “padrinho”de iniciação, o antropólogo deve descobri-lo na forma de um amigo, informante, instrutor, professor e companheiro. Alguém que lhe ensinará os caminhos e desvios contraditórios na sociedade que pretende estudar e que deverá socializá-lo como uma criança muito especial. (1997, p.152).

¹⁶

Significa viés, tendências.

O papel ocupado por essa “madrinha” ou “mentora” no momento da minha terceira entrada no campo foi definitivo e estimulante para minha inserção nesse campo de vivência observadora. A partir daí, não apenas tive acesso mais fácil aos jogadores, como também fui identificando por dentro a trama dos enredos, personagens e narrativas da cada campanha de RPG.



Fig.1. Jogadores de RPG no Centro Cultural Dragão do Mar: Diário do Nordeste (25/07/05).¹⁷

No Dragão do Mar, funciona o projeto do MACOD, cujo objetivo é ensinar RPG aos jovens, tirar dúvida de curiosos e divulgar o jogo. Larissa me revelou que, certa vez, o pai de um jogador foi lá para conversar com ela: “*estava indignado com esse jogo e queria proibir o filho de jogar.*” Ela então explicou sobre o RPG e ressaltou os aspectos positivos, e, de acordo com ela, o pai do jovem saiu convencido. Isso acontece muito, segundo os jogadores, pelo fato de relacioná-los com outros casos de jogadores de RPG do País, que teriam matado os pais, ou ainda praticado rituais macabros – notícias dentre outras que abalaram a opinião pública sobre o jogo.

Os jogadores no Dragão do Mar, à época em que retornei para observá-los, estavam em uma campanha ¹⁸ que tinha quase dois anos de duração. À medida

¹⁷ Matéria intitulada: “RPG aproxima jovens dos Mitos”, na qual cedi uma entrevista sobre o jogo, assim como jogadores do Macod.

que pessoas interessadas em participar do jogo procuravam o grupo, elas montavam personagens para as novas situações que surgiam ao longo do jogo. Este espaço no Dragão do Mar foi meu lugar privilegiado de observação, pois ali os jovens se reuniam em grupos advindos dos mais diferentes bairros da Cidade. Vinham de todos os lados, de ônibus, carona ou em seus carros, e jogavam as mais diferentes modalidades de RPG. Assim, este laboratório da prática do RPG foi *locus* privilegiado de minha pesquisa. Isto não me impediu de entrevistar pessoas, de outros grupos indicadas por amigos, de conversar com admiradores e jogadores de RPG de vários bairros de Fortaleza; ainda porque, à medida que as pessoas sabiam da minha pesquisa sobre o RPG, sempre havia um grande interesse, e elas aproximavam-se para comentar o jogo, mencionando alguém que conheciam, e solicitando que eu falasse sobre a atividade¹⁹.

Ambicionava ainda, como objetivo da minha pesquisa, participar de mesas de RPG na moradia dos jovens. É relevante enfatizar que o RPG é um jogo realizado demasiadamente na própria residência dos jovens. Por vezes, naquela na qual se sentem mais livres para se expressarem, longe da presença de platéia (leia-se pais, irmãos etc) que possam interferir na dinâmica do jogo. Recebi convites para esses jogos na casa de jogadores até então desconhecidos, que teriam início à meia-noite e terminariam por volta das seis horas da manhã, mas, estranhamente após realizado o convite, logo em seguida, eles desmarcavam comigo. A impressão que eu tinha era de que eles me permitiam ir a casa deles, e depois repensavam e não aprovavam. Por várias vezes, fiz contato com eles e sempre a resposta era a mesma, quando eu perguntava se podia assistir a uma partida em suas casa: “*Pode!*” Mas depois as desculpas eram: “*Foi adiada!*”, “*A campanha que estou mestrando já tem 3 anos*

¹⁸ Uma campanha é uma partida de RPG, que pode ter duração variada de semanas, meses ou anos.

¹⁹ Numa palestra que proferi em 2005 sobre *Estética Juvenil: corpo e consumo* para um auditório de duzentos técnicos – Assistentes Sociais, Psicólogos e Advogados, da Prefeitura Municipal de Fortaleza, ao pincelar rapidamente acerca da minha pesquisa sobre os Rpgistas, fui várias vezes interrompida por eles para que eu falasse mais sobre os jogadores, e em seguida fui abordada por Psicólogas que contaram casos clínicos de jovens que “encarnavam” personagens.

ficaria impossível de você acompanhar a história”, dentre outras. Isso foi produzindo certa frustração, mas percebi como um indicativo de que esses ambientes são para ser experimentados por amigos, e estranhos, como eu, não seriam bem-vindos; além da dificuldade própria de pesquisar em casas onde eu não era reconhecida pelos pais dos jovens, e acredito ter havido veto mesmo dos próprios jogadores, que, no geral, se sentem mais à vontade para interpretar suas personagens em grupo. Não consegui acompanhar, portanto, nenhuma campanha em suas casas. Documentei as que aconteciam nas tardes de sábado no Centro Cultural Dragão do Mar.

1.3. O Percurso Metodológico

Minha pesquisa baseou-se num caminho próprio de investigação, mas amparada nos conhecimentos da Antropologia, que orienta alguns pesquisadores ao longo desses últimos dois séculos, buscando aumentar a proximidade entre pesquisador e sujeitos.

Para tanto, fiz longas incursões pelo campo de estudo, baseada na *observação in situ*²⁰, defendida por Pais (1999), por ser uma observação constituída a partir do cotidiano próprio dos jovens na circunstância da pesquisa, mediante suas interações, relatando ações, transcrevendo conversações. Trata-se de uma observação presencial, constituída pela mistura de um estilo óptico, que se desenvolve mais à distância e um uso tátil, mais próximo, que favorece o contato face a face.

Ao longo de dois anos, freqüentei o espaço do Centro Cultural Dragão do Mar, ora com maior assiduidade, ora menor, assim como busquei atalhos e caminhos diferentes para conhecer outros jogadores de RPG, em geral, mapeando uma rede de conhecidos, onde um, paulatinamente indicava o outro que estaria disposto a falar sobre sua trajetória no RPG. Participei também de

²⁰ Pais baseou-se neste método criado por Chapoulie (1984).

encontros de jogadores, oficiais e em bairros, palestras sobre o assunto, e ainda freqüentei gibiterias da Cidade, pontos de encontro entre jogadores.

O meu modelo de análise construído artesanalmente alinhavou à observação, os registros no diário de campo e entrevistas. Esta última tinha como proposta inquirir sobre pontos que não estavam claros, acreditando que a fala poderia fornecer mais elementos para refletir. Procurei aproximar-me, com o emprego dos relatos feitos, do método que Pais (1999) chamou de *traços de vida*, consistente em: a partir de quadros pintados e inscritos pela fala dos próprios jovens, antes tidos como “desenquadrados”, dá-se ênfase aos modos como esses jovens fabricam suas identidades e relações de pertença. Defini traços analisados pelos jovens entrevistados – cada qual *per se* - que pudessem me sinalizar as matizes do universo rpgístico. Não foi solicitado que falassem de suas vidas antes do RPG, mas a partir da entrada do RPG em suas vidas. Por traço de vida, Pais diz:

Um traço instaura (por inclusão) um lugar de escrita – a vida que se escreve, inscreve e descreve – lugar de execução e gestão de desejos e vontades, ansiedades e frustrações, expectativas e desilusões. Gestão de gestos, gestos de vida, tocados e retocados, preenchendo modos ou quadros de vida. Traços de vida que ajudam a moldar, combinando diferentes estilos e usos, acentuando singularidades, estabelecendo códigos. (1999, p. 14).

Para tanto, evitei entrar no caminho propriamente percorrido por Pais²¹, embora me concentrasse no sentido atribuído por ele de traços de vida, nas observações de campo e entrevistas elaboradas por mim. Analisei ainda em um capítulo, o traço de vida de uma jogadora, elaborado mediante observações do diário de campo e de um relato de sua vida, a partir do RPG, acreditando que, embora este instrumento atribua importância subjetiva à pesquisa, pode colaborar com um retrato do caminho percorrido para se tornar um jogador.

²¹ A pesquisa organizada por esse autor tinha um grupo extenso de colaboradores e vários percursos juvenis a serem buscados, incluindo na metodologia entrevistas biográficas e grupos de discussão.

Diante de toda a dificuldade já explicitada, busquei também nos fóruns e *sites* (sítios) de RPG, bem como em comunidades de rpgistas no *orkut*²², suporte complementar para a pesquisa. Reconhecida como um dos meios mais eficazes de pesquisa, com estudos acadêmicos baseados apenas nesta, a internet me permitiu conhecer ainda mais sobre os rpgistas que, para minha constatação atenta, confirmou uma suspeita: os rpgistas entre si faziam ricos comentários em seus grupos *on line*. No lugar de respostas evasivas, como aquelas que às vezes recebia, encontrei das mesmas pessoas antes entrevistadas por mim respostas consistentes, em *sites* de grupo, o que permitiu uma análise “por dentro”. Todas as pesquisas feitas com o emprego desta ferramenta foram devidamente registradas, podendo ser posteriormente consultadas.

Ao longo destes dois anos acumulei vasto material, desde recortes de jornal a uma palestra proferida pelo Mestre de RPG, Jonas, membro do MACOD, cuja duração foi de uma hora e meia, filmada na Bienal do Livro (Centro de Convenções de Fortaleza) em 24.09.04, da qual utilizo trechos ao longo do estudo; e outra palestra gravada apenas em fita cassete, proferida por Cibele, jogadora de RPG há 10 anos, no SESC Centro, em 29.04.06. Além disso, fiz um total de oito entrevistas, gravadas em doze fitas cassetes, com jovens de 19 a 24 anos, das quais utilizo três do MACOD, constituído por jogadores organizados em um grupo e três de jogadores de grupos de bairros. Assim também, valho-me de impressões dos *sites* da internet e *fanzines* recolhidos no cotidiano.

²² Com muita surpresa, constatei que havia cerca de mil (1000) comunidades sobre RPG no Orkut, dentre elas, e por ordem decrescente de número de membros: “RPG Brasil”: 42.540 membros; “Jogo RPG e não sou assassino”: 36.711 membros; “Eu jogo RPG e não mato os meus pais”:14394; “Sim, eu jogo RPG, algo contra?”: 6261 membros. Pesquisa atualizada dia: 28/09/06).

1.4. O Retorno ou o Portal para os Dois Mundos.

A pesquisa não deixa de ser uma forma de entrar em contato com algumas das resistências dos investigadores. Por um tempo, o objeto de pesquisa tornou-se inóspito e pouco mobilizador de minha imaginação sociológica. Conforme a aproximação foi se estabelecendo, a minha atitude foi-se modificando. Por muitas tardes perdia-me, ouvindo as narrativas repletas de situações de conflito, povoadas por monstros, vampiros e magos, e me esquecia mesmo de que, por trás daquelas paredes, havia outras coisas a serem vivenciadas. Caíam as noites e eu absorvia naquele mundo fantástico.

Minha maior aproximação aconteceu, no entanto, ao decidir interpretar um papel. Senti-me definitivamente, a partir deste momento, dentro do grupo. As pessoas aproximavam-se de mim e solicitavam a minha ficha da personagem, elogiavam, e eu passei a existir como personagem para o jogo! Para a trama da pesquisa anteriormente, eu encarnava a personagem inexistente; eu não existia enquanto jogavam. Demorou para que eu pudesse perceber isto. Aconteceu de, após ter lido parte das 310 páginas que compõe o livro-jogo *Mago – A Ascensão*, e ter elaborado minha personagem (utilizo mais à frente o processo que passei como iniciante na sua criação), o Mestre me informar de que haviam mudado os planos e iriam jogar o livro-jogo *Lobisomem – Apocalipse*. Subitamente eu teria que ler mais material para entender aquele outro mundo do sistema *storyteller*. Acredito que essa mudança decorreu do fato de, no início do segundo semestre de 2006, a Devir, maior distribuidora de livros-jogos do Brasil, passar a patrocinar o grupo do Projeto no Dragão do Mar. Assim, foi necessária maior divulgação de outros tipos de RPG, pois lá funcionava projeto apenas do *Mago – A Ascensão*. A proposta de diversificar para a editora significa vender mais e divulgar novidades. Também aponta para uma característica do grupo: a instabilidade!

Diante da mudança súbita do tipo de RPG a ser jogado pelo grupo, e tendo em vista o fato de que teria que ler outro livro-jogo, escrever outra personagem, o tempo que isto demandaria eu não mais possuía no Mestrado. Os prazos são limitados, e não poderia me estender mais em campo. Fica então o desafio para outra jornada, quando houver mais tempo para refletir sobre um objeto tão complexo, como se mostrou ser esse.

2 Elementos Constituintes do Universo do RPG

Para um estudo sociológico acerca do RPG, há que ser feita uma descrição exaustiva a respeito do que consiste este fenômeno a conquistar jovens em todo o mundo, embora este estudo se aprofunde nos jogadores da cidade de Fortaleza, traçando sobre estas linhas de explicação gerais e específicas.

O RPG circunscreve-se como uma prática social de jovens urbanos, que utilizam seus momentos de lazer para representar papéis, em grupos de até seis pessoas, em volta de uma mesa, valendo-se da sua imaginação e criatividade para contar histórias diferentes das que estão nos livros de histórias tradicionais.

De fato, não é apenas a maneira de contar histórias que eles estão reinventando. Em tais histórias, os conteúdos consistem em bricolagens de fatos históricos mesclados a outros oriundos da própria criação deles. Sabe-se que a tradição de contar histórias, iniciada quase simultaneamente ao aparecimento do próprio homem, não representam narrações puras. Das antigas histórias de tradição oral, muito se perdeu pelo caminho da humanidade, e nesses “buracos negros,” foram colocados remendos inventados para que a história seguisse para a posteridade. Isso é ensinado por Estés (2005), analista junguiana e contadora de histórias, que, ao prefaciá-los os contos dos Irmãos Grimm,²³ assinalou que eles registraram histórias contadas pelas vozes de seu tempo, e assim acrescentaram, excluíram e lhes deram forma ao registrá-las. Segundo a autora, contar histórias é um fenômeno subjetivo, e contribui para o aprendizado da vida e desenvolvimento da percepção humana. Assim sendo, o RPG também transforma as histórias ditas oficiais, misturando várias mitologias, e ali contam uma história do seu tempo; tempo este de mixagens, misturas, pleno de possibilidades, que veio com os novos sopros da Modernidade tardia²⁴.

²³ Os Grimm eram irmãos que recolhiam histórias antigas e escreviam os contos para crianças, muitos delas tornaram-se conhecidas em todo o mundo, como A Branca de Neve e os Sete Anões, por exemplo.

²⁴ A este respeito ver. HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

Pensar o RPG como um processo educacional rico em conhecimentos faz bastante sentido. Este conhecimento, no entanto, é de outra ordem e está repleto de retalhos, como também de aprofundamentos em determinados aspectos. Os jogadores lêem bastante e utilizam também uma ferramenta fundamental nos dias atuais, a internet. Ali fazem pesquisas, levantam dados, trocam idéias em foros especializados em RPG. Recorrem ainda a filmes de ficção, que lhes dão todo um aparato visual para contribuir com suas histórias. Assim como as Histórias em Quadrinhos (HQ's) e, principalmente, os *Mangás*.



Fig. 2. Capa do *Mangá Evangelion*, um dos preferidos dos *otakus*.

Em Fortaleza, não existe um número oficial de jogadores de RPG, mas a comunidade do *orkut*, *RPG Fortaleza*, registra 556 membros, o que é apenas um indicativo, pois se sabe que nem todos os jovens têm acesso à internet, e menos ainda é garantia de que todos os jogadores estejam filiados ao *orkut*. A dificuldade de mapear os grupos ocorre também em razão de o RPG ser jogado em qualquer lugar, e muitos são adeptos do jogo em casa de amigos, sendo,

portanto, impossível um levantamento exato. Para determinar a complexidade deste fenômeno, tenho conhecimento de grupos que jogam em casas de amigos na Vila Manoel Sátiro, Parque Santa Rosa, Montese, Parquelândia e muitos outros bairros periféricos, denotando que este jogo não é privilégio das classes médias, assim também em bairros ditos “nobres”, como Aldeota, Papicu, Água Fria etc. Houve em maio e junho de 2006, encontros de RPG no Conjunto Ceará, no bairro José Walter etc.

Em setembro de 2005, por exemplo, fui a um desses encontros de RPG no Montese, organizado por jogadores do bairro, num alpendre abandonado, que foi limpo e reorganizado para o evento.

Entro no alpendre improvisado e encontro Daniel, que me leva imediatamente para conhecer os outros compartimentos do local. À medida que vou passando pelos outros jovens do lugar, os cumprimento com um aceno de cabeça. Não havia nenhuma mulher, exceto eu. São mais três salas, cada uma mais quente do que a outra. Embora sejam 16 horas, o calor continua escaldante aqui dentro.

Dou uma volta pelas salas e observo que as paredes foram encobertas por xerox das capas de livros-jogo de RPG, e desenhos de vampiros, deusas, magos. Algumas paredes estavam pichadas com frases sobre RPG e HQ, a mais marcante dizia “HQ e RPG são arte!” Daniel me aborda e diz que as HQ’s para ele são a sétima arte. E que RPG não é simplesmente um jogo, mas uma arte.

Vou para uma salinha abafada, onde estão expostos vários livros de RPG usados, assim como os suplementos mais variados que já tinha visto. Daniel me chama e diz: “Isso aqui tudo é material de muito tempo de jogo. Nós acumulamos durante muito tempo. Alguns tivemos que fazer uma quota para comprá-lo. Hoje eles estão aqui pra serem vistos, mas também trocados por outros. A moeda aqui é a troca, não o dinheiro. A pessoa gosta, troca por um que ela já não usa mais.” Diz isso baseado na discussão que faz que o RPG não pode ser mais um meio de lucro para o mercado capitalista.

Na outra sala, tem uma televisão onde passam animes e desenhos para aqueles que preferirem. Me aproximo da televisão, que tem um jovem petrificado na frente assistindo. O filme é Star Wars. A série toda está sendo passada, pois no final do dia, por volta das 23 h, será narrada uma campanha baseada no filme. Em seguida, passam a série japonesa Changeman.

Na terceira sala havia mesas espalhadas, onde os jogadores jogavam cardgame (jogo de cartas). Confesso que é bastante complicado e não consigo entender direito, pois é baseada em

pontos, cada carta tem um poder que vale pontos. O outro lado da sala teve um concurso de desenhos e estes estavam expostos.

Os jogadores organizaram esse evento por conta própria com o objetivo de propagar o RPG no bairro. Por lá já havia passado uns 30 jovens. O local era sem estrutura, não havia água, e nem banheiro, e não tinha nenhum tipo de ventilação, motivo pelo qual todos estavam muito suados, inclusive eu, mas assim mesmo chegavam pessoas a todo momento. (Notas de campo de 03 de setembro de 2005).

Ainda que existam esforços advindos de jogadores dos mais variados bairros da cidade para divulgar o RPG, são mais conhecidos aqueles grupos juvenis que assumem determinados espaços urbanos como lugares para o jogo. Existem grupos de jogadores que se encontram no Dragão do Mar, *shopping* Avenida, *shopping* Benfica, Praça da Gentilândia, CEFET, nos bancos do Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará. Desses, talvez o mais conhecido seja o MACOD, grupo com o qual fiz esta pesquisa, pelo fato de ser o mais evidente na mídia e por coordenar grandes eventos. Um jogador do MACOD acentua: *“Não sei se somos os mais organizados, não! Talvez somos os que mais aparecem na mídia, porque organizamos eventos, buscamos patrocinadores.”*(Paulo, 23 anos)



Fig.3. Evento do bairro Montese. Campo/Setembro/2005. Detalhe na frase da parede: “Por uma vida menos ordinária”.

2.1 O Que é o que é: Definindo o RPG

Roleplaying Games significa jogo de interpretação/ representação de papéis. É um jogo que só pode acontecer em grupo, buscando a narração de uma história oralmente, com regras preestabelecidas e aceitas pelos participantes. As regras servem para limitar as ações das personagens de modo que não façam tudo o que desejam diante das situações trazidas pelo Mestre. É imprescindível, no entanto, registrar que há também uma variação do RPG, constituída por jogos da internet, que os jogadores se encontram na rede para interagir virtualmente, porém, ao longo desses dois anos de pesquisa, não encontrei nenhum jogador de RPG que se encaixasse nessa modalidade. Ao contrário, eles, em geral, não consideram esses jogos virtuais como “verdadeiro” RPG no sentido estrito do termo, uma vez que o RPG é um jogo de interação face a face entre um grupo de amigos que defendem papéis diferentes, ao redor de uma mesa.

Basicamente, cada jogador cria uma *personagem*, usando a *ficha do jogador*, na qual o rpgista atribui a sua personagem *características*,²⁵ perfil psicológico, poderes, habilidades intelectuais e físicas e pontos fracos, escolhidos antes de começar o jogo, que servirão de base para toda a narrativa, assim como suas defesas ou dificuldades de sobrevivência até o final. As fichas e personagens são escolhidas de acordo com a *ambientação*, ou seja, o cenário descrito pelo Mestre. Uma personagem que tenha habilidade de atirar, não significa que acertará o tiro no inimigo, pois isso dependerá da outra personagem da ação, que pode ter astúcias (atributos) para se defender, assim como poderá ser decidido no jogo de dados, ou seja, em caso de dúvida se aquela personagem tem realmente capacidade de “ter sucesso na ação”, jogam-se dados de 3, 6, 8, 10, 12 ou 20 lados, que decidirão se a tarefa foi bem-sucedida ou não. Como em outros jogos, os dados correspondem ao fator sorte, não possuindo apenas seis lados cúbicos, como os tradicionais.

²⁵ “Todo mundo tem capacidades e limitações diferentes. Cada pessoa é única, conforme clama o ditado (...)”. *Mago: A Ascensão- Jogos de Narrativas*, 3ª Edição, Devir, São Paulo, pág. 84.

Um Mestre me explicou da seguinte forma:

Toda coisa que você vai fazer pode dar certo, como pode dar errado (na sua vida). No Universo do jogo os dados servem pra marcar bem ou mal o sucesso da sua ação. Os dados é o que torna o jogo real. São as possibilidades. Tem gente que atribui as possibilidades a Deus, aqui são os dados. (Entrevista gravada, janeiro/2006).

O jogador, de um jeito ou de outro, deverá possuir, além de uma imaginação fértil, sorte no jogo.

A ambientação do RPG pode ser variada e depende da criatividade do Mestre e das pesquisas feitas pelos jogadores para enriquecê-la. Pode ter vários cenários (mundos): a Idade Média, um mundo futurista e caótico, o Brasil colonial etc. De acordo com o universo narrado, poderá haver personagens diversas: vampiros, anões, elfos, duendes, feiticeiras, lobisomens e até bandeirantes, no caso do Brasil colonial.



Fig. 4. Miniatura de um elfo.

Cada “partida” é denominada de *campanha* e pode ter duração variada. Um dos elementos diferenciadores do RPG em relação a outros jogos é que neste não há ganhadores nem perdedores, mas sim jogadores que necessitam uns dos outros para continuar a trama, e interagem no desenrolar da partida, para permitir que a narrativa prossiga. A matéria-prima é, pois, a imaginação e a

criatividade, e os jovens têm isso de sobra. Suas *performances* são ricas em detalhes e as vozes mudam a entonação de acordo com a personagem. Falam alto, sorriem, batem na mesa e alegram-se, mas também choram.

Ainda há também no jogo a divisão por sistemas. O primeiro deles foi o D&D (*Dungeons & Dragons*) um sistema de regras bastante precisas com base num cenário medieval. A evolução desse sistema foi o *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), um sistema de regras bastante definido, fazendo analogia ao jogo de tabuleiro. Nesse sistema, o principal objetivo do jogo é atacar monstros, a procura de um objeto valioso, e o período histórico narrado é o medieval, na Europa, até a Renascença. As histórias são habitadas pelas seguintes criaturas: anões, elfos, gnomos, meio-elfos, *halflings* e humanos.

O outro sistema que pode ser jogado de RPG é o *Gurps* (*Generic Universal Roleplaying System*). Esse sistema é bastante complexo e assemelha-se a um programa de computador, com siglas que permaneceram sem tradução e escritas em inglês. Neste sistema, para definir as características da personagem, fazem-se necessários cálculos de equações algébricas, e valorizam-se operações matemáticas bastante complicadas. Este sistema não é muito popular entre os jovens de Fortaleza.

Storyteller é a série de RPG que surge nos jogos: *Vampiro - a Máscara*, *Mago – a Ascensão* e *Lobisomem - Apocalipse*. São publicados pela *White Wolf*, empresa norte-americana especializada em livros de RPG e no Brasil, pela Editora Devir, principal distribuidora e tradutora desses livros. Os três possuem basicamente a mesma estrutura.

Posso assinalar que este sistema foi o que popularizou o RPG no Brasil, que tornou menos complexas as regras, desviando-se do caminho de cálculos matemáticos e atendo-se à criatividade dos jogadores. Este também foi o que despertou interesse e acarretou maior aceitação entre as meninas, até então praticamente inexistentes como jogadoras. Talvez o RPG neste sistema tenha se aproximado mais da prática de narração de histórias, abrindo espaço para uma dimensão autoral maior dos jogadores.

É pertinente lembrar a complexidade de regras no RPG e a dificuldade para uma pesquisadora conhecer tantas regras e palavras advindas de um mundo fantástico e sistematizado. Para mim, talvez a maior delas é que esta geração de jogadores de RPG, embora próxima da minha, cresceu familiarizada com computadores, *softwares*, o que permite, por exemplo, uma compreensão de jogos baseados no sistema *Gurps*. Já os baseados em narração de histórias são velhos conhecidos, embora também sejam cercados de normas para nos lembrar que até mesmo a imaginação nesse jogo possui uma coerência, tem um limite.

Outra modalidade que acompanha o RPG é a *live action*. Trata-se de uma espécie de “teatro do improviso”, no qual o jogador interpretará, assim como no teatro convencional, sua personagem, sem um texto, mas de maneira espontânea e reagindo à provocação do outro. Comportam-se como se estivessem encarnando suas personagens, e propõem-se uma coerência em relação às suas características na campanha. Quando os jogadores se organizam para uma *live*, valem-se de todos os meios para ficarem semelhantes às personagens: figurino, espadas, perucas, cabelos escovados, maquiagem, pinturas no corpo e adereços variados pertencentes àquela época narrada e à personagem que interpreta. Até o cenário, muitas vezes, é preparado de acordo com o ambiente da campanha em que se baseará o teatro improvisado. Existem algumas regras básicas, dentre as quais, não é permitida a entrada de armas de verdade, valendo apenas as de brinquedo. Outra também, imprescindível para eles, é a idéia de que durante a apresentação, eles não podem se tocar para evitar que as pessoas se machuquem, quando o objetivo é apenas simular situações do jogo.



Fig. 5. Cena de *live action*.

2.2 Histórico do Jogo

O *RolePlaying Game* (RPG), como já mencionado, significa “jogo de representação”, interpretação de papéis. Mason (2004) elaborou um estudo sobre as origens do RPG e acredita que o início está situado no século XIX, quando militares prussianos inventaram o *Kriegspiel* (jogo de guerra), espécie de simulação tática para treinamento militar, jogada sobre um mapa onde evoluem peões (similares aos do xadrez) e simbolizavam diferentes exércitos. No final daquele século, tal jogo de guerra foi retomado pela *Ecole de Guerre*, na França, e pelos ingleses, sendo por estes denominado de *wargame*, com as regras mais complexas em busca de aproximar-se do realismo²⁶.

²⁶ MASON, Paul. *A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory*.

No fim da 2ª Guerra Mundial, com a publicação de *Little War*, de H. G. Wells, autor de ficção científica, o *wargame* se populariza, concentrando a atenção em simulações de batalhas históricas e contemporâneas. Nos anos 1950, o americano Charles Roberts criou a Avalon Hill Company, lançando vários jogos: *Gettysburg* - baseado em uma das batalhas da Guerra de Secessão norte-americana; o *Waterloo* - batalha napoleônica; *Stalingrado* - batalha sobre a 2ª Guerra Mundial.²⁷

Em 1971, nos Estados Unidos, G. Gygax e D. Arneson adicionam a essa dimensão histórica a dimensão fantástica do universo criado por J. R. Tolkien, autor da trilogia *O Senhor dos Anéis*, livro dividido em três tomos, composto de uma narrativa cheia de criaturas exóticas, em um lugar inventado pelo autor, chamado “terra média”, com mapas elaborados para a estória e linguagem própria. As partidas baseadas nesta obra passaram a manobrar, então, exércitos de *trolls*, anões, elfos²⁸ e magos, introduzindo a magia entre as regras. Este jogo, *Chainmail*, é o primeiro de uma longa série.

Em 1973, o jogo muda de forma, e, em vez de exércitos, são usadas “personagens”, transmudando o campo de batalha em subterrâneos medievais que seriam desvendados um a um. Para gerir as ações, seria necessário atribuir características para cada personagem: capacidade de adivinhar, quebrar correntes, negociar etc. Assim foi criado, em 1974, o primeiro RPG propriamente dito, o *Dungeons and Dragons*²⁹(D&D). É um jogo que, desde o início, seduziu jovens e adultos norte-americanos e depois espalhou-se em todo o mundo. O jogo só chegou ao Brasil, no entanto, na década de 1980, ainda não traduzido, portanto, restrito apenas aos que tinham domínio do Inglês. Apenas no início dos anos 1990, chegou a primeira tradução em Português, originando um maior interesse no público jovem.

²⁷

Idem, op.cit.

²⁸

Figuras míticas que povoam o universo criado por J.R.Tolkien.

²⁹

Tradução: Cavernas e Dragões.



Fig. 6. Capa do Livro-jogo D&D (*Dungeons e Dragons*)

O RPG é jogado em torno de uma mesa, onde se reúnem, geralmente, de 5 a 6 pessoas: o Mestre ou Narrador e os jogadores propriamente ditos (rpgistas). A base é dada pelo *livro-jogo*, edições volumosas, que fornecem regras de como deve ser jogado, descrição do mundo a ser narrado, os tipos de personagens que cabem nessa história. A partir desse livro, o Mestre – que é a figura central do jogo - cria uma história e apresenta ao grupo de jogadores que, a partir daí, elaboram suas personagens. A figura do Mestre é central ao jogo, pois ele tem o poder de criação da história a ser contada, buscando enriquecer seus conhecimentos para apresentar a campanha (narrativa) ao grupo. Diante desta história contada por ele, os jogadores vão montar suas personagens. Existem ainda, aqueles Mestres que fazem exatamente o inverso, pois primeiro recebem as histórias das personagens para, a partir delas, montar o cenário.

Literatura em geral, filmes do gênero horror, ficção e aventura também fazem parte do arsenal rpgístico e tudo o mais que possa servir de inspiração ou de estímulo visual para suas criações, como miniaturas, mapas, hq's, mangás, sites da internet, enfim, uma miríade de possibilidades na indústria cultural capitalista.



Fig.8. Dados de RPG: variam de 4 até 20 lados, de acordo com o sistema.

2.3.1. A Ambientação

Na diversidade de jogos na qual se constitui o gênero RPG, cada um possui ambiente próprio, que servirá de base para a história criada pelo Mestre. Um cenário de campanha é um lugar imaginário, onde a aventura acontece, uma espécie de mundo da ficção.

Em grande parte, são semelhantes ao “mundo que vivemos”, variando por pequenas diferenças. Outros podem estabelecer grandes distinções. Pode acontecer tanto nos dias atuais, no ano 2006, quanto em séculos ascendentes deste, ou num mundo futurista.

O livro-jogo *Mago – A Ascensão*³⁰, por exemplo, sugere que seja feita uma pesquisa em livros de histórias, na literatura³¹, em alguns filmes³² e seriados³³.

O RPG aqui analisado, *Mago – A Ascensão*³⁴ tem uma fundamentação específica proveniente da idéia de que um mundo indistinto se esconde sobre o cotidiano do homem comum (sic). Este mundo é definido como *punk-gótico*, por ter um ambiente de decadência e rebeldia, e encontra-se em meio a confusão de:

[...] postos de gasolina, árvores, cortiços, concertos de rock, instalações científicas e fenômenos inexplicáveis [...] este mundo é um reflexo sombrio de nosso universo [...] é um Mundo de Trevas, onde as ruas são um pouco mais sujas, as corporações mais sombrias e a luz do espírito humano é uma chama fraca e tremulante. Nas frestas entre a sanidade e a loucura, existem coisas que andam pelas ruas escuras. As lendas e contos populares são todos verdadeiros. [...] Embora o mundo dos magos seja semelhante ao nosso, ele é obscurecido pela presença de horrores que nos esperam do outro lado da imaginação. (Extraído do livro-Jogo Mago – A Ascensão, p: 29)

Os magos que habitam este “mundo” são retratados como pessoas comuns que *despertaram* por meio de sonhos, pressentimentos ou devaneios para o mundo da magia. Uma vez que acordaram de um mundo racional e tecnocrata (sic), esses magos iniciantes podem, mediante tradições variadas, aprender como desenvolver seu potencial para a magia. Só pelo fato de terem despertado para as antigas magias, as culturas nativas e o xamanismo, já são considerados sábios, e esses caminhos místicos os levam à Iluminação.

O tempo pode ser o atual ou futurístico. Como se pode observar, não se passa em época medievais, e mostra um mundo mais caótico do que o já vivido nos grandes centros urbanos, misturando elementos da Filosofia, Literatura,

³⁰ Este foi o livro-jogo, do sistema *Storyteller*, no que mais me aprofundei, pelo fato de ter criado minha personagem a partir dele e, portanto, o que mais exemplificarei para efeito de esclarecimento da discussão.

³¹ Indica livros que fornecem arquétipos místicos, uns em inglês, como *The Book of Five Rings* e *The Once and Future King*, e outros que já existem traduções em português como *Zen e Arte de Consertar Motocicleta* e *Uma Breve História do Tempo* etc.

³² Indicam os filmes: *Matrix*, *O Corvo*, *Dark City*, *Practical Magic*, *A Lenda das Cruzadas*, dentre outros.

³³ As séries: *Kung Fu*, *Além da Imaginação*, *Sexta-Feira 13 – A Série*, *In Search Of* etc.

³⁴ Ascensão seria “um estado místico de iluminação além da compreensão humana” (Livro-jogo Mago-A Ascensão).

crítica à sociedade racionalista moderna e a ciência, e imaginação. Diante desta grande quantidade de informações, o Mestre ainda tem as suas pesquisas próprias e cria um universo fantástico, imprimindo suas marcas numa estória criada e reeditada de retalhos de tantas outras já lidas, assistidas, ouvidas.

2.3.2. Os Livros-Jogos

O livro-jogo é um suporte para que os jogadores possam compreender as regras e o funcionamento do jogo. No caso do *Mago – a Ascensão*, fornece os fundamentos da história a ser narrada, como criar uma personagem, quais as tradições dos magos, enfim, como funciona o jogo de um modo geral, para que o jogador possa montar sua personagem com base nessas regras. Antes mesmo do Mestre revelar a história criada para aquela campanha, o jogador deve se situar em que “mundo” ele está sendo criado, quais as perspectivas, e se familiarizar com a própria linguagem a ser utilizada.

Este livro-jogo é composto por nove (9) capítulos, distribuídos ao longo de trezentas e nove (309) páginas. É assim dividido: Prólogo; Introdução; Capítulo Um – Um mundo de trevas; Capítulo Dois – As Tradições; Capítulo Três – Personagens e características; Capítulo Quatro – As esferas; Capítulo Cinco – Regras; Capítulo Seis – Sistemas e Drama; Capítulo Sete – A História da Guerra de Ascensão; Capítulo Oito – Narrativa; Capítulo Nove – Antagonistas; Apêndice, Epílogo e a Ficha da Personagem (a ser preenchida).

O sistema de regra não apenas é criado por outro autor mas por vários autores, como no caso do *Mago – A Ascensão* por: Phil Brucato e Stewart Wieck, juntamente com Kath Ryan, Stephan Wieck, Chris Early, Bill Bridges, Andrew Greenberg, Mark Rein Hagen e Travis Williams. O Mestre é o único que tem obrigação de ler todo o livro-jogo, pois alguns jogadores podem montar sua personagem, como eles me indicaram, lendo apenas alguns capítulos. O um, por exemplo, explica o mundo que será narrado e o capítulo três ensina como

montar uma personagem, sendo o restante aprendido durante o jogo ou, às vezes, o Mestre indica algum jogador experiente para ensinar as regras básicas para os novatos, ou mesmo lendo o livro. O fato é que, para criar uma personagem, o jogador deve antes de mais nada criar uma história para ela. Foi o primeiro desafio que me foi feito e depois fui conduzida por um jogador experiente que me repassou todas as regras e me ajudou a montar a ficha da personagem de acordo com a história criada por mim anteriormente. O jogador pode também utilizar, caso queira, a personagem de um filme, ou protagonista de alguma história, para se inspirar.

Há também os suplementos, livros menores nos quais o jogador pode se aprofundar na sua tradição. Estes possuem mais elementos para os que tencionam se aprofundar em determinados pontos do RPG. Por exemplo, existe suplemento para jogar apenas com Magos na Idade Média.

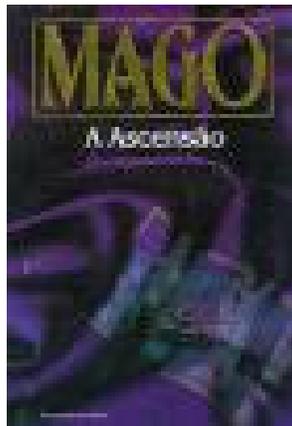


Fig. 9. Capa do Livro – jogo *Mago* – *A Ascensão*.

Livro-jogo *Mago - A Ascensão* ³⁵insere o universo das Tradições e da Tecnocracia no contexto atual do Mundo das Trevas. A Película tornou-se mais densa e mortífera: o paradigma do consenso esmagou ou expulsou da Terra os magos poderosos demais, o Paradoxo é cada vez mais implacável, uma enorme Tempestade assola a Umbra Sombria(SIC), libertando (e criando) entidades que

³⁵ Trecho extraído do site da editora Devir: www.devir.com.br/mago, sem intervenção minha.

não deveriam existir. Além de oferecer uma visão atualizada do que está acontecendo no universo de Mago, a terceira edição traz uma história mais detalhada da evolução das Tradições e da Ordem da Razão, descrevendo as alterações geradas pelos acontecimentos da trama da White Wolf (inclusive a morte do Antediluviano Ravnos) mas, principalmente, trata do impacto que essas mudanças tiveram sobre os magos.



Fig. 10. Capa do livro-jogo *Lobisomem – O Apocalipse*

*Lobisomem: O Apocalipse*³⁶ foi escrito por Mark Rein Hagen, Robert Hatch e Bill Bridges. Tem como foco principal a destruição gradativa de Gaia, nossa Terra, por criaturas fantásticas e pelo Homem. A luta, quase impossível, desses Garou (Lobisomens) é preservar a natureza e lutar contra aqueles que querem destruí-la. Ambientado no mesmo universo do Mundo das Trevas de Vampiro, Lobisomem traz mais personagens para as tramas de jogo em um cenário tão político e violento quanto o próprio Vampiro. Este jogo é sobre as pessoas, que fazem o melhor que podem para atravessar a vida depois que descobrem sua verdadeira natureza; que percebem que não são os homens (ou lobos) que acreditavam ser. Na verdade eles são *Garou* – forasteiros, metamorfos,

³⁶ Trecho extraído do site da Editora Devir: www.devir.com.br/lobisomem, sem intervenção minha.

lobisomens e os últimos protetores da Terra agonizantes contra uma força terrível que fica mais forte durante a noite. Reunidos em tribos, cada um deles possui características que o diferencia dos outros, com poderes, deformidades ou simplesmente um estilo de vida e um modo peculiar de encarar seu destino.

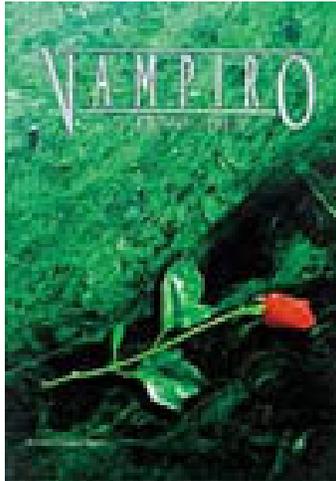


Fig. 11. Capa do livro-jogo *Vampiro – A Máscara*

Livro-jogo *Vampiro*³⁷: *A Máscara*. Escrito por Mark Rein Hagen, e a nova edição por Robert Hatch. Seu cenário, chamado de punk-gótico, é semelhante ao mundo em que vivemos em muitos pontos. No Mundo das Trevas tudo é sombrio, frio e perigoso. O ambiente é formado por uma mistura de estilos e influências, o visual gótico da arquitetura e o estilo de vida punk das pessoas montam um cenário propício para criaturas fantásticas como Vampiros, Lobisomens, etc. Os Vampiros são seres semelhantes aos homens, mas que carregam em si uma maldição. Fadados a viver a noite eterna, eles lutam contra a “Besta Interior”, procurando atingir o descanso final. Em grupos, ou clãs, cada um deles possui características que o diferencia dos outros. Os vampiros têm poderes, deformidades ou simplesmente um estilo de vida e um modo peculiar de encarar seu destino. Seu poder se reflete no controle que possuem sobre a

³⁷ Trecho extraído do site da Editora Devir: www.devir.com.br/vampiro, sem intervenção minha.

sociedade humana, e suas lutas seculares moldam o destino dos homens e vampiros.

2.3.3 As Personagens: Jogadores e NPC's

O RPG tem uma diversidade de jogos, possibilitando uma multiplicidade de formas de jogar, bem como de interpretações por parte do condutor, no caso, Narrador ou Mestre. Em geral, é necessário que o jogador preencha uma ficha da personagem. Dependendo do jogo de RPG, pode haver uma ou mais características que divergem de outro. No caso do Mago, a ficha contém: 1) Atributos: Físicos – força, destreza e vigor; Sociais – Carisma, manipulação e aparência; Mentais: percepção, inteligência e raciocínio. 2) Habilidades: Talentos - prontidão, esporte, consciência, briga, esquiva, expressão, intimidação, liderança, manha, lábia; Perícias – ofícios, condução, etiqueta, armas de fogo, meditação, armas brancas, atuação, furtividade, sobrevivência, tecnologia; Conhecimentos – acadêmicos, computador, cosmologia, enigmas, investigação, Direito, lingüística, Medicina, Ocultismo e Ciências. 3) Esferas: Correspondência, entropia, forças, vida, mente, primórdio, espírito e tempo. 4) Vantagens: Antecedentes; Arete; Vitalidade – escoriado, machucado, ferido, ferido gravemente, espancado, aleijado, incapacitado; Força de vontade; Ressonância – dinâmica, entrópica e estática; Quintessência/Paradoxo; Experiência e quadro Combate.

Os jogadores interpretam papéis dos heróis e todos os papéis secundários são defendidos pelo Mestre. O fato de o último não ter uma personagem heróica como todos os outros não o impede de desenvolver papéis. Ele é responsável pelas demais personagens na campanha. Essas personagens são apropriadamente chamadas de PdMs (Personagens do Mestre), em determinados jogos. Em geral, porém, elas recebem o nome de NPC's - que

2.4 Estrutura Narrativa do Jogo: uma Campanha.

O RPG, aqui compreendido a partir do sistema Storyteller, reúne narrativas baseadas no gênero do horror, num amplo bestiário composto por monstros e vampiros, e recorrência constante ao imaginário existentes na Época medieval, povoados por bruxas, magias e seres fantásticos, encontrando em escritores desses gêneros inspiração para as campanhas narradas. Tolkien, Edgar Allan Poe, Lovecraft, Byron serviram de centelha para editoras especializadas em RPG, como White Wolf, desenvolverem os livros-jogos.

Uma campanha de RPG é uma fabricação própria da Modernidade: narrativa composta de misturas de textos, mixagens literárias, onde os jovens descobrem novas formas de “brincar” com as formatações e elaboram uma história própria e rica em referências, a partir de fontes diversificadas. Basicamente são conduzidas no âmago do fantástico. Analisando a estrutura das narrativas, Todorov (2004) informa que, em um mundo como o que vivemos, sem vampiros nem sílfides, se acontecer um evento que não pode ser explicado por leis familiares, ou pela razão, surge a dimensão do fantástico. O fantástico, no entanto, tem dois vizinhos: o estranho e o maravilhoso. Na narrativa fantástica-estranha, acontecimentos sobrenaturais recebem ao final da história explicações racionais. No fantástico-maravilhoso a história com elementos sobrenaturais não recebe ao final nenhum tipo de explicação racional, admitindo a convivência com seres não reconhecidos no mundo das pessoas comuns. Esse autor diz que, nestes casos “[...] a função social e a função literária do sobrenatural são uma única: trata-se da transgressão de uma lei. [...] a intervenção do elemento maravilhoso constitui sempre uma ruptura no sistema de regras preestabelecidas”(p. 164). Assim sendo, o RPG é um jogo cujas histórias encontram-se no nível do fantástico-maravilhoso, por não terem explicações ditas racionais diante de fenômenos sobrenaturais, ou mágicos, rompendo com uma lógica própria de tudo o que é reconhecido como racional na Modernidade.

Campbell descreve em seu livro *O Herói de Mil Faces*³⁸ um arcabouço básico do que seria a Aventura do Herói, dividindo-a em 3 fases ou atos, cada uma contendo subdivisões ou momentos da narrativa que, segundo o autor, estão presentes na maioria das histórias mitológicas (*os grifos são meus*): **A Partida** - o autor mostra nesta fase o cotidiano do herói, apresentando o seu mundo, quando um elemento perturbador o impele a iniciar sua jornada: o *Chamado da Aventura*. Inicialmente aparece uma apreensão: *A recusa do chamado*, quando é socorrido por um auxílio sobrenatural, que o faz franquear a *Passagem pelo primeiro limiar*, empreender batalhas e cair no chamado *Ventre da baleia*, que seria uma passagem que o prepara para uma esfera do renascimento; **A Iniciação**: tendo cruzado o limiar, o herói atravessa uma paisagem de sonho, sendo submetido a sucessivas atribulações: o *Caminho da prova*. Passando pelo *Encontro com a Deusa*, encarando *A mulher como tentação*, vivencia *A sintonia com o pai* atingindo sua *Apoteose* e lançando *A benção última*.; e **O Retorno**: o percurso do herói em sua jornada é repleto de idas e vindas. Nesta fase, existe inicialmente uma *recusa do retorno* e, após tal hesitação, ele protagoniza uma *fuga mágica*, sendo feito o seu *resgate com auxílio externo*. Novamente tem que realizar uma *passagem pelo limiar do retorno*, findo o qual se torna o *Senhor dos dois mundos*, com *Liberdade para viver* até que surja uma nova aventura.

Inspirada nesse esquema geral montado por Campbell, analisarei a seguir, a título ilustrativo, trechos da história “*Tarsis e Akantos: Inimigos Mortais*,” que faz parte de uma campanha ambientada no sistema D&D intitulada “*A Saga de Enegroth*”³⁹, história desenvolvida por um membro do Macod, que é rpgista há 8 anos e Mestre há dois anos, identificando, sempre que possível, alguns dos elementos condutores da narrativa descritos por Campbell.

Como na maioria das histórias, esta também inicia-se com um preâmbulo em que um narrador está presente e nos apresenta a saga do herói, a partir de relatos que ele ouviu, leu ou simplesmente inventou:

³⁸ CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, [1949]1988.

³⁹ Disponível em URL <http://www.geocities.com/enegroth/htarsis.htm> acessado em 26/09/2006.

Um Kender, chamado Alím Pedra Osso diz ter se encontrado com o arauto em uma de suas viagens comerciais, dando-lhe carona até uma cidade próxima. No decorrer da viagem, ele, diz ter ouvido as seguintes palavras, que através de suas gerações chegou ao ouvido de todos os habitantes de Krym. Muitas pessoas dizem que ele escolheu o kender, pois sabia que através dele, a notícia chegaria aos ouvidos de todos, porém ninguém sabe se ela é totalmente verdadeira, até porque os kendens são moleques mentirosos! O arauto escolheu a raça certa para dar tal notícia? Assim a história conhecida é a seguinte: [...]

Depois do breve enunciado sobre o que virá, o narrador ilustra a ambientação da crônica, familiarizando para os jogadores o contexto da aventura, descrevendo o cenário e o cotidiano das personagens da campanha:

[...] Akântos governava a região de Akântia (como era chamada antes) há mais de 1000 anos e todos que iam contra sua força eram mortos fatalmente, as coisas eram difíceis, a escravidão durou anos, até porque, por muito tempo, as pessoas foram usadas para fazer armas e armaduras para os dragonianos que serviam a Akântos e a mãe de seu filho Tânus, que era Berrylothranox, a suma senhora dracônica.

A seguir aparece um elemento perturbador deste cotidiano, neste caso, a “Guerra da Lança”, protagonizada pelos heróis da lança que efetuam o *Chamado* dos guerreiros à aventura e ao desafio de lutar contra o dragão:

[...] Quando a guerra da lança começou Akântos passou a governar Akântia sozinho, Berilo havia iniciado uma guerra contra os elfos, foi quando um grupo de guerreiros motivados pelos heróis da lança, resolveram por não ter nada a perder, acabar de uma vez com todas com o miserável dragão que por séculos fazia imperar a sua vontade.

No fragmento seguinte, em face do desafio arriscado, é demonstrada a indiferença ou *recusa do chamado* a aventura pelo povo escravizado. A recusa só é ultrapassada quando surge o *auxílio sobrenatural* fornecido pelos *ents* que criaram um instrumento mágico (a madeira-ferro) usada para construir armaduras e escudos:

[...] Munido de um exército razoável de dragonianos, o povo escravizado iniciava uma guerra contra eles, porém não teriam a menor chance na situação em que se encontravam, foi quando os ents da cidade de Esperança liderados por Hidal, criaram a madeira-ferro, uma espécie de minério mesclado a madeira que possuía uma resistência jamais vista, criando armaduras e armas que igualaram eles com os dragonianos. Sem poderem participar diretamente da guerra, devido a missão imposta por Habakuk a Hidal, os ents apenas observaram qual desfecho ocorreria depois da ajuda que lhes foi dada.

Em seguida, este trecho da história exemplifica bem *A iniciação* do herói, no que Campbell chamou de *A passagem pelo primeiro limiar*, batalhas que constituem *O Caminho da Prova* e o cair no *Ventre da Baleia*, representado aqui pelo covil. Apesar de não existir uma *deusa* nos moldes do mitólogo, surge a *Sintonia com o Pai*, na figura de seu mentor: o mago necromante. A relação entre mentor e herói é uma das mais recorrentes na literatura mitológica, representando o vínculo Mestre-aprendiz, pai-filho:

[...] O irmão de Tarsis, chamado Kaltax, liderou um poderoso exército que invadiu as florestas de Akântia enfrentando as terríveis legiões de dragonianos e aranhas (sic) colossais que cercavam a região. Enquanto isso, Tarsis e o seu grupo de 5 pessoas penetravam na florestas auxiliados por seu irmão que a todo momento se aproximavam mais e mais do covil de Akântos. Finalmente o grupo dos espectros, como era chamado o grupo de Tarsis, que era liderado por um mago necromante, manto vermelho, chegavam no covil e após todos morrerem e somente Tarsis sobreviver ele se encontrava com seu maior rival, Akântos. Do lado de fora, seu irmão já havia morrido, e mesmo o seu exército que usara a madeira-ferro dada pelos ents pereceram, só restava uma única esperança, e todos apostavam em Tarsis para que de uma vez por todas, o povo ficasse livre das mão desse terrível dragão.

Na seqüência, é narrada a *Apoteose*, o momento crítico da história, um combate ferrenho em que o herói, Tarsis, enfrenta a morte e lança sua *Benção final* (no caso, uma maldição):

[...] A árdua batalha, foi terrível, porém a força física de Tarsis não foi suficiente para vencer seu oponente, a física, porque a espiritual, foi a maior de todas elas, após perder um de seus

braços e ficar sem escudo depois de uma poderosa mordida, um nobre guerreiro sabia que não teria chances e em seu último ataque depositou todo o seu ódio e disse a seguinte palavras: “Tenho a coragem de um Kender!!! Eu jamais serei vencido por você, com esse meu último ataque eu te amaldiçoo e você jamais sairá de seu covil! Aquele que terminar o que comecei será o rei dos reis e governará Tarsis, que terá esse nome, sobre o seu, todos lembrarão do dia em que Akântia sumiu do mapa, e que uma nova cidade, pautada na justiça nasceu !!!”

Tarsis não resiste aos ferimento e morre para renascer em seguida, anunciando-se exemplarmente a terceira fase do herói de Campbell, *O Retorno Triunfal do herói*:

[...] Você ficará aqui e esperará um futuro Tarsis, que um dia abrirá essa porta e que comerá seu coração com a mesma impiedade que vc teve de nosso povo !!!”. Com essas palavras Tarsis o acertou, mas mortalmente foi mort,(sic), porém sua maldição e sua espada ficaram fincadas no terrível dragão e ela até hoje encontra-se nele aguardando que alguém termine o que ele começou. O corpo de Tarsis magicamente apareceu no templo dos grandes guerreiros, onde todos esperavam que ele retornasse para comemorar a vitória, porém, apenas seu corpo sem vida permanecia no chão.

Na reprodução integral do trecho subsequente, vemos que o herói retorna à sua saga após ter empreendido uma *fuga mágica* do reino dos mortos, recebe a sua recompensa por ter lutado o bom combate, tornando-se *Senhor de Dois Mundos* (o do vivo e dos mortos):

[...] Com a maldição rogada em Akântos os dragonianos recuaram e os ents passaram a impedir que eles voltassem a Tarsis (Antiga Akântia), um castelo foi construído em homenagem ao herói, e o seu túmulo foi feito no salão real. Como não tinha filhos, a cidade escolheria um novo rei, porém, o nobre guerreiro, havia se tornado um Assecla Espectral, sentando no trono que merecia. A admiração do povo não podia ser contida, porém em poucos segundos todos se ajoelhavam perante ao rei, que era o primeiro, a ser um morto-vivo a governar.

Mesmo alcançando a *Liberdade Para Viver*, e voltando purificado e mais sábio, o herói não tem descanso; sua jornada estando longe de terminar:

[...] Tarsis, então procura por um grupo que termine o que ele começou, porém seu descanso eterno está longe de ser alcançado, pois ninguém até o momento, se interessou de ir até lá enfrentar Akântos. Atualmente ele governa, e da forma que quis Tarsis tem prosperado muito, se não fosse o filho de Akântos, que agora passou a cobrar altas taxas dos comerciantes, prejudicando o comércio local. Enfim, isso, são problemas que um rei deve enfrentar... Sempre haverá alguém querendo tomar seu poder, mesmo que esse rei, seja o lendário e poderoso guerreiro Tarsis, que hoje nada pode fazer, além de dar ordens (que morto ou vivo, estaria fazendo isso?).

A criatividade para elaborar uma narrativa como esta, rica em detalhes, serve para demonstrar o quão rigorosos são estes jogadores. A partir de um sistema de regras, o Mestre elabora uma estória própria, de sua autoria, contudo repleta de elementos de mitologias e sagas heróicas, já construídas. A imaginação alça vôos tão altos quanto as torres do castelo de Tarsis. Apreende-se uma infinidade de detalhes que permite que as situações imaginárias possam ser de fato visualizadas pelos jogadores. Ainda mais com os elementos adicionados como mapas, miniaturas e uma diversidade de invenções.

3 Cultura Rpgística: a Sociabilidade a Partir do Jogo.

Ao eleger os jovens como sujeitos da pesquisa a partir de suas formas de associação em torno do lazer, percebo a importância de contextualizar historicamente como surgiu a necessidade de definição da juventude - para então situá-la como um fenômeno da Modernidade – e, também, entendê-la na sua heterogeneidade de significados. A partir daí, defino as culturas juvenis e suas especificidades, inscrevendo como o RPG é facilitador da sociabilidade desses jovens.

A discussão sobre esse tema deve enfatizar, desde o início, que juventude é uma elaboração cultural e social, criada por grupos sociais e pelos próprios jovens para significar comportamentos a eles atribuídos.

Historicamente, para conseguir expressão e diferenciação da infância para a idade adulta, os jovens recorrem a processos rituais. Nos primórdios da Modernidade⁴⁰, como ainda não havia oposição entre escola e trabalho - categorias que mais tarde seriam usadas como diferenciadoras dessas idades - ainda não se separavam nitidamente infância e juventude e, muitas vezes, eram usadas como palavras sinônimas.

Foi, porém, com o aparecimento da escola, como lugar para regular e “preparar o jovem” para o futuro e para vida social, que a juventude assume visibilidade na Modernidade. Trata-se de delegar a uma instituição o zelo educacional de jovens de famílias ricas, e em sua maioria, homens. Os que moravam no campo e eram pobres não tinham acesso a esse ritual, e passavam direto de criança à fase adulta, pois suas trajetórias de vida eram voltadas para o trabalho e ali se constituía seu conhecimento. Daí foram surgindo outras instituições, cujo objetivo era ocupar o tempo livre / “ocioso” dos jovens. Ainda hoje é evidente uma preocupação dos governantes e profissionais que trabalham com jovens em ocupar o tempo destes, pois para eles o jovem na condição de rua continua relacionado ao perigo, a ser sugestionado pela vida fácil e desregrada.

⁴⁰ Cf.: Schindler (1996)

A juventude, portanto, foi historicamente abordada como um problema social. A Sociologia da Juventude cai no engano de utilizar duas tendências, segundo Pais:

Numa delas, a juventude é tomada como um conjunto social cujo principal atributo é o de ser constituído por indivíduos pertencentes a uma dada “fase da vida” (...) uma geração definida em termos etários (...). Noutra tendência, a juventude (...) é tomada como um conjunto social cujo principal atributo é o de ser constituído por jovens em diferentes situações sociais. (PAIS, 1993, p. 23).

Na década de 1920, a juventude aparece como um desvio social. Os sociólogos da Escola de Chicago,⁴¹ nos Estados Unidos, dedicaram-se ao estudo da formação de gangues nos guetos norte-americanos, vinculando a questão da juventude à violência. Nos anos 1950 - 1960, a cultura juvenil passa a ser identificada com o movimento de contracultura, entre a integração e o conflito. Representada pelas transformações ocorridas no pós Segunda Guerra, pelo *rock'n'roll*, pelo movimento estudantil no Brasil, e todas essas transformações de valores e costumes em todo o mundo, os anos 1960, de uma forma, cristalizaram a juventude como rebelde e, de certa forma a homogeneizaram.

Muitos estudiosos, ainda hoje, são reféns deste imaginário que projeta de maneira simplista o jovem, de forma análoga, como se a existência dele fosse baseada apenas na rebeldia, ou ainda dentro de parâmetros e faixas etárias, que se baseiam em números / idades que servem mais para estudos estatísticos, políticas de compensação social ou para delimitar idades e enquadrá-los em códigos legais. Assim, o jovem acaba em um *não-lugar*, entre um suposto “limbo” da infância e a responsabilidade do adulto.

Os jovens contemporâneos, em geral, chamam atenção na mídia quando protagonizam cenas de violência. É assim quando matam para roubar um tênis,

⁴¹ Cf.: Cannevacchi, Massimo (2004).

ou quando a mídia acentua que mataram outro jovem por causa de um jogo, como aconteceu com jovens que jogavam RPG e assassinaram⁴² outros jovens.

Parte da instabilidade da juventude atualmente decorre da frivolidade da época; tempo em que os jovens se encontram sem estímulos para sonhar, nem espaço para trabalhar e construir uma realidade menos fugaz. São milhares de rostos desacreditados, com poucas perspectivas.

Grande parte das pesquisas produzidas acerca da juventude se dedica a pensar as instituições que lidam com jovens, o que não deixa de apontar para uma abordagem mais voltada para o controle como os muitos programas dirigidos para este segmento na perspectiva da geração do emprego e renda, e pouco param e destinam seus olhares sobre como os jovens vivem, como constituem seus espaços de sociabilidade. Muita ênfase também foi dada ao desemprego, que teria prolongado a estada dos jovens na casa dos pais, pela dependência destes, assim como o aumento da escolaridade exigida pelo mercado de trabalho, prolongando a juventude, num fenômeno conhecido como “juvenilização” da sociedade.

É impressionante a quantidade de matérias diariamente lançadas na imprensa escrita, falada e televisionada, sobre *como continuar jovem*, os esforços que se deve fazer para ter os corpos desejados, que marcas têm a cara da juventude etc. Diógenes (2003) assinala que “a juventude tem se projetado como vitrine da vida social. Através de seus corpos, marcas, atitudes, emblemas referentes a um estilo moderno tomam forma, cor e movimento. É no corpo dos jovens que os códigos relativos a uma estética, um jeito de ser, um *style* são fincados, acionados e ganham expressão pública”. (p. 52)

O segundo ponto que não pode deixar de ser levado em consideração quando o tema é juventude, é o fato de que não deve ser pensada no singular, mas no plural: *juventudes*. Os jovens se constituem de maneiras diferentes a partir de suas relações e das formas diversas de experimentar a cidade. Assim

⁴² No Brasil aconteceram alguns casos de repercussão nacional em que jovens rpgistas teriam matado outros jovens em rituais do jogo.

vão formando pequenos agrupamentos ou – tribos⁴³ - nas quais experimentam uma atuação diferenciada, para além do que antes era considerado espaços de convivência dos jovens, ou seja, a militância político-partidária e o movimento estudantil. Esses espaços agora acontecem nos movimentos *underground*, na subversão das formas de constituição dos sujeitos jovens, como, por exemplo, os jogadores de RPG, que parecem negar todos os lugares-comuns que foram convencionados para eles.

A juventude deve ser olhada pela sua diversidade, não havendo, portanto, um conceito único que a defina. Na sociedade contemporânea, cada vez mais vista como fragmentada, com características efêmeras, é fácil observar a pluralidade da juventude. Os jovens organizam-se em comunidades diferentes e ali criam suas redes de sociabilidades. Cada grupo tem estilo próprio. Muitos teóricos contentam-se em classificar esses jovens chamando-os de hedonistas, supérfluos, consumistas, e não levam em conta a totalidade da questão. Essas características são da própria sociedade, não especificamente dos jovens, embora estes formulem seus valores a partir da sociedade em que vivem, criando um estilo próprio de *ser*.

A discussão acerca de juventude é bastante prazerosa para mim, contudo suscita controvérsias sempre que é debatida. Pais (1993) garante que falar de juventude implica falar de lazer, pois é por meio deste que as culturas juvenis adquirem maior visibilidade e expressão. Na sua avaliação, contudo, o interesse da Sociologia da Juventude pelo lazer recai em duas tendências controversas: ora vêem as práticas juvenis como homogêneas, pois acontecem em uma fase da vida, a juventude, ora percebem essas práticas culturais como marginais em relação à cultura dominante. O autor sugere ainda que, para contrariá-las, há que se “tentar dismantelar o mito da “juventude homogênea” no terreno onde ele se encontra mais enraizado – o do lazer (...) parto do pressuposto (ou hipótese) de que as culturas juvenis onde mais significativamente se diferenciam será naquilo em que mais se assemelham.” (1993: 132). Depois, para combater

⁴³ Maffesoli (2000) ressalta que essa metáfora traduz muito bem o sentido de pertença, do espírito coletivo – esse tribalismo é um pequeno grupo de indivíduos que tem interesses comuns e se ajudam, produzindo um certo exclusivismo que desconfia do que não é familiar.

a segunda, dever-se-á levar em conta o fato de que “embora se possa e deva admitir que as culturas juvenis incorporem elementos derivados de outras culturas, importa descobrir se [...] os jovens conseguem produzir, quotidiana e activamente, as suas próprias normas e expressões culturais.” (p.133). Pais propõe trazer para o centro da discussão as normas e expressões culturais juvenis que, em geral, estão à margem. Esta proposta é tentadora para um estudo da juventude: trazer para o cerne os próprios trajetos percorridos pelos jovens, decifrando suas expressões culturais, sua linguagem, buscando de que modo esses jovens simbolizam suas práticas de sociabilidade. Esse é um dos trunfos dessa pesquisa - perceber o que faz com que esses jovens se entendam pertencentes ao grupo de RPG, suas linguagens e representações.

Os jovens se reúnem em pequenos grupos, nos quais se identificam muito pela indumentária que lhes é peculiar, adereços, bem como pelo estilo de música de que gostam, enfim, pelas formas como cada turma se relaciona. Carrano (2002) assinala, ao estudar vários grupos de jovens e como estes praticam a cidade, que é na noite que eles se encontram, por meio do lazer, apreendendo ações antagônicas a outros grupos, e diz que: *As noites de lazer na cidade excitam a ludicidade [...] Os jovens que praticam a noite, sabem que precisam ler sinais, identificar códigos, armar e também saber fugir das armadilhas. Os jovens jogadores dos jogos noturnos sabem que a noite é mãe e amante de dores e prazeres.* (p.46). No RPG, não é diferente! Um jogador me diz que

Rpgista via de regra é noturno. É da noite! [...] Todas as criaturas sobrenaturais são noturnas. Rpgista anda de preto, rpgista você vai ver em loja de livros, não de qualquer livro, mas de revista em quadrinhos [...] Rpgista é bicho estranho. Porque se você for ver tem toda uma maneira de falar que só quem joga RPG conhece. “Falha crítica”, “má rolagem de dados”, e a gente leva isso pra nossa vida [...] Se você for olhar pra aí (no Dragão do Mar) fora a Larissa, não vai encontrar uma pessoa que se vista bem. Eles não se importam com isso. [...] Tem suas manias estranhas. Tem alguns que são anti-sociais. (Entrevista gravada: janeiro/2006).

Assim, pode-se falar numa cultura que se vale da noite para se mostrar (ou esconder). Essa “galera” que está por aí, construindo seu estilo e ficando seu modo de ser na sociedade moderna, é certamente mais informada do que os jovens de suas idades em outras épocas pela diversidade de meios de informações. Aqueles que têm acesso à Internet, por exemplo, estão aqui e do outro lado do Planeta, namoram virtualmente; quando abrem suas *tv's a cabo*, também se transportam para outras possibilidades; usam telefones celulares para conversar, mandar recados, enfim, as tecnologias os deixam à vontade. E, cada vez mais, parte desses jovens, promovem suas relações sociais em lugares projetados para jogos via Internet, espaços feitos para se viver a ludicidade, como também em gibiterias, onde dispõem de todos os tipos de jogos e revistas que os reportam para o mundo da imaginação. São esses jovens que pretendo pesquisar, estes que vivem o instante do agora, rodeado por informações as mais diversas possíveis.

Existe uma cultura própria dos jogadores de RPG, cultura a que me refiro a partir de Edgar Morin como:

Uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções. Esta penetração se efetua segundo trocas mentais de projeção e identificação polarizadas nos símbolos, mitos e imagens da cultura como nas personalidades míticas ou reais que encarnam os valores (os ancestrais, os heróis, os deuses). Uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoio práticos à vida imaginária; ela alimenta o ser semi-real, semi-imaginário, que cada um secreta no interior de si (sua alma), o ser semi-real, semi-imaginário que cada um secreta no exterior de si e no qual se envolve (sua personalidade). (MORIN, 1997, p.15).”

Esta cultura tem como ponto forte a “vontade de conhecimento” e a “vontade de pertencimento”(SIC), como afirmou Larissa. Este conhecimento é buscado não nos livros tradicionais de literatura, e muito menos naqueles que falam da sociedade brasileira. Esses jovens participam de um circuito *underground*, que valoriza uma literatura extra-escolar, e buscam conhecimento nas mitologias estrangeiras. Ao conversar com Larissa, perguntei se os

jogadores de RPG não tinham interesse na cultura brasileira, e ela respondeu: “É muito mais fácil você se encantar com uma coisa que você nunca viu. Eu li uma declaração de um produtor que achei divino, que ele diz que uma das regras de um produtor ou um diretor é que nunca deve filmar na sua terra natal, porque você nunca vai perceber a beleza dela.” (Entrevista gravada, janeiro/2006). A partir dessa fala, é notório o encantamento pelo distante, pelo misterioso. O que deslumbra no jogo de RPG é justamente o estranhamento, o desconhecimento.

Percebi que outro valor da cultura destes jovens rpgistas é a leitura. Eles esforçam-se por negar sua condição de *nerds*⁴⁴, mas, ao mesmo tempo, expressam conhecer alguns jovens que não gostavam de ler antes de serem jogadores de RPG, e, após entrarem nesta prática, adquiriram o hábito de leitura freqüente, hoje chegando a ler cerca de oitocentas páginas por semana. Há que se lembrar, também, de que as regras possuem exceções e de que outros tantos jovens utilizam o computador para suas pesquisas. O fato é que eles buscam conhecimento em outras culturas, são leitores assíduos da literatura japonesa, nórdica, celta, dentre outras.

Numa palestra proferida por um Mestre, Jonas, em 2004, analisou a cultura rpgística a partir de cinco elementos característicos, assim definidos:

- Sociabilidade. “A maioria das pessoas que se interessam por RPG são pessoas bastante caseiras e que tem dificuldade em interagir com outras pessoas e se socializar. Esse grupo aqui é formado quase todo por novos amigos, pessoas que se sociabilizaram através do RPG. Eram pessoas desconhecidas, que iam formando grupos, se conhecendo, desenvolvendo amizades. Coloca um grupo de desconhecidos como amigos, diminuindo a distância entre os seres humanos.”

⁴⁴ Num depoimento retirado da revista AOL, um estudante de 24 anos que se identifica como *nerd*, diz que sempre foi desprezado na escola por ser estudioso, usar óculos e ser rejeitado pelos esportistas e meninas. Agora é estudante de Ciências da Computação, e fã inveterado do Senhor dos Anéis; discute todos os finais de semana a obra de J.R.Tolkien com 10 amigos. Segundo essa reportagem, *nerd* é *cdf*, aquele jovem estudioso, mas hoje passou a agregar um novo significado, “multimídia”: “assiste tevê, vai ao cinema, lê livros, história em quadrinhos e acessa bastante a internet.” - www.aol.com.br/revista/materias/2005/0063.adp.

- Criatividade. “Eu conheço pessoas que antes delas jogarem RPG, eu nunca tinha visto elas (SIC) pegarem um caderninho e escreverem nada. Hoje são pessoas que escrevem 15, 20, 30, 100 páginas escritas por si mesmas, despertando para o conhecimento.”
- Hábito e vontade de leitura. “A maioria dos jogadores que eu conhecia não eram muito aptos à leitura. Hoje eu conheço gente aqui que lê oitocentas páginas por semana”.
- Ferramenta pedagógica⁴⁵. “O RPG pode ser utilizado como instrumento pedagógico nas aulas de português, geografia e história”.
- Agrada sempre a todos. “Os sistemas desenvolvem desde jogo de horror a ficção científica, jogos medievais a jogos de situações cotidianas, até mesmo aqueles baseados em desenhos animados.”

O primeiro ponto característico da cultura rpgística citada por este Mestre, será desenvolvido mais à frente num aspecto específico, por ser considerada primordial para essa discussão. A criatividade é desenvolvida sem dúvida pelo aspecto provocador do jogo, que freqüentemente lança uma miríade de situações que propiciam um olhar inquieto e instigante para que o rpgista responda. São muitas informações, dados novos a cada partida, favorecendo a idéia de que ele some seu conhecimento ao dos outros jogadores e assim se instaure um ciclo de produção criativa. Este fator é facilmente observável nas mesas de jogo, quando são invadidas pelos gritos inesperados de um jogador diante de um *insight* para aquela situação, pelas anotações que trazem de casa para utilizar no jogo, pelos incrementos de dúvidas lançadas pelo Mestre quando eles facilmente se deixam envolver pelo sentido da visão e são indagados, dentre outros. É assim que um jogador, ao olhar para um homem deitado no chão, supõe: “*Está morto!*” E o Mestre contrapõe: “*Será? Pode ser que ele esteja*

⁴⁵ Existem educadores que acreditam no potencial do RPG como instrumento de aprendizagem, em que os jovens podem defender papéis, nas aulas de História, por exemplo, dos bandeirantes, índios e portugueses, tendo para tanto, que aprofundar seu conhecimento sobre este período histórico, acerca desses sujeitos, enfim, desbravar uma verdadeira pesquisa.

dormindo, tenha desmaiado motivado por algo...” E os jogadores se põem a pensar.

O hábito da leitura como prática cultural é importante, conforme retratei há pouco. E para este estudo tem o mesmo sentido atribuído por Bourdieu ⁴⁶(1996) “A cada vez que a palavra leitura for pronunciada, ela pode ser substituída por toda uma série de palavras que designam toda a espécie de consumo cultural (...) é uma prática cultural.” (p.231-232). A leitura, independente se ela é considerada erudita, ou como diz esse autor, se merece ser mencionada, ela diz bastante sobre os seus leitores; é uma referência para eles, muito embora não queiram se identificar como *nerds*, malgrado em *sites* e grupos dos últimos muitos se identifiquem como jogadores de RPG.

Com essa grandeza de informações os rpgistas desenvolvem sua criatividade e o jogo fica mais interessante, passando a dedicar muitas horas a esse fim. Esses jovens acentuam que pouco é necessário para jogar RPG, além de seus neurônios. A maioria dos jogos solicita apenas uma mesa, dados especiais, lápis e papel. O recurso para jogar não é o dinheiro (embora existam itens que podem colaborar na trama, como miniaturas, mapas, e todo o circuito do RPG que viabiliza estratégias para o jogador), mas o que importa na hora do jogo é a criatividade e a fantasia. Talvez seja esse o motivo pelo qual os jovens rpgistas são constantemente deslocados de seus lugares nos *shoppings centers* de Fortaleza. Os livros-jogos, no entanto, são bastante caros, em torno de R\$ 80,00, e eles usam como um símbolo de poder, ou mesmo de *status*. Os jogadores se deslumbram facilmente quando chega um colega com um novo livro. O livro é uma referência para o jogador que “se garante”; ele tem que possuir o original. A fotocópia, que é a desculpa mais freqüente para alegar que o jogo é “democrático”, no sentido de todas as classes sociais terem oportunidade de jogar - como disse Larissa: “o RPG não precisa de muito dinheiro pra ser jogado, qualquer classe social pode jogar” - na verdade não parece ser legitimada. Ouvi em campo, quando um jovem passou com uma cópia do livro *Mago - a Ascensão*, esta mesma jogadora que conversava comigo

⁴⁶Cf: CHARTIER, Roger. *Práticas de Leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

dizer: “Ô crime!”. O jovem foi logo se desculpando sob a alegação de que só deixou “xerocar” porque o livro dele estava “já muito manuseado e rasgado”. Além disso, os rpgistas têm muito cuidado com seus livros por ser um signo da cultura rpgística. Larissa, um dia, mostrou-me um livro de uma beleza singular, e eu abri normalmente como o faria com um dos meus. Ela disse, espavorida, tomando-o da minha mão: “Regra número um: não abra demais o livro porque ele é muito manuseado. Como o pessoal mexe muito nos livros, se a gente toda vida abrir um livro todo, acaba com o livro.” E o livro na verdade é resistente, tem capa dura, folha do tipo papel *couché*, mas a partir desse momento, observei que todos abriam seus livros só até a metade, com muito zelo.



Fig. 13- Gibiteria *Revista & Cia*, lugar onde se pode encontrar uma diversidade de artigos de rpg, *mangás* etc; referência para os rpgistas.

Pode-se assegurar então, que há uma cultura rpgística, da qual fazem parte bancas de revistas especializadas em livros e revistas importadas (parte delas em inglês ou japonês), que se tornam praticamente obrigatórias aos jogadores, como o *mangá*⁴⁷, por exemplo, que narra o cotidiano dos jovens

⁴⁷ História em quadrinho (HQ) japonês que se lê, de trás para frente e da direita para a esquerda, e que abordam aspectos culturais orientais, em geral.

nipônicos, e trata de questões que podem ser relevantes para qualquer jovem. É quase impossível entender a linguagem e signos do RPG sem ter acesso a esse tipo de material específico, que só é encontrado em gibiterias⁴⁸ e livrarias de grande porte, principalmente por ser relativamente caro, o que levou a pensar esse fenômeno como eminentemente urbano, dos grandes centros culturais, pois esse material certamente é encaminhado apenas para as grandes cidades. Prova disso são as revistas que trazem as novidades sobre jogos de RPG, como a *Dragão Brasil*, por exemplo, que tem uma seção para correspondência dos aficionados e onde pode ser facilmente observado que os endereços para troca de correspondência, em geral, são de jovens das grandes capitais como Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte, Recife e Fortaleza. Fazem parte também desse *circuito*⁴⁹ os *animes* – desenhos japoneses que passam nos canais abertos, e naqueles por assinatura, e narram fatos da vida de jovens, uma espécie de novela. Larissa explica:

Anime é animação japonesa. Não é desenho animado porque desenho animado soa muito infantil, porque não é só a questão de ser desenho animado. Tem toda uma história, tem todo um contexto, uma vida dos personagens que pode ser acompanhada. Pôxa, teve um desenho que eu assisti que o nome era Turma dos Vagalumes (mas ela fala o nome em japonês, e eu não consigo entender) que falava sobre a Segunda Guerra Mundial, e mostrava pequenos detalhes que para quem era japonês era algo totalmente encantador. (Entrevista gravada em janeiro/ 2006).

Ela conta que sua professora de japonês chorou ao ver este desenho, pois reconheceu sua infância, quando ainda morava no Japão. Larissa tem 19 anos, e diz que começou a se interessar pela cultura japonesa por assistir *animes* e ler *mangá*. Começou, então, a fazer curso de língua japonesa, e hoje ela dá aula desse idioma num renomado colégio da cidade para outros jovens. É interessante notar que isso não é um fato pontual. Conversando com o proprietário de uma Gibiteria bastante conhecida dos rpgistas, onde encontrei *mangás* e livros em japonês, ele me informou que “a garotada” (*sic*) gosta de ler

⁴⁸ Lojas-livrarias especializadas em gibis, *mangás* e *animes*.

⁴⁹ Cf. Magnani (2002).

mesmo é em japonês, o que leva muitos deles a procurar cursos para compreender a língua. Além disso, pertencem ainda a este circuito cultural filmes variados, desde a trilogia do *Senhor dos Anéis*, baseado na obra de Tolkien; *Entrevista com Vampiro*, inspirado na obra de Anne Rice; *Crônicas de Nárnia* – crônicas de C.S.Lewis, amigo pessoal de Tolkien; até mesmo antigos desenhos animados como *A Caverna do Dragão*.



Fig. 14- Evento SANA (Super Amostra de Animes). Encontro anual que acontece em Fortaleza, no Centro de Convenções e reúne aficionados por animes, mangás, e jogadores de RPG. Foto de jovens simulando cenas de filmes.

Essa vontade de aprofundar conhecimentos sobre mitologias e culturas européia, nórdica, celta, inca, indiana leva esses jovens a aprender artes marciais, outras línguas e ali o grupo vai dividindo esses interesses, trocando informações. Interessante é reforçar a noção de que existem atualmente RPG's, totalmente ambientados no Brasil, mas há certa rejeição; ou como manifestou um jogador, quando eu perguntei sobre os RPG's nacionais: "Vixel!" Em busca

de melhor entendê-los, e por não ter encontrado nem um jogador de RPG com campanha totalmente baseada nas mitologias ou literaturas brasileiras, utilizo a fala de Leonardo para tentar elucidar:

Ler pra mim nunca foi problema, eu sempre gostei de ler. Eu fazia a sétima série no colégio Santa Cecília e eu vi um...[muda o rumo da conversa] eu tenho poucos ídolos mas um deles é o Jô Soares e na época ele estava lançando o primeiro livro, Xangô. Foi o primeiro livro que li com gosto, pois eu não gostava da literatura tradicional. Nunca gostei de José de Alencar. Eu nunca gostei. Eu sei que são escritores importantes e que eles tem o que ensinar, o que passar e tem histórias muito boas, mas a maneira rebuscada com a qual escrevem não me é agradável. Eu não gosto de ter que ler com um dicionário do lado [...] Se cobra muita leitura do povo brasileiro, mas se você pega José de Alencar num colégio público, todo mundo que lê aquilo ali vai ter que dar umas boas marteladas na cabeça [...] O Paulo Coelho tem um livro fantástico O Alquimista. Nas escolas da Bélgica, França e Alemanha é livro para-didático obrigatório pra menino de 15, 16 e 17 anos. Aqui o Paulo Coelho é um cara que é marginalizado como escritor e dizem que ele não merecia está na Academia Brasileira de Letras, mas ele é um dos escritores mais lidos no mundo. Ele tem uma maneira diferente de escrever e aqui literatura boa, é literatura rebuscada. (Entrevista gravada/janeiro/2006).

Isso talvez leve a um debate que poderia movimentar a Pedagogia trabalhada nos colégios brasileiros. A cultura do RPG diz muito ou ao menos levanta indícios para repensar toda a lógica do ensino no Brasil, ou, ainda, como diz Vianna, ao falar dos jovens que jogam e experimentam uma “realidade virtual”:

Os garotos estão sozinhos nesses novos mundos, que os adultos não entendem, ou ignoram ou desprezam saber das coisas e fingem estar no controle. Como já disse John Katz, num texto raivoso: “tudo que os adultos têm para oferecer são sistemas educacionais tediosos ou ultrapassados, estruturas políticas que não funcionam e formas exauridas de uma “cultura” murcha, sacrossanta e onerosamente subsidiada”. Exagero? O adulto que tiver algo diferente pra oferecer atire a primeira pedra. Ou fique calado, deixando a meninada jogar e aprender o que deve aprender, o que inventou que deve aprender. Pois diversão também cria cultura. Seja lá o que ela for.”(Vianna, 2004; Folha de São Paulo).

Isso me remete a pensar num estado de solidão abismal desses jovens. De um lado, são os pais que não conseguem se apropriar desta cultura e fingem ter domínio do alto de seus estatutos, ensejando um empobrecimento dessa relação. Esses pais, muitas vezes, se valem da proibição, própria daqueles que, por não entenderem, cerceiam. E, do outro, são os “adultos” do ensino formal, normativo, que insistem em ignorar essa outra via de aprendizagem. Lembra o conselho de Rilke para os casos de profunda solidão, em que se deve:

Entrar em si mesmo, [...] estar sozinho como se estava quando criança, enquanto os adultos iam e vinham, ligados a coisas que pareciam importantes e grandes, porque esses adultos tinham um ar tão ocupado [...] Se depois um dia a gente descobre que suas ocupações são mesquinhas e suas profissões petrificadas, sem ligação alguma com a vida, porque não voltar a olhá-los outra vez como uma criança olha para uma coisa estranha, do âmago de seu próprio mundo, dos longes de sua própria solidão? (RILKE, 2001:52).

Essa é a sensação que tive como observadora, que só pôde ser expressa completamente com a ajuda do Poeta, que fala com propriedade da solidão. Falo da solidão dos jovens, mas não posso esquecer daquela na qual me encontrei quando em campo. Pesquisas em geral trazem uma interação das partes. A sensação que tive é que algumas vezes, eu fui espectadora de uma cena que não prescindia de minha presença.

3.1. Os Mochileiros Invadem a Cena Pública

É fácil de constatar a heterogeneidade em que se constituem os grupos juvenis pelo estilo peculiar que cada um representa na cena pública fortalezense. Lidar com essa diferença, fincada por meio de suas roupas, adereços e atitudes, permite conhecer essas culturas por dentro.

Os primeiros a invadirem este cenário urbano nas grandes metrópoles foram os *punks*,⁵⁰ seguidos pelos *carecas*, *darks*, *rappers*, evidenciando a diferenciação e fragmentação da juventude. É pelos estilos peculiares que representam as idéias que pretendem expressar, comunicando mediante o espetáculo coletivo, numa exposição pública do grupo.

É neste espetáculo que surgem os rpgistas como mais um grupo a legitimar-se perante outros a partir do estilo próprio de ser e de experimentar a cidade. Espetacular para essa autora é o que “constitui núcleo central desses fenômenos juvenis: a idéia de uma encenação [...] significa aquilo que chama a atenção, que atrai e prende pelo olhar.” (ABRAMO,1994:148).

Este olhar, porém, muitas vezes precisa ser vivenciado na pesquisa. O fato é que com pouco tempo de investigação já conseguia reconhecer os signos deste estilo rpgista. Várias vezes era este o método mais óbvio e intuitivo que utilizava: reconhecer jogadores de RPG pelo modo como se comportavam e significam suas idéias por meio da indumentária que usavam. Assim, pelo levantamento de indícios, engatava conversas longas sobre a prática rpgística.

Temos nosso estilo de vida, assim com qualquer outro grupo de pessoas, *patricinhas*, *playboys*, *jiu-jitseiros*, *punks*, *metaleiros*, *nerds*; e que Deus me perdoe por dizer isso; surfistas! Também não vamos agora sair na rua todos bonzinhos, queridinhos, politicamente corretos, com camisetas brancas escrito: RPG e PAZ. Temos que mostrar o que somos e acalmar os mortais assustados, porém sem perder nossa identidade, nosso estilo. Se eu tiver que sair na rua de preto, com minha *Ankh* e minha cruz invertida, meu livro do Vampiro, anéis, óculos escuro, minha espada e minha caveira, eu não vou me privar por causa do que os outros vão pensar. Ninguém me dá nada e eu não devo nada

⁵⁰

Cf.: Abramo (1994).

pra ninguém. Muito pior é sair na rua de chinelo, bermuda florida e camiseta com um desenho de um cara em cima numa tábua em cima numa onda. Isso sim deveria ser proibido.” (<http://www.valinor.com.br/fórum/archive/index.php/t-208.html>).

Assim como outros grupos, eles aderem a um modo próprio e alguns fazem questão de descrevê-lo em detrimento de outros estilos, como fez referência o jovem acima. Existem características também que se assemelham em alguns aspectos a outras tribos urbanas. A descrição feita em meu diário de campo permite talvez perceber certa semelhança:

Três horas da tarde. Calor escaldante em Fortaleza. Silêncio perturbador para um dia de sábado. Nos cruzamentos de duas ruas na Praia de Iracema, eis que surgem os primeiros movimentos captados nas redondezas: dois jovens vestidos de preto, camisetas com os nomes de bandas de rock, calças jeans, cabelos sem corte, estilo meio desarrumado, pele opaca e espinhas no rosto. Carregam nas costas mochilas aparentemente pesadas e volumosas. Um deles usa óculos. Andam rapidamente com seus sapatos escuros. (Diário de Campo: 28/01/06).



Fig. 15- Rpgistas no Centro Cultural Dragão do Mar. Janeiro/06.

Não há como não perceber um estilo próprio de vestir-se e arrumar-se, mesmo diante de um forte sol. O preto⁵¹ utilizado por rpgistas, por exemplo, é também usado freqüentemente por vários outros grupos de jovens, como os *punks*, *darks*, metaleiros. O estilo musical destes assemelha-se em geral, aos escutados pelos rpgistas: metal, *rock* pesado, dentre outros gêneros similares.

Nas mochilas é que se revela o diferente: livros-jogos, pasta contendo fichas fotocopiadas, dados de múltiplos lados, borracha, lápis, hq's e, às vezes, dvd's de animes para serem emprestados ou trocados. Elas estão por todos os lados, e mesmo as meninas utilizam. Nessas mochilas também são carregadas roupas, maquiagens, adereços que vestirão nas *lives*, pois dificilmente eles chegam aos lugares de apresentações já trajados com as roupas das personagens.

Os rpgistas não estão antenados no que a moda dita para ser usado pelos jovens; ou, pelo menos, não se deixam guiar por ela. As meninas (ver foto) vestem-se de maneira bastante despojada e pouco se diferenciam das roupas masculinas, inclusive jamais vi alguma de saltos altos, ou com roupas sofisticadas. Na entrevista feita com um Mestre, Leonardo, ele exprime que todos os jogadores se vestem mal, e enfatiza que isto é uma característica geral do grupo, pois mesmo as meninas são assim. Elas podem até utilizar esses adereços mais elaborados, mas apenas quando estão interpretando suas personagens.

Isso pode ser motivado por acreditarem que o grande valor do grupo é o que carregam nas mochilas e nas mentes, ou seja, o conteúdo que guardam dentre de si mesmos. Não é demais lembrar que o mesmo Mestre referido há pouco mostrou uma jovem que estava com uma roupa curta e barriga à mostra, assinalando que alguns jogadores de RPG veriam aquela menina como alguém sem conteúdo, pois, se ela anda trajada daquela maneira, é porque não teria mais nada a oferecer.

⁵¹ Abramo (idem) ressalta que o negro evoca o luto e a presença das trevas para os *punks*. E pode também ser interpretado assim para outros grupos juvenis.

Ademais o estilo que carregam em seus corpos, assim como os *punks* e *darks*, pode também ser compreendido como uma forma de negação à sociedade de consumo, que dirige campanhas publicitárias focadas nos jovens. Conversando com Larissa acerca dos possíveis motivos pelos quais havia poucas mulheres jogando RPG, ela expressa que as meninas perdem muito tempo em *shoppings* e salão de beleza, o que para ela não fazia nenhum sentido. Imagino que para as freqüentadoras de *shoppings* a jovem rpgista deva lhes parecer também diferente. O fato é que na diferença ou na semelhança, esses jovens vão fincando suas marcas e estilos no cenário urbano.

3.2 A Sociabilidade no Jogo.

A sociabilidade juvenil como já expressa, se faz das mais heterogêneas maneiras. Aqui, porém, a sociabilidade que me proponho discutir é aquela que provém do jogo de RPG. É nele e a partir dele que grande parte dos jogadores se conhecem e formam seu grupo. Esses jovens retraídos encontram assim outros que também trocam programas típicos de final de semana, para celebrar a arte de jogar RPG.

Analisando a inclusão do RPG no cotidiano desses jovens, pude observar que este jogo constitui uma das suas principais fontes de lazer. Os indivíduos em sociedade buscam excitações para dar sentido as suas vidas nos mais diversos âmbitos. Os jogadores de RPG procuram no jogo a possibilidade de extravasar emoções que muitas vezes não se sentem à vontade de manifestar em sociedade. Esta sociedade, como nos adverte Elias (1985), oprime e desfavorece qualquer tipo de demonstração forte de emoção, favorecendo um sentimento de vazio. Assim, anota esse autor, que:

[...] de um modo geral, a vida é particularmente monótona. Nada de especial acontece [...] Não existem perspectivas; não têm objetivos. Desse modo, o desafio de futebol entre as equipas

locais surge como o maior, o mais excitante dos acontecimentos numa vida que, de qualquer maneira, é acima de tudo, vazia. (p.92).

Ele refere-se aí a um estudo sobre o jogo de futebol, porém, no escopo dessa investigação, o mais excitante dos acontecimentos para esses jovens é o RPG! Este jogo permite lembrar e atualizar excitações esquecidas, proibidas de se revelar publicamente. Favorece a aproximação dos indivíduos pelo jogo, colocando algo no lugar do vazio; vazio este de emoções, constituído em relações higiênicas e protetivas como as estabelecidas *on line*, relacionamentos perpassados pela frieza da máquina e o paradoxo de facilitar a aproximação entre pessoas.

Elias demarca, ainda, que comportamentos que denotam fortes emoções, como chorar, morder o inimigo odiado, só é aceito por parte das crianças. Dos adultos são esperados o controle das emoções e a diminuição da exposição em público, gerando, com o tempo, uma capacidade de nada revelar de si mesmos. As pessoas passam a se controlar de maneira quase automática. Assim, na sociedade, há grande tolerância pública advindas do lazer mimético. A busca de excitação é “nas nossas actividades de lazer complementar relativamente ao controle e restrição da emotividade manifesta na nossa vida ordinária. Uma não se pode compreender sem a outra.” (ELIAS, 1985, p. 105). Na hora do jogo, ali no lugar onde experimentam as excitações do RPG, os jogadores não se preocupam em controlar raivas, choros e sorrisos exagerados. O RPG é o canal que permite mostrar seus sentimentos em relação ao outro. Este talvez seja o grande trunfo a fazer com que o jogo, cada dia mais, conquiste jovens de todo o mundo: a possibilidade de sentir emoções fortes por meio de suas personagens e extravasar sem temer ser incompreendido. Um jogador me disse certa vez:

Quando eu comecei a jogar RPG tinha uma professora que eu odiava, mas não podia dizer. Até que um dia criei um personagem, forte e sábio, que destruiu a escola e claro, a professora. Pra mim, foi uma grande satisfação. (Entrevista gravada: 12/09/2005).

O controle que este jovem precisou ter na Escola diante da professora, foi canalizado para uma aventura de RPG. Os excessos são guardados para o momento certo de colocá-lo para fora; o lugar é o jogo, que não trará conseqüências para sua vida, além de estar protegido de possíveis retaliações da professora e de situações desagradáveis. Recorrendo mais uma vez a Elias, este constata que:

Os sentimentos dinamizados numa situação imaginária de uma atividade humana de lazer têm afinidades com os que são desencadeados em situações reais da vida – é isso que a expressão mimética indica – mas o último está associado aos riscos e perigos sem fim da frágil vida humana, enquanto o primeiro sustenta, momentaneamente, o fardo de riscos e ameaças, grandes e pequenas, que rodeia a existência humana. (ELIAS, 1985: 71).

O RPG dá conta, em parte, dos conflitos da vida humana, pois imita confrontos da vida “real”, mas sem riscos maiores para os que assumem essa condição mimética. É um jogo que cria tensões, situações de perigos imaginários. Ali os jovens fabricam dores, tristezas e alegrias, mas também serve de laboratório para suas experiências. Elias assevera que é justamente aí que animam seus sentimentos, criando situações de perigo imaginário, medo ou prazer mimético, sendo todos esses sentimentos produzidos e provavelmente resolvidos no quadro dos divertimentos.

Esses jogadores de RPG sentem necessidade também de formar grupos, movidos por interesses e impulsos em comum, e pelo desejo de estarem juntos, entre os “supostamente iguais”; ou como chamaria Simmel (1983), formam *sociedades*: junção de pessoas com interesses e necessidades específicas, através de associações, irmandades etc. Esse autor anota que a sociabilidade é uma forma lúdica de associação, em que o prazer de um é intimamente ligado ao prazer do outro, e é formado por um grupo de indivíduos que têm como objetivo interagir uns com os outros. Para ele

A sociabilidade é o jogo no qual se “faz de conta” que são todos iguais e, ao mesmo tempo, se “faz de conta” que cada um é reverenciado em particular; e fazer de conta não é mentira mais do que o jogo ou a arte são mentira devido o seu desvio da realidade. O jogo só se transforma em mentira quando a ação e a conversa sociável se tornam meros instrumentos das intenções e dos ventos da realidade prática – assim como uma pintura se transforma numa mentira quando tenta, num efeito panorâmico, simular a realidade. (SIMMEL, 1983, p.173).

Assim compreendida a sociabilidade, como esse jogo de faz de conta, em que são todos iguais, e cujos elementos são dados pelo cotidiano das pessoas, percebe-se que o objetivo mesmo desses agrupamentos é unir indivíduos com interesses e perspectivas comuns. Sendo assim, o jogo de RPG facilita a sociabilidade de jovens jogadores que, muitas vezes, se conheceram formando grupos para jogar e, a partir de afinidades, tornam-se amigos.



Fig. 16- Encontro de Mestres de RPG. Mesa e construção de personagens.

Seguindo as trilhas traçadas na observação de campo, enfatizo a facilidade de estabelecer vínculos sociais a partir do material simbólico oferecido pelas mesas de jogo. Várias vezes presenciei os jogadores conversando durante horas sobre a batalha travada na noite anterior em uma outra campanha, ou como o companheiro de jogo se destaca com sua personagem, que tem elementos tão fortes agregados que é praticamente impossível pegá-la em armadilhas. Essas situações demonstram que não se espera deles, exatamente, que fiquem explicitando, ao menos a princípio, suas questões pessoais, aflições, como acontece, em geral, com grupos de amigos que se encontram para conversar. Acontece, talvez, em outros momentos, mas ali passei momentos sorrindo com eles das personagens alheias, assim como discutindo histórias intrigantes e mitologias. Eles pouco sabiam de mim e eu da subjetividade de cada um, mas ficávamos horas a fio conversando e sorrindo das curiosidades que aconteciam nas mesas. Ali, todos se sentem 'iguais', e estar junto como jogador constitui um valor.

O senso de humor dos jogadores é algo que se deve levar em conta. Muitos brincam com todas as situações, mas existe também um pouco de sarcasmo. A turma quando se encontra pra jogar fala de tudo. Hoje discuti com Alana o mito de Édipo. Ela disse que tinha muito interesse e eu acabo por tirar algumas dúvidas dela. Passamos um bom tempo conversando sobre os mitos e a semelhança que uns tinham com outros. Depois chega Juca e começa a me falar sobre religião e fala da grande mãe, para me ilustrar o que seriam as fúrias negras, clã do livro Lobisomem pelo qual eu havia me interessado. Fala longamente sobre as fúrias: são feministas, inspiradas nas Amazonas da Grécia Antiga, protetoras de Gaia, admiradoras da deusa Ártemis. Pergunta se li o livro "O Código Da Vinci" dizendo que é mais ou menos aquilo. O tempo passa e eu ali parada, ouvindo-o falar. As informações são muitas e eu fico animada em poder conversar longamente com pessoas sobre outras coisas para além do cotidiano que tantas vezes presenciamos o seu esgotamento nas mesas de bares com amigos. Aqui não. Aqui se passa o tempo falando com jovens sobre mitologias, religião, muito embora, às vezes, misturadas a ficção. (Notas de campo: 02/09/2006)

Não poderia deixar de fazer referência ao bom humor desses jovens e como são sarcásticos entre si. Se o jogador, ao contar uma história, vacilar em algum trecho, eles “caem em cima”. Por isso mesmo eles sentem-se tão motivados para investigações e leituras. Convém lembrar ainda que tudo isso acontece em meio a muito calor humano. É interessante que, observando outros grupos juvenis pela Cidade, em geral, estes não se abraçam e se pegam tanto, quanto os rpgistas. Mesmo os meninos, não tem nenhum problema em demonstrar que gostam um do outro. Entre eles existe uma relação de companheirismo como poucas vezes vi.



Fig. 17- Evento de RPG. Várias mesas acontecendo simultaneamente.

Há um estranhamento ou indiferença, porém, em relação ao outro que não é do mesmo grupo. O movimento de aproximação com o outro que não é rpgista é contingente. Conversando com Larissa - que frequenta cursos de línguas, e cursos “extras,” como disse, e além disso, é professora de Japonês e estagiária

de uma escola - perguntei-lhe quem são seus amigos para sair, o que faz no seu lazer que não tem nada a ver com o RPG. Ela disse que seus amigos são os do grupo do RPG. E sobre o que faz pra se divertir, ela disse: *“Gosto muito de assistir filmes, gosto de ouvir música (...) viajo. Geralmente a gente (os rpgistas) sai pra pizzaria, rodízio, pra restaurante.”*

O namoro também acontece, em geral, entre eles; ou jogando RPG, pelo fato de as personagens namorarem entre si, tendo sido dito em entrevista da tristeza de uma jogadora quando perdeu seu marido no jogo; ou ainda fora do jogo, quando em meio a dados e papéis surge uma paixão entre dois jogadores:

A única namorada que não joga RPG, que é o Otávio e a Naiara. Mas, por exemplo, o outro membro do MACOD, o Érico, quando ele começou a namorar com a atual namorada dele, ela não jogava. Aí ela resolveu jogar. Adora hoje em dia. A Lara, namorada do Jonas, fazendo vestibular pra medicina (a mesma passou e todos saíram pra comemorar!) e pra relaxar um pouco começou a jogar também. Cassandra que também é uma amiga nossa começou a jogar pra desopilar. [...] Tem duas pessoas que se conheceram aqui –a Alana e o Danie [...] Tinha a Alana e o Carlos que namoraram durante um tempo e depois terminaram. Tinha a Mariana que namorava com o Daniel e aí terminaram e tinha outro jogador o Leandro que era namorado da Maria. Então assim o pessoal de conhece, é um gosto comum, sabe. (Entrevista gravada: janeiro 2006)

Embora seja dito isso com toda a clareza, ao mesmo tempo, ela nega em seguida: *“O pessoal acha que rpgista tem aquele círculo e não sai de jeito nenhum (...)”* Durante toda a minha observação, deparei esse fato; eles dizem o que acreditam não ser e depois se contradizem. É um trabalho de escafandrista, de mergulhar no modo de ser e pensar desses jogadores e cada vez mais ir escavando novos caminhos.

Num desses “mergulhos”, consegui conversar com Leonardo que, sem nenhum tipo de ressalva, abriu-se para um diálogo mais transparente e falou sobre os rpgistas do olhar de um Mestre, que é, e que orienta várias mesas de jogo ao mesmo tempo. E me disse que os rpgistas:

“[...] não são aceitos socialmente com muita facilidade. Pode prestar atenção! Tem muita gente que é meio afastado, não tem um nicho social muito grande ao seu redor, não tem muitos amigos. Mas dentro do universo do RPG você pode se sentir importante. [...] Como os rpgistas sofrem algum tipo de preconceito social, normalmente não tem muitos amigos. São diferentes, gostam de coisas diferentes. O rpgista não gosta do que todo mundo gosta, ele gosta de coisas diferentes. Quantas pessoas você pode parar pra ter uma boa conversa sobre mitologia nórdica? [...] Pra discutir a magia do mundo moderno? Entende?! Então os rpgistas normalmente gostam de coisas que as pessoas normais não gostam. E a tendência de pessoas que gostam de coisas diferentes é procurar o quê? Pessoas que gostem de coisas diferentes como você! Por isso as pessoas aqui são unidas. Porque aqui dentro não importa se você é bonito, se você é rico, se é pobre. Não importa! Importa o que você tem a acrescentar ao grupo. (Entrevista gravada: janeiro/2006).

Esse jovem ressalta que os rpgistas têm uma peculiaridade, uma identificação entre eles que os torna semelhantes e diferentes dos “normais”. Talvez o que ele chame de normais sejam os jovens de outras tribos, diferentes deles, mas ele retrata como a sociabilidade entre esses jovens, que supostamente teriam dificuldade em se aproximar de outros, têm como eixo central o RPG.

Os jogadores de RPG, em grande parte, se mostraram bastante tímidos, e ouvi de alguns a idéia de que o RPG foi um instrumento de combate a este comportamento rebuscado. Um dos jogadores que entrevistei, Marcos, disse que em outros tempos não conseguiria falar comigo como estava falando ali, durante a entrevista. Mesmo assim, ele suava muito e ficava “corado” a cada pergunta. Conversando com um Mestre, Jonas, ele conta como o RPG também o ajudou a superar algumas dessas dificuldades;

Antigamente eu tinha um problema terrível com liderança [...] Hoje em dia não tenho mais tanto com o RPG. Você desenvolve determinadas técnicas, e pensa – ‘Bom, isso aqui funcionou no mundo fictício, será que funciona no normal?’- Hoje você vê jogadores de RPG que são muito bem sucedidos na vida profissional, na vida amorosa e na vida social” (Palestra filmada: agosto/2004).

A forma própria como esses jovens constituem sua sociabilidade, permite dialogar com Simmel (1967) também acerca do estilo de vida metropolitano. Esse autor esclarece sobre o jeito próprio como os indivíduos estruturam suas relações sociais a partir de forças externas da própria metrópole. E diz que vivemos numa sociedade onde as pessoas cultivam uma atitude *blasé*⁵² em relação ao outro. Essa forma de existência faz com que o indivíduo tenha uma reserva em relação ao outro, chegando a desconhecer seu vizinho de anos. Isso se baseia não apenas na indiferença, mas constitui certa “aversão” ao outro, caracterizando-se, com efeito, o estilo de vida metropolitano.

Sobre essa repulsa ao diferente do grupo, Leonardo reafirma essa conduta. E diante de uma garota que passa usando minissaia e miniblusa por nós, enquanto estávamos no ato da entrevista, numa ensolarada tarde de sábado, ele comenta:

Eu tenho um amigo que ele não conversa, por exemplo, não conversaria, não daria atenção pra aquela moça de rosa bem ali. Se ela chegasse pra conversar com ele, ele já pré-julgaria que ela não tem nada de interessante pra falar.

– **‘Porque ela está mostrando o corpo?’**, pergunto.

- Porque ela usa minissaia rosa, uma blusa rosa, porque ela quer ficar bonitinha pra atrair o homem pra levá-la, pra ficar com ela. Provavelmente ela não tem nada na cabeça. Se ela não tivesse de minissaia rosa ninguém a acharia interessante. Ele já faria todo esse tipo de pré-julgamento. Enquanto existe outros como eu, ou o próprio Renato que não pré-julgam ninguém de antecedência. Se ela sentasse aqui eu conversaria com ela normalmente como estou conversando com você! (Entrevista gravada, janeiro/2006).

Embora fale sobre o amigo, ele faz uma descrição muito rica dos detalhes e motivos pelos quais essa jovem não seria bem-vista pelo colega. Inclusive, atento para a tonalidade rosa que, na verdade, não me chamou atenção ao vê-la passar. Acredito que poucas pessoas teriam visto como ele “através do amigo”, embora depois se justificasse que não era ele mesmo assim. As poucas

⁵² Segundo Simmel “uma vida em perseguição desregrada ao prazer torna uma pessoa blasé porque agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente cessam completamente de reagir” (1969, 19), assim ele fica incapaz de responder a novas sensações.

mulheres que jogam RPG usam camisetas com desenhos ou nomes de bandas de *rock*, e *jeans*; praticamente a mesma roupa dos meninos.

Há uma tendência de que os indivíduos constituam grupos, ou círculos mais fechados, com interesses comuns, como uma forma mesmo de resistir aos grupos antagônicos. Elaborando o que Leonardo revelou anteriormente sobre a união dos diferentes, em detrimento dos que ele chama de “normais”, é como se fosse uma estratégia de sobrevivência de grupo. Inclusive uma vez, quando eu estava articulando com um Mestre para assistir determinada campanha narrada por ele fora do Dragão do Mar, fomos bruscamente interrompidos por um jovem que acabava de chegar de Pernambuco e estava começando a se entrosar com este novo grupo, pois, segundo ele, “mestrava”(SIC) em sua cidade natal, e nos diz: *“Peraí, tu vai deixar ela assistir uma partida? Rapaz, lá em Juazeiro o pessoal que diz ‘ah, vou ver vocês jogando’, tá fora! A gente não deixa não!”* Quando o Mestre explicou que tratava-se de uma pesquisadora, ele disse *“ah, legal, uma pesquisa!”* Isso mostra o sentido de fechamento de grupo por parte de alguns jogadores. Recorrendo uma vez mais a Simmel, este diz que historicamente as relações sociais se constituíram da seguinte forma:

Um círculo relativamente pequeno firmemente fechado contra vínculos vizinhos, estranhos ou sob qualquer forma antagônicos. Entretanto, esse círculo é cerradamente coerente e só permite a seus membros individuais um campo estreito para o desenvolvimento de qualidades próprias e movimentos livres, responsáveis(...) A autopreservação de associações muito jovens requer o estabelecimento de limites estritos e uma unidade centrípeta. Portanto, não pode permitir a liberdade individual e desenvolvimento interior e exterior próprios(...) À medida que o grupo cresce – numericamente, espacialmente, em significado e conteúdo de vida – na mesma medida, a unidade direta, interna, do grupo se afrouxa e a rigidez da demarcação original contra os outros é amaciada através das relações e conexões mútuas. Ao mesmo tempo, o indivíduo ganha liberdade de movimento, muito para além da primeira delimitação ciumenta. O indivíduo também adquire uma individualidade específica. (SIMMEL, 1969, p.21).

O autor garante que, quanto menor o círculo, mais restritas são as relações com os outros que dissolvem os limites dessa individualidade. Os rpgistas, inicialmente, tinham um caráter de um pequeno grupo. Com a dimensão que a mídia trouxe para o conhecimento da sociedade das suas existências, foi-se propagando e se tornando maior. Isso trouxe aumento gradativo de jovens interessados, que se foram identificando pelo caráter peculiar que essa “cultura” – como eles a definem – tem, e foram constituindo uma tribo, a partir desses códigos, signos e interesses comuns.

3.3. Tabu: o que é Velado na Cultura Rpgística.

O assunto que fez emergir o RPG no cenário nacional e internacional foram os casos de assassinatos e suicídios de jovens que eram jogadores de RPG e teriam se deixado envolver tão profundamente pelas personagens representadas que teriam adquirido características suas, ou ainda não teriam suportado a angústia gerada pela morte de sua personagem na campanha.

Em 2005, diante do suposto⁵³ quarto suicídio no *shopping* Aldeota, de mais um jovem se jogando do quarto andar, passei a tarde do sábado subsequente lá, observando os jovens. Tive uma informação da mãe de um jogador de que um dos suicídios, mais precisamente o que aconteceu em setembro de 2004, era de um jovem jogador de RPG, que freqüentava o *shopping* Aldeota. Não foi possível confirmar essas informações, porque este tema é muito delicado para todos eles, por acreditarem que as pessoas só se aproximam deles para explorar essas situações. O fato é que naquele sábado quando fui ao *Shopping*, esse grupo formado por cerca de quarenta jovens, *otakus* e rpgistas, grande

⁵³ No *Shopping* Aldeota, aconteceram suicídios de jovens que se atiraram do quarto andar, porém o *shopping* sempre procurou abafar os comentários, voltando ao funcionamento normal, segundo funcionários do *shopping*, meia hora depois dos incidentes.

parte vestidos de preto⁵⁴, me chamou a atenção pelo excesso de abraços, chegando mesmo a ser performático. Um jovem sai correndo ao ver um colega e pula gritando em cima dele, envolvendo-o num forte abraço. Tudo isso fortemente “blindado” por um número considerável de seguranças do *shopping* que os afastavam, pediam que não gritassem, e ali eles tiveram seu palco, pois pareciam desconsiderar totalmente esses seguranças, embora eles chegassem mesmo a tocá-los, e continuavam a pular, gritar e sorrir.

O tema de assassinatos e suicídios, dentre outros, virou verdadeiro tabu para os rpgistas, e, ao mesmo tempo, constituiu uma aura de mistério e curiosidade em torno do grupo. Não houve nenhum jogador entrevistado que deixasse de falar sobre os assassinatos durante suas falas, mesmo que eu, como princípio da minha pesquisa, não tenha mencionado. Eles sempre davam um jeito de chegar a este assunto.

Ao falar sobre esses casos, mencionavam que realmente havia jogador que começava a tomar um rumo estranho durante as aventura, e nestes casos eles chamavam a pessoa para conversar, porém, afirmavam que isso acontece em todo lugar. Jonas disse: *“Algumas pessoas se deixam influenciar pelos personagens. Eu particularmente considero isso um problema da pessoa em questão.”* Citavam freqüentemente o caso do estudante paulista de Medicina que entrou no cinema e matou várias pessoas durante a exibição do filme. E avisavam: *“Ninguém saiu dizendo que todo estudante de Medicina era assassino...”* Conversando com Leonardo, ele conta que já teve em suas mesas alguns jovens que começaram a “viajar”, que eram os personagens em tempo integral. Segundo ele, o jovem demonstrava isso quando acabava a mesa daquele dia, e o jogador continuava agindo e falando como se fosse a personagem. Ele diz que, nesses casos, o Mestre tem que ter habilidade pra chamar esse jovem para conversar, dizer que ele procure um tratamento

⁵⁴ O preto relaciona-se ao sombrio, ao caos, e também é o tom por excelência do mundo gótico, em que está inserida grande parte dos jogos de RPG. Os jovens também adotam para suas vestimentas, por ser uma tonalidade que sugere rebeldia, e que foi muito utilizada por grandes movimentos juvenis, como os *punks*, os *rockeiros*, e os próprios góticos.

psicológico, e afastá-lo do jogo. Ele particularmente assegura ser esta sua conduta.

Diante da delicadeza de discutir esses assuntos com eles, faço neste tópico breve análise do material da internet, mais especificamente, de algumas comunidades do *orkut*, como ilustração da estigmatização que os rpgistas carregam, pois nesses canais eles acreditam estar entre os “iguais”, e falam sem ressalvas.

O que me chamou mais a atenção ao começar a minha pesquisa no *orkut* foi perceber que a segunda maior comunidade de RPG intitula-se “*Jogo RPG e não sou assassino*”, possuindo um total de 37.548 membros, demonstrando que essa discussão atravessa toda a cultura rpgística. A descrição da comunidade é a seguinte: “*Essa comunidade é dedicada a todas as pessoas que sabem diferenciar o que é o RPG e o que é uma pessoa marginalizada por efeito de drogas! Aqui poderão ser discutidas as matérias que tratam os jogadores de RPG com preconceito e o jogo em si como algo letal.*”

Esta comunidade tem vários tópicos que tratam do tema, além de abordar outra questão que é delicada para os rpgistas: a relação que mantém com suas personagens. A respeito disso, Francisco, 25 anos, diz jogar RPG há quase 15 anos, e expressa na comunidade que o RPG pode fazer mal aos jogadores. E levanta a questão de que uma pessoa, que sempre é o Mestre – encarnando, segundo ele, o próprio Deus que decide quem morre, quem vive, mantendo um domínio sobre tudo o que acontece no jogo – pode ter problemas para lidar com isso. E conta:

Muita gente já morreu e já matou por causa do RPG. Coincidência? Não. (...). E olha que jogo RPG já faz bem uns 15 anos e só agora comecei a amadurecer essas idéias. A questão é que na medida em que chamamos os não-rpgistas de ignorantes por não conhecerem as regras do jogo, nós também somos ignorantes por não conhecermos as regras do jogo da mente: consciente e inconsciente. Quanto do que se passa na cabeça do Mestre e dos Jogadores é retido em suas mentes? E como são aproveitadas essas informações? (29/06/2006).

Para minha surpresa, essas informações foram apenas levemente contestadas, e o jovem empolgou-se, fazendo discussões relativamente amplas acerca da superioridade que os rpgistas acreditam ter sobre os “pobres mortais” que desconhecem as regras do jogo, e que os jovens desconhecem que, a longo prazo, o RPG poderia desencadear um distúrbio mental, alegando que alguém já deve ter visto um jogador do vampiro que fica interpretando até mesmo fora do jogo.

Esses assuntos discutidos pelos próprios jogadores é interessante porque não é visto como preconceituoso entre eles. Amiúde a proposta de debate é aceita sem questionamentos. E, vasculhando toda a comunidade, encontramos tantos outros tópicos instigantes: “*Como você mataria a pessoa acima?*” seguido de comentários de jogadores do tipo: “*com uma rajada prismática, tá bom?*”; ou “*com mísseis mágicos de um mago de 17º nível*”. Ou ainda “*Invente uma morte pra pessoa acima*”; “*Eu jogo RPG e sou assassino*”, referindo-se a sua personagem ser um paladino. Todos esses tópicos e respostas relativizam de certa maneira a relação de RPG e morte, embora, mesmo com brincadeiras, reforcem o estigma.

Além dessa comunidade, há outra chamada *Jogo RPG e nunca matei ninguém*, contabilizando 2.543 membros, que também mantém essa discussão em evidência. Numa brincadeira ardilosa, um grupo de jovens faz um trocadilho e cria a comunidade *Sou assassino e não jogo RPG*, contando com 274 pessoas. Sua descrição é a seguinte: “Comunidade para todos os assassinos, sejam *serial killers* ou de fim de semana, que se sentem injustiçados com toda a propaganda da mídia associando-os com juvenzinhos – gordos, pseudo-intelectuais, *nerds*, rpgistas.”

O fato é que a relação feita de alguns assassinatos praticados por jogadores de RPG, fez com que alguns vereadores do Espírito Santo, por exemplo, tentassem proibir a comercialização de artigos de RPG, em razão do caso da cidade de Guarapari, mencionado no começo deste ensaio.

Ao todo, somam-se 987 comunidades no orkut sobre RPG dos conteúdos mais variados, embora aqui eu tenha me detido, como recurso metodológico, naquelas que tratam dos tabus no RPG.

Na comunidade *Jogo RPG e não sou assassino*, um jovem faz uma brincadeira, sobre como o RPG “arruinou” a sua vida. E diz:

Como o RPG arruinou minha vida. Já que é apenas isso que os preconceituosos aceitam como verdade, vamos lá. Contarei aqui em algumas linhas como esse jogo arruinou minha vida. O RPG Arruinou meus Estudos: Antes de jogar RPG, eu estudava horas por dia, para conseguir notas como 5 e 6 na escola. Assistia as aulas de má vontade, e não encontrava motivações para permanecer estudando. Depois que comecei a jogar RPG, passei a me interessar bastante por Historia, Politica, Geografia, Biologia, Física, Matematica, Quimica, Ingles, Literatura [...] No jogo, queria sempre estar ciente das coisas, e por isso, parei de estudar com o intuito de passar de ano, e passei a estudar para me divertir. Li dezenas de livros para vestibular que **os jovens de hoje** torcem o nariz. [...] Agora estudo para me divertir. Como resultado, passei nos melhores vestibulares do país nas primeiras posições, e hoje sou um dos melhores alunos de meu curso. [...] O RPG criou-me **um problema com Alcol**⁵⁵. Antes de jogar RPG, divertia-me saindo com os amigos, bebendo até cair nas boates, e recuperando o dinheiro de todas as festas em cerveja. Arriscava a vida dos outros dirigindo alcolizado, e toda semana tinha um bafão. Saia de noite, e deixava meus pais aflitos por horas (ou dias), sem saber quando voltaria, e se eu estava bem. Depois que comecei a jogar RPG, passei a rejeitar o Alcol. É impossível jogar sem estar com a mente limpa e bem ativa, já que o jogo é um exercicio de inteligencia e imaginação. O jogo me ensinou que é possivel se divertir e se socializar sem estar sob efeito de nenhum tipo de droga, nem mesmo algo inocente como o alcol. [...]. Agora, eu não bebo, e acho que isto é um grande problema para a industria de bebidas. Um jovem consciente e inteligente não deveria ficar em casa sem causar preocupação aos pais, ou evitar dirigir alcolizado, sem por em risco a vida das pessoas. [...] O RPG arruinou **minha religião**: Antes de jogar RPG, eu odiava religião, e blasfemava como um jovem revoltado. Odiava qualquer tipo de cerimonia religiosa, e nem sequer tinha ideia do que era a biblia. Ofendia bravamente todos os que acreditavam. Depois que comecei a jogar RPG, me interessei por religião, pois meus personagens favoritos em jogos eram padres. Passei a perguntar para pessoas entendidas no assunto, e acabei

⁵⁵ Mantive na transcrição os erros de português e gramaticais. Para ver a versão integral ver URL: : <http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=2091648&tid=12283663&start=1>
Acessado em 20/09/06.

me sentido motivado a ler o livro sagrado, bem como assistir cerimônias religiosas para entender seu funcionamento. [...] O RPG me mostrou a violência: Antes de jogar RPG, eu assistia todo o tipo de violência na TV, e achava normal. Fazia inclusive maldades infantis com animais, e brigava muito na escola, mesmo sem motivo. As vezes, discutia com as pessoas por nada. Depois que comecei a jogar RPG, passei a pensar mais nos fatos do dia a dia, e concluí o quão grave era a violência no mundo. O Jogo me mostrou uma diferença que a TV não conseguia - a da realidade para a ficção. Passei a fazer partes de movimentos pela paz, e hoje prefiro dialogar, mesmo que sendo ofendido e não compreendido, do que partir para a ignorância. [...] Com certeza, eu deveria ter ficado como tantos outros jovens, influenciado pela mídia, e quem sabe cometer algum crime? Ser pacifista e prezar pela vida é com certeza um defeito que este jogo me deu- O RPG destruiu minha **vida social**: Antes de jogar RPG, eu ia em festas e encontros onde as pessoas humilhavam umas as outras, bebidas e drogadas, fazendo um eterno teatro de falsidade. Muitas vezes, fazíamos coisas dignas de bandidos. Era apaixonado por estar sempre na moda, beber mais que todos, ter o melhor carro, assistir todos os programas da TV, ir mal na escola, apostar rachas, e todo o tipo de coisa que jovens desmiolados fazem em suas vidas sociais. Tinha preconceito de tudo, e estava sempre pronto a humilhar alguém diferente, sem sequer tentar entendê-lo. Depois que comecei a jogar RPG, passei a ver o quão infantil e idiota era meu antigo comportamento. Passei a encontrar-me com **amigos mais saudáveis**, não para beber e ficar, mas para conversar amigavelmente, aumentar meus horizontes, e me sentir menos enganado. [...] Tenho uma vida social mais ativa e mais estável agora, com pessoas que pensam como eu e não tem intenções ruins. [...] Pessoas que preferem encontrar os amigos em cinemas, livrarias ou restaurantes, **ao invés de boates, clubes e butecos que com certeza são a pior escoria da sociedade**. Acho que o RPG contribui fortemente para fazer um adolescente padrão e revoltado se tornasse um adulto estudioso, amigável e aberto a novas ideias. Obviamente, isto é um grande problema. Como uma pessoa íntegra poderia ser útil no mundo de hoje? Bem, amigos, pela minha história de vida, que acredito ser semelhante à de muitos de vocês, acredito que se o RPG foi responsável por isso, com certeza ele deva ser proibido. É claro, a menos que você não entenda ironia. (Depoimento de Sawamano, em 19/05/2005, comunidade: "Eu jogo RPG e não sou assassino", grifos meus)

Este depoimento é carregado de elementos recorrentes no discurso que solidifica a cultura rpgística. Primeiro, o discurso de tolerância ao outro e de que o RPG serviu para "abrir horizontes" é seguido de uma constatação e verificação amargurada do outro. O rpgista em questão acredita ser especial e diferente do

“jovem de hoje”, que é a “escória” da sociedade por gostar de encontrar com os amigos em bares, botecos, para beber. Este jovem que faz uso de álcool (ele sempre escreve com apenas uma letra ‘o’) é estereotipado como sendo aquele que bebe, bate carro fazendo rachas, tira notas baixas, é desinteressado por qualquer forma de “cultura”, e é literalmente um alienado, dominado inclusive pela mídia. Embora este discurso seja deveras sarcástico e raivoso, mas há mesmo uma tentativa do jovem rpgista de se diferenciar deste outro “tipo” de jovem. O RPG é o lugar dos amigos “saudáveis” em confronto com os outros jovens que não seriam. Todos os jovens que eu entrevistei faziam questão de enfatizar que ninguém joga “drogado”, ou faz uso de bebidas alcoólicas. Quando estão em suas mesas, o ópio é a imaginação, isso não há dúvidas. Os jogadores sempre enfatizam isso nas suas falas; não é permitido que as pessoas joguem RPG fazendo uso de qualquer tipo de entorpecentes.

Esse discurso purista pode ser até utilizado no primeiro momento, mas aos sábados ouvia de alguns jogadores do Dragão do Mar que depois de entrar a noite jogando RPG, iam a *shows* com bandas locais de *rock* pesado, e sim, tomavam suas “cervejinhas”. Bem assim, já presenciei uma jogadora que, ao saber que não teria sua campanha naquele dia, saiu com mais dois amigos e foram beber num barzinho chamado Avião, no Dragão do Mar. O Mestre se dirigiu a eles e, mesmo não dando para ouvir o que ele falava, gestualmente havia certa reprovação, tanto que foi a única vez que presenciei este fato, não voltando a se repetir, ao menos, nos “sagrados” momentos de jogo.

Segundo ponto: em detrimento da negação do estudo, o RPG faz apologia a ele como sendo algo divertido, tudo isso motivado pelo jogo que o faz buscar curiosamente interesse em tudo. Este é outro fator muito exaltado pelos rpgistas. Há também, todavia, aqueles que pouco lêem e concentram suas pesquisas a partir de filmes, material da internet, hq’s etc. É fácil encontrá-los em livrarias e gibiterias especializadas em artigos rpgísticos, mas não posso garantir que os jogadores se saem melhor na Escola, ou se são mais ou menos estudiosos do que outros grupos juvenis, a despeito de matérias escolares. Eles sim, utilizam

seu tempo de lazer com leituras diversas, cinemas, jogos e outros jovens utilizam seus tempos livres de outras formas.

O RPG proporciona para este jogador e outros que conheci a possibilidade de buscar conhecimentos em áreas antes esquecidas, aguçando o senso crítico deles. No caso, da religião, encontrei jogadores que se interessavam por estudar as mais diversas, das ocidentais às orientais, e deslumbravam-se ao descobrir que existe um rol de possibilidades místicas de compreensão do mundo, outros ainda se deparavam com mistérios, mesmo dentro da antiga religião cristã e eram especialista em assuntos bíblicos.

Assim o RPG é como se fosse uma espécie de “portal”, onde o iniciado, ao atravessar, desperta para coisas antes sem importância. A *iluminação* que acreditam ter imaginariamente é um ritual proporcionado pelo jogo.

3.4. O Ritual Rpgístico

Ao longo da Modernidade, os rituais juvenis foram sendo depreciados e foi-se reservando um lugar para eles no passado ou ainda em sociedades ditas “primitivas”. A sociedade, porém, sempre foi e continua, sendo marcada por um intenso recriar e reviver de antigos e novos rituais.

Durante muito tempo, atribuiu-se grande valor aos rituais advindos dessas antigas comunidades, contribuindo com elementos referenciais dos modos pelos quais as sociedades tradicionais se organizavam e da relevância do sagrado no estudo dos seus rituais, em especial os religiosos.

Com o advento dos novos tempos, marcados por profundas transformações socioculturais, acreditou-se que os rituais haviam desaparecido e atribuiu-se um esvaziamento de sentido destes. Para além de uma desritualização das sociedades Modernas, no entanto, é certo que estes rituais continuam a prosperar e se reatualizar. Segalen (2002) assinala que há seguramente um deslocamento do campo ritual do social para sua margem, sendo encontrado

atualmente no esporte, no lazer, enfim, num espaço extralaboral. As formas rituais modernas permitem a expressão de valores e emoções que não têm espaço no campo do doméstico ou do trabalho. Ritual, para a autora, é concebido como “um conjunto de condutas individuais ou coletivas relativamente codificadas, com suporte corporal (verbal, gestual e de postura), caráter repetitivo e forte carga simbólica para atores e testemunhas”. (2002: 32). Assim ela avança, defendendo o argumento de que perceber a plasticidade destes rituais conduz à reabilitação do sentido que cada protagonista lhe atribui e adverte para o fato de que os ritos, mediante repetição, criam um sentido para os atores.

Ao falar dos ritos cotidianos, Claude Rivière diz:

Em uma modernidade na qual as atividades são cada vez menos orientadas pela religião, alguns setores da vida social desenvolvem formas de fascínio em relação a determinados ideais, personagens ou fenômenos, considerados mais ou menos misteriosos porque se situam além dos desempenhos habituais, assim como das reações de temor eventualmente traduzido ou conjurado por ritos.” (RIVIERE, 1996: 37)

Esse retorno a “personagens misteriosos,” a que se refere o autor, faz refletir a idéia de que os rpgistas buscam nestes e nos fenômenos misteriosos uma resposta para inquietações pessoais, questões que precisam de um retorno aos mistérios, às lendas, aos mitos. A prática do RPG possui forte conotação ritualística.

O rito inicia com o acolhimento pelo grupo, composto por jovens movidos pelos mesmos interesses, características semelhantes e forte conotação identitária. Os rituais do jogo abrem um canal para que os participantes se achem rompendo com a individualidade e entrem numa lógica coletiva. Leonardo fala que: “*A característica geral do RPG é promover ações sociais, fazer com que as pessoas se conheçam e façam coisas em conjunto. Todo livro de RPG diz que o narrador e seus amigos, se divertem. Não existe a idéia do jogador, existe a idéia de seus amigos.*” Maffesolli (2000) diz que, junto ao

ressurgimento da imagem e do mito, no mundo contemporâneo, o rito é concebido como:

Uma técnica eficaz que organiza, da melhor maneira possível, a religiosidade (*religare*) ambiente de nossas megalópoles. Podemos mesmo dizer que os aspectos efêmeros dessas tribos e o trágico que lhe é próprio, acentuam, deliberadamente, o exercício de rituais. Com efeito, estes, através de seu aspecto repetitivo e da atenção que concedem ao minúsculo, atenuam a angústia do presentismo. Ao mesmo tempo, como o projeto, o futuro, o ideal, não servem mais de cimento para a sociedade, o ritual confirmando o sentimento de pertença, pode representar esse papel, e assim permitir que os grupos existam. (MAFFESOLLI, 2000, p.196).

O RPG é um jogo que possui rituais desde o momento em que o sujeito decide jogar, por meio de todo o circuito a que ele começa a pertencer e se familiarizar, até a preparação para o jogo. A sessão de RPG começa antes mesmo de iniciar a partida.

Os jovens vão chegando lentamente a partir das 14h no Dragão do Mar. Vêm de todos os lados da Cidade e o movimento vai se formando em torno do local. No cruzamento das avenidas Monsenhor Tabosa e Dom Manuel, percebo alguns jovens diferentes dos demais circulantes: usam camisetas pretas, *jeans* e mochilas nas costas. Esses encontros acontecem no Dragão do Mar aos sábados e também domingos, a partir das 14h e não têm hora certa de terminar, agregando jovens dos mais variados bairros de Fortaleza. Alguns marcam encontro em terminais para chegarem juntos, outros vão com os pais, e alguns sozinhos. À medida que vão chegando, comentam sobre os filmes a que assistiram na noite anterior; outros, com o semblante abatido, dizem não ter dormido quase nada pois tinham alugado *dvd's* e o dia de entrega seria hoje e tinham de assistir a todos! Outros mostram um livro novo que adquiriram, tiram dúvidas intermináveis sobre determinados sistemas de RPG, divergem sobre algumas regras; outro levanta-se e sai de mesa em mesa procurando o livro-jogo para tirar dúvidas; começam a gritar e falar alto quando estão com a razão.

De inopino, o Mestre junta sua pasta contendo todo o material que preparou para o dia e chama os jogadores. Não é comum que os jogadores

depois daí se levantem frequentemente para ir a banheiros ou comprar alguma coisa para comer. Espera-se que estas necessidades tenham sido satisfeitas antes do início da sessão. Caso algum outro jogador esteja liberado de alguma mesa, ele passa e pergunta se alguém vai precisar que ele compre algo, pois ele está indo comprar salgados, refrigerantes, e as pessoas encaminham por ele. Afinal o que não falta nas mesas é Coca-Cola, caixas com esfirras, salgados. Até um jovem começou a levar lanches pra vender entre eles.

Todos sentados em seus lugares, pegam suas fichas, colocam à mesa, e o Mestre começa a narrar. No caso desta campanha que acompanhei era o primeiro dia e baseada no Mago. Então o Mestre começa, descrevendo o cenário. Ele explica que a narração se passa na região de Praga⁵⁶ e Munique (SIC). Lembra aos jogadores do conteúdo cultural de Praga, que é uma cidade histórica. Fala também, com detalhes, das guerras, entre elas, a Guerra da Massácia, e fatos que aconteceram antes ou depois de Cristo. As explicações que se seguem foram baseadas em pesquisas históricas e geográficas, feitas pela da internet e de livros, e continua a narração descrevendo o metrô, e detalhes da estação de Praga, onde as personagens se encontram pela primeira vez. Alguns resolvem, porém, pegar o trem até uma cidadezinha próxima. Outro resolve ficar e explorar um pouco a noite de Praga, indo a uma *boite*. Os magos, de acordo com esse jogo, são pessoas normais que *despertam* para a iluminação e, a partir daí, vêem o mundo com outros olhos. Num átimo, o Mestre acrescenta elementos fictícios, ao descrever uma cidadezinha criada por ele em que as personagens, ao descerem do trem, se deparam com um mosteiro em ruínas. As personagens entram curiosas e encontram um homem dormindo; talvez esteja morto. “*O que vocês fazem?*” – indaga o Mestre. Uma jogadora diz: “*Eu posso tentar ver pelos meus poderes mediúnicos se ele está vivo!*” O Mestre joga os dados pra saber se ela tem sucesso na sua ação. “*Não! Você não consegue ver!*” Então decidem atravessar com muito cuidado a sala e passar por uma porta entreaberta. O Mestre diz que “*a sala tem sangue para todos os*

⁵⁶ Vale lembrar que, Praga é a capital da República Tcheca e München localiza-se na Alemanha.

lados”, e pergunta o que eles vão fazer. E acrescenta: *“De quem será esse sangue? Será que o homem da outra sala matou alguém?”* Assim segue a história cercada por elementos fantásticos. A cada novo passo do Mestre, são percebidas a admiração e a curiosidade dos jogadores pela história criada, que é muito rica em elementos que permitem visualizar toda a cena, inclusive a visualização das personagens. Houve um momento em que uma personagem perguntou ao Mestre: *“Eu já falei pra vocês como estou vestido? Eu estou de sobretudo, cachecol, chapéu preto...”* É interrompido pelo Mestre que diz – *“Porque você está vestido assim? Eu disse no início que nós estamos na pri-ma-ve-ra (ênfase na palavra), não tem sentido nenhum você estar vestido assim!”* Todos caem no riso e o jogador fica completamente sem graça. Eles não têm necessidade de serem fidedignos em suas interpretações à história oficial contada nos livros, ou como os fatos se desenrolaram, pois o seu compromisso é com a imaginação, embora não admitam absurdos que destoem e produzam paradoxo.

Em cima da mesa não faltam lápis, borrachas e dados. À medida que a narrativa vai evoluindo, os jogadores atualizam os pontos de suas personagens. A maioria deles fala na primeira pessoa do singular “eu”, poucos dizem “ele.” Também outra forte característica é a presença de frases e nomes em inglês, além das próprias fichas cuja maioria tem características e atributos das personagens em Inglês. A maioria dos *players* parece ter uma desenvoltura com a língua. Vários jogadores são fumantes e, embora como em outros jogos, a exemplo do próprio futebol, os jogadores devam no período de concentração abster-se do álcool e outras drogas, o cigarro é liberado. Nessa mesa, o Mestre e uma jogadora passaram o tempo inteiro fumando. Quando acabou a carteira, outro jovem foi comprar para eles.

Num determinado momento da narração, o Mestre estava concentrando a história, focando em duas personagens. Então, o jogador, que seria a terceira personagem, levantou-se e perguntou se poderia ir ao banheiro. O Mestre olhou pra ele e disse: “Não!” O jogador sentou-se constrangido. Ninguém mais durante

as quatro horas seguintes de narração teve essa idéia. Nem eu. As pessoas ficam de tal modo envolvidas que não vêem o tempo passar.

Há uma relação hierárquica entre Mestre e jogadores. Em geral, os Mestres são respeitados e o que dizem tem poder determinante. Ninguém quer ser marcado pelo Mestre. Ele, inclusive, exerce o papel de “puxar a orelha” daqueles jogadores que não estão contribuindo com a história, por falta de uma pesquisa ou de uma leitura que possa trazer mais fatores enriquecedores.

Retomando a estória, Alana precisa fazer um encantamento e o Mestre tira uma folha digitada de dentro de sua pasta, com frases em inglês, e entrega para que ela fale. Ela começa a ler em português. O Mestre retruca: “*Em Inglês*”⁵⁷ Pouco tempo depois, o Mestre, ao perceber que as personagens estão em situação de grande perigo, afirma que eles acabaram de encontrar um pergaminho que contém um enigma que, se desvendado, é a resposta de que eles estão precisando para salvar um companheiro de viagem. Só que este pergaminho está em “enoquiano”⁵⁸. Alana diz que tem pontos em linguas capazes de traduzir este pergaminho. O Mestre joga novamente os dados e ela consegue pontos suficientes para ter sucesso. Ele então começa a dizer o que significa e ela vai escrevendo de lápis no canto de sua ficha.

Assim segue, num misto criativo entre fatos históricos, ficção, desenhos feitos pelo Mestre para mostrar ao longo da história como é o mosteiro em que estão entrando, fazendo verdadeira bricolagem de fatores e elementos, até findar a sessão deste dia. Dali os jogadores comentam que vão para casa de um deles, onde parte das pessoas vai jogar *War* e outros vão assistir a filmes, madrugada adentro. Um dia acompanhando esses jovens permite apreender como investem boa parte do seu tempo livre de lazer para o RPG ou utilizam em atividades que contribuem e provocam sua imaginação e perspicácia.

⁵⁷ Em razão da origem anglo-saxônica do universo ilustrado pelo RPG, grande parte das palavras utilizadas pelos jogadores é em inglês.

⁵⁸ O alfabeto enoquiano surgiu no século XVI, e segundo o mágico Dr. Jonh Dee, ele teria recebido a revelação do idioma e do alfabeto dos anjos. Seria uma linguagem própria para evocar anjos.

A dimensão espaciotemporal do ritual acontece também na forma como é organizado o jogo. De acordo com observações feitas em campo, pude definir dois tipos de rpgistas:

- rpgista de final de semana ou *weekend-players*. São aqueles jogadores que se programam para jogar em uma ou duas mesas diferentes, mas apenas aos finais de semana. Grande parte joga aos sábados no Dragão do Mar e de lá seguem para a casa do Mestre para jogar outra mesa, que pode variar o sistema de RPG jogado. Pessoas que disponibilizam seus momentos de lazer nos finais de semana para o RPG; e
- rpgista que joga uma ou duas vezes na semana e ainda no final de semana, aficionado ou *big-player fan*. Esse além de jogar aos sábados, tira um dia da semana para jogar na casa dos amigos. Em geral essas campanhas duram mais, justamente pelo fato de este jogador dedicar mais tempo para o RPG durante a semana, demonstrando, assim, grande interesse pela interpretação, ao buscar elementos que possam enriquecer as narrações e sua personagem.

Existem esses dois tipos e, entre os que jogam no Dragão do Mar, pude observar que a maioria se enquadra na última categoria, de aficionados pelo RPG. Afinal, para jogar mais de uma vez por semana, requer o dobro da pesquisa e de disponibilizar seu tempo livre. Numa conversa com Marcos, este me revelou que num determinado momento de sua vida teve que escolher entre jogar RPG ou ser um atleta, e sentiu-se um pouco pressionado pelo grupo:

No começo jogar RPG pra mim era simplesmente um passatempo. Não conseguia perceber aquilo como uma forma de cultura, de crescimento humano. (...) Enquanto isso eu via o pessoal se interessando por leitura, fazendo pesquisa, e pelos vários seguimentos que fazem surgir o interesse por RPG. Depois de uns três, quatro anos do grupo, existia um certo profissionalismo no grupo, dedicação. Então havia uma cobrança pra você não faltar as sessões porque prejudicava o

andamento do RPG. (...) Eu tinha um outro compromisso, eu era atleta! Às vezes, tinha que treinar à noite, jogar nos finais de semana, e isso atrapalhava e contribuiu para que saturasse.(...) após isso eu saturei e abandonei. Não abandonei! Eu não tinha coragem de abandonar. Foi por intermédio dos meninos, que chegaram pra mim e disseram: 'Você não tá colaborando, se dedicando'... (Entrevista gravada, setembro/2005).

Observa-se que, para jogar RPG, as pessoas devem se sentir partícipes desse movimento. Não basta jogar, há que se conquistar o sentimento de pertença, ingressar no grupo e fazer parte do ritual rpgístico. Isso é algo característico de grupos juvenis, mas esse em especial possui este elemento mais forte. O indivíduo jogador se constitui dentro do grupo, a partir do circuito a que passa a pertencer antes do jogo e depois durante as mesas de RPG, quando ele passa por todo o rito do jogo.

4. O Imaginário do Jogo: Personagens, Heróis e Mitos no Universo do RPG

“Tudo o que não invento é falso”
Manoel de Barros.

O RPG é um jogo dramático. Com efeito, possui personagens, trama própria, descobertas e um universo fantástico que remete aos primórdios da vida humana de cada jogador. É nos primeiros anos de vida que o homem entra em contato com as brincadeiras, o mundo fantástico dos contos de fadas, lendas, mitos e histórias que ficam guardadas no fundo de suas memórias, naquele “quarto escuro” e fechado a sete chaves pela domesticidade da vida cotidiana e da racionalidade, que pede provas e não “devaneios.” No mundo dito “real”, a imaginação torna-se uma ameaça e os sujeitos têm uma posição de afastamento deste quartinho que está lá no fundo, esperando para ser aberto. Basta, muitas vezes, ouvir as palavrinhas mágicas “Era uma vez...” como muitas vezes se inicia uma campanha de RPG, para que se entre, e comece a arejar a mente e a imaginação primárias, enredadas em teias de aranha e imersos em poeira, mas que estão ali, prontas para serem tocadas.

Este lugar submerso se constitui a partir do imaginário. Para falar sobre imaginário, é imprescindível, de antemão, lembrar que este termo, assim como mitos, heróis e outros, caíram na *communis opinio* em que todos acreditam existir um consenso no sentido da palavra. Assim como fiz com os dois últimos, no entanto, pretendo tatear os entrecruzamentos da dimensão do imaginário com os mitos e símbolos que constituem o RPG.

Para Laplantine (2003), o processo imaginário é constituído libertando-se, antes de mais nada, das imagens primeiras, como dos homens, casa etc., e depois modificando-as. Essas são consideradas a representação do real. No momento em que se rompe com o real das imagens primeiras, pode-se “inventar, fingir, improvisar, estabelecer correlações entre os objetos de maneira improvável e sintetizar ou fundir essas imagens.” (p.27). O imaginário é, pois, o evocador das imagens, e utiliza o simbólico para exprimir-se. O imaginário

apóia-se no real para transfigurá-lo. E é, de uma maneira geral, “a faculdade originária de pôr ou dar-se, sob a forma de apresentação de uma coisa, ou fazer parecer uma imagem e uma relação que não são dadas diretamente na percepção.” (p.24).

No imaginário dos jogadores de RPG, o maravilhoso e o fantástico encontram lugar para se expandir, pois suas mentes são terrenos férteis para toda a magia do mundo. Não há que se preocupar com preconceitos que esse tipo de gênero tem, segundo Laplantine, de ser “absurdo”. Ali há liberdade de pensar e sonhar. Esse autor enfatiza ainda a idéia de que este gênero é facilmente reconhecível na obra *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, e em *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll, e conclui, que “aquele que lê ou escuta essas histórias – já que se tratam muitas vezes de tradições orais, - adere totalmente aquilo que lê ou escuta, pelo menos durante o tempo de leitura ou da audição. Não põe em questão o que está escrito ou o que está sendo contado.”(p.32).

O imaginário do RPG contém elementos que permitem que as aventuras narradas sejam vividas como sendo uma possibilidade do real. A palavra pronunciada no presente reforça essa condição. Os jovens, quando estão imersos em seus “mundos maravilhosos,” discutem, empolgam-se na veracidade daquele momento. O que acontece na mesa de jogo faz com que um jogador diga: *Alguns adolescentes começam a desenvolver um carinho por seu personagem de uma forma, que às vezes, ele se afasta da realidade. Mas isso não acontece só no RPG, mas no cinema, na literatura, no vídeo-game.* (Palestra sobre RPG: 29/08/2004).

No RPG observam-se dimensões espaciotemporais adequadas no desenrolar do jogo: a primeira, na qual o jogador faz suas escolhas ao elaborar sua personagem - características, classe a que pertence, poderes especiais, e uma outra dimensão, configurada pelo Mestre por meio da narrativa e do ‘universo’ tempo-espaço da partida. Tal arranjo subverte, de certa forma, a visão cartesiano-positivista. A predominância atribuída ao imaginário no RPG é que

talvez, produza medo e desconfiança por parte da sociedade em geral, como a tudo aquilo que se opõe ao que é do campo da razão.

De fato, a tradição cartesiana, refratária a todo movimento que se dirige ao imaginário, e que o considera uma ilusão, imitação deformada do real e, conseqüentemente, oposta à razão, poderia explicar o mal-estar originado, nas sociedades eminentemente racionalistas, da existência de práticas como a do RPG, que situam o imaginário numa posição privilegiada. Morin (2003) assevera que, por mais que a Modernidade tenha sonhado a racionalidade, a esfera mitológica/mágica permanece nos alicerces psíquicos dos indivíduos e novas mitologias surgem com filmes e estrelas.

A particularidade do jogo, notadamente, reside no fato de que são jogos de “representação”, em que o rpgista se encontra muito ligado à personagem. Dialogando com Durand (1997), entendo que, similarmente, o universo do RPG traz à cena campos semânticos e simbólicos relativos a certas angústias humanas: para confrontar o inimaginável, o homem se serve do imaginário. O imaginário o transporta para fora do tempo e do espaço, extraindo todas as contradições e angústias inerentes a tais dimensões, pois o tempo e o espaço constituem as condições que mais perturbam a humanidade.

As próprias categorias da noite e do sombrio, presentes no RPG, são fundamentalmente ligadas à idéia de morte, a julgarmos pelas representações tradicionais do inferno e das sombras. Durand faz referência a tal categoria simbólica, evocando um arquétipo que considera tão significativo e negativamente valorizado pelo homem: o tenebroso, e assinala que “a nossa própria existência é a fonte da angústia e de todas as intrigas’ e que a mudança (...) é a primeira experiência do tempo”. (1997, 367); angústias e intrigas que perpassam todo o universo do RPG, com especial referência à morte e as mudanças.

4.1 A Elaboração Criativa das Personagens

A criação da personagem, diante da variedade de possibilidades em que pode se constituir, é talvez a parte mais interessante para o jogador de RPG. A maneira como a descrevem é tão próximo ao que se pode considerar real que, em alguns momentos, fui tomada por um sentimento de estar diante de situações e fatos concretos. Ao tratar da dimensão do cotidiano, Maffesoli (2002) assegura haver uma duplicidade entre *o que se é* e *o que gostaria de ser*. Isso origina um conflito no homem, que é afetado pelos humores e é justamente essa dimensão bilateral que está presente nos contos, encenam a parte obscura do homem, e não apenas o lado “racional”. O herói tem qualidades morais positivas, mas também defeitos, e é mostrado na ambivalência do bem e do mal. Para ele, os jogos de interpretação de papel deixam clara a revivescência do estranho envolvimento com o arcaico universo fantasmático, assim como com os mistérios teatrais da Idade Média, favorecendo a “comunhão comunitária.”

Apesar de não ter objetivo terapêutico, o RPG abre essa possibilidade variada de personificar outras existências por meio da criação de personagens. É vivida a dimensão do desejo na constituição da personagem, existe, contudo, também aí, o desejo de ser diferente, de ser outro. A partir de minha experiência, vou mostrando, mais à frente, como juntei elementos aparentemente desprezíveis, para criar a minha personagem “Sofia Estés”. Esse processo é intrigante, pois antes de montar a ficha da personagem, o jogador deve criar uma história para ela e isso, muitas vezes, com escassas referências, permitindo o início do exercício permanente de sua criatividade e poder imaginativo. É uma experiência ímpar que posso relatar aqui a partir da minha iniciação como jogadora.

Hoje resolvi que a melhor forma de entender e de me aproximar dos jogadores é jogando. Conversei com o Leonardo, Mestre que vai narrar a campanha do Mago – a Ascensão de que vou participar, e ele ficou surpreso quando eu disse que vou jogar e logo me avisou: “Olha, espero que você não abandone a

campanha quando terminar a sua tese". Já havia discutido isso com minha orientadora e o adverti que isso não iria acontecer. Confesso que o fato de ficar meses jogando pode ser interessante. Ele disse apenas: "Faça uma personagem, não fique presa às regras, basta você saber que se passa na Argentina". Retruquei: "Só isso? Pelo menos você pode dizer em que época se passa?" Ele disse: "Nos nossos dias". Avisou que eu deveria mandar a história com urgência para seu email para que ele pudesse criar a narrativa a partir da história das personagens.

Ando de um lado para o outro, de repente começo a sorrir. É tudo estranho. O que vou querer ser? Homem ou mulher, como vão ser meus pais, vou ter pais? E minha idade? Lembro-me que Leonardo me advertiu que, como sou inexperiente, seria melhor ter uma idade até 20 anos pois quanto menor idade mais fácil é interpretar o personagem.

Sento na frente do computador...Olho para a janela aberta e embora por ela esteja passando um vento bom, sinto-me suando. Penso, "Ah! Vou escrever qualquer história!" Bom, começo a teclar e descrevo uma jovem de 25 anos. Penso no nome...Sofia! Estés. E os pais? O pai é um médico judeu, extremamente racional e reconhecido na sociedade lisboeta. Sim, eu moro em Portugal. A minha mãe vive à sombra do meu pai, e o teme, pois ele já a internou várias vezes, por desconfiar que as visões que ela diz ter, e as conversas que de longe se escuta vindas de seu quarto quando ela está só, seriam reflexo de sua loucura; porém Maria, minha mãe, afirma conversar com espíritos de uma antiga tradição de magos, a qual diz ser filiada. Desconfiada dessas histórias que escuto desde menina, resolvo estudar e me torno uma Analista Junguiana, estudiosa de antigas culturas xamânicas, adepta de conhecimento e experiências naturais baseadas nos quatro elementos, e mística por essência. Meu pai, João, desconfiando do rumo que venho tomando, arranja um casamento dentro da religião judaica e me obriga a casar com um rapaz que desconheço. Converso com minha mãe que me ajuda a fugir para a Patagônia, e procurar um antigo mago, seu amigo. Assim chego à Argentina. Fim.

Sinto-me eufórica! Mando para o Mestre por e-mail e peço urgência na resposta dele. Interessa-me saber se ele gostou da história que eu criei. Ele afirmou estar ótima. "Muito bom!" Pronto. Agora é só sentar com ele, pra dentro da ficha técnica da personagem, eu dispor dos pontos em características, atributos, coerentes com a história criada. (Diário de Campo: 01/07/2006)

Este é o primeiro passo para jogar o RPG: escrever uma história para a personagem. Embora alguns jogos valorizem mais a ficha técnica, o *storyteller* beneficia todo o processo criativo do jogador. Para o preenchimento obrigatório da ficha, o jogador deve antes criar uma história para a personagem e dali será

feita a divisão dos pontos na ficha técnica. Não pode haver incoerência, pois isso enseja, na prática do jogo, um paradoxo. Como exemplo disso, a personagem que criei teve muitos pontos nos atributos da mente, por ser uma estudiosa, com formação acadêmica, e poucos nos atributos físicos, que seria o manejo de armas, aptidão para artes marciais, segundo o jogo.

Neste momento da criação da personagem, os jogadores atribuem características parecidas com as suas mas, muitas vezes, colocam outras totalmente diferentes. Aquelas com as quais gostaria de aprender a lidar. Assim, alguns disseram que puderam refletir em suas personagens sentimentos antes desconhecidos. Elas, algumas vezes, mudam a forma dos jogadores pensarem. E ao mesmo tempo, admitem a presença dos valores que alguns têm e não conseguem esconder.

Aqueles que no jogo procuram elaborar personagens totalmente diferentes de si mesmas acreditam que isso exercitaria a tolerância e seria como uma terapia. Conversando com uma jogadora, rpgista há mais de quatro anos, ela me disse que o RPG é um lazer, no qual as pessoas se desprendem dos problemas, e funciona como um “psicodrama”:

O RPG é um psicodrama. No sentido que você pode utilizar o RPG como uma terapia de uma coisa que você não consegue admitir. Você vai interpretar uma pessoa que não é você, e que não é igual a você. Você vai assumir as características daquela pessoa naquele momento, as dificuldades dela, não são as suas e o pensamento dela não é o seu. Então entra a questão do psicodrama. Você tem uma pessoa que tem preconceito e que vai jogar com uma pessoa que não é preconceituosa... vai ter que assimilar que naquele momento existe um pensamento que não é de preconceito, o que acaba, às vezes, passando um pouco pra ela.[...] Eu sou meio tradicionalista, conservadora até. Eu tenho amigos gays, não tenho problemas com eles, mas eu não concordo com isso. Você fica assim no seu canto...se você não tentar impor isso na minha vida, tudo bem. Eu tive que pegar uma personagem que era homossexual. Foi difícil. Aquela coisa de você mudar o seu pensamento, de você admitir que você não aguenta aquilo, mas que aquilo ali é a mente do seu personagem, é um conflito na sua personagem. (Larissa/Entrevista gravada: janeiro/2006).

Está claro que qualquer pessoa mais atenta, sabe que esse relato não vem a ser um psicodrama *stricto sensu*, porém, para ela, e na sua perspectiva, serve como uma terapia. Outros jogadores também me falaram que “tiveram” que pegar uma personagem diferente deles. E que isso seria um desafio. Um deles havia interpretado um vampiro *gay*, e teve que atuar numa relação homossexual com um colega jogador, na qual eles não se tocavam (durante o jogo, os jovens não se tocam, só usam a linguagem e gestos) e ele ficava se justificando várias vezes na entrevista, que não era *gay*. Os vampiros, principalmente os da literatura a que em geral recorrem, da escritora Anne Rice⁵⁹, têm grande sensualidade na maioria dos contos, e de antemão, para um jogador iniciado, ele sabe que se montar uma personagem baseada nesta fonte literária, são grandes as possibilidades de ser homossexual.

Existe também outro elemento marcante neste processo de vivenciar personagens. Alguns jovens, no momento do jogo, “incorporam” tão intensamente suas personagens que a morte deles pode vir seguida de grande tristeza. Um jogador me falou que teve uma personagem tão importante para a campanha que, quando morreu, o grupo fez uma vigília, chorou, falou das recordações positivas e de como a personagem era boa. Isso é corrente em suas falas. Com efeito, Larissa declara:

Morreu um personagem que era muito importante para minha personagem, eu chorei! Quando a gente foi jogar o Lobisomem, no último dia da campanha, morreu o marido da personagem da minha prima. Ela entrou numa crise de choro que a gente teve que parar, dar aquele momento, porque ela não conseguia parar de chorar [...] A Bruna, o personagem dela tá pra acontecer alguma coisa, ela rasga ficha, ela bate no chão. Ela diz “ Eu vou parar agora, vocês vão me dar quinze minutos pra que eu me acalme pra começar a jogar de novo”. Teve uma Live (action), e um dos personagens, do Savio, soube que o Mestre dele tinha morrido (no jogo) e ele tinha sido avisado da morte do personagem dele no meio do Live... ele chorou! Ele fez toda uma dramatização, ficou todo mundo comovido. (Entrevista gravada:janeiro/06)

⁵⁹ Escritora norte-americana, autora de romances góticos, e de livros que viraram filmes e sucesso de bilheteria como *Entrevista com Vampiro*, que tem forte apelo homossexual .

Esses jovens buscam outras sensações para não perder a emoção. Chorar por uma ficção, uma fantasia, sofrer com a partida de uma personagem querida, tudo isso faz parte do universo dos jogadores de RPG. Eles convivem com a morte como um fato concreto, a qualquer hora um companheiro de jornada pode sair do jogo por este motivo. A personagem que eles estão defendendo, há meses, ou até mesmo anos, pode vir a morrer, e eles se deixam afetar por essas vivências. A morte foi uma das minhas preocupações iniciais, pois tinha interesse em saber o que acontecia com os jogadores quando suas personagens morriam, e muitos deles, assim como o relato feito há instantes, prestam homenagens, de maneira semelhante ao que aconteceria se fosse na vida “real”. Vivemos numa sociedade onde as pessoas têm medo da morte, adverte Morin (1970) dizendo que a preocupação com a morte foi o que “humanizou” o homem. O *Homo faber* científica e racionalmente, representou o passaporte do “estado de natureza” para o “estado de homem”. O autor, porém, acentua que existe um passaporte muito mais evidente: quando o homem começou a se preocupar com a morte, passando a enterrar os seus mortos.

Esses jovens têm familiaridade com temas que a maioria das pessoas evita discutir. Com o advento da racionalidade como característica da Modernidade, houve um afastamento de tudo o que não podia ser explicado. Atualmente esses jovens tentam buscar esse contato com o mítico, com a magia, com o desconhecido. E possuem certa desilusão relativa às coisas como estão. Entrevistando um Mestre, ele disse:

Você conhece Byron? Lord Byron? É como se fosse o grande herói da White Wolf⁶⁰, é a poesia byroniana, sabe. Aquele pessoal que tem aquela tristeza, que enfatiza a indignação com o deterioramento do mundo. No universo White Wolf as coisas vão se acabando. Se você for parar pra analisar direito a coisa, o pior inimigo que as criaturas fantásticas têm é o homem. Porquê? Porque é o homem que destrói, é o ser humano que mata. (Entrevista gravada, janeiro/2006).

⁶⁰

Editora de grande parte dos livros de RPG.

A grande questão apontada por Leonardo é que o RPG pode ser, de certa forma, uma tentativa de ver a vida por outros prismas. Jovens criativos que inventam personagens e mundos para sair desse “prosaísmo” do dia-a-dia, como esclarece Maffesoli, em que

O cinema do homem imaginário contemporâneo não está mais confinado às salas escuras. A escuridão disseminou-se, e qualquer um é capaz de fazer seu cinema na vida cotidiana. Sonho acordado que ratifica um inconsciente ou um consciente coletivo, fazendo com que, com a ajuda de figuras arquetípicas, criemos uma verdadeira “sobrevida” no próprio seio do prosaísmo cotidiano (2002, p.122).

Sair um pouco da posição de pesquisadora, ou do lugar do racionalismo para eles, me permitiu entrar na “brincadeira” e escrever minha personagem, acompanhar de perto todo o processo criativo da elaboração da personagem, de alinhar características para constituí-la, incrementando elementos que favoreceriam o processo criativo de todo o grupo.

4.1.1. Personagens Femininas e Masculinas: a Dimensão Arquetípica.

Pelo fato de o RPG constituir-se como um jogo, no qual as pessoas soltam a imaginação, transformando-se em homem, mulher, velho, jovem, enfim, por haver essa gama de possibilidades, foram percebidas características peculiares a cada um dos sexos.

É interessante observar a interação que acontece do jogador com a personagem, no caso do primeiro ser homem e defender uma personagem mulher. Cláudio conta um pouco da sua experiência:

[...] Particularmente eu tenho achado fascinante empreender essa viagem através do sexo feminino, escrevendo e criando personagens tão diferentes de mim mesmo. Não é segredo que meus personagens são algumas vezes auto biográficos e outras tantas inspirados em pessoas reais. Minha personagem,

Colleen, surgiu quase que por acaso e foi ganhando força na minha imaginação ao longo do tempo. Minha primeira experiência com a Colleen foi um personagem sem compromisso em um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) chamado Neverwinter Nights. Nesse jogo em particular, havia um foco muito grande na interpretação da personagem, sendo que subir níveis caçando monstros a esmo era proibido. Foram quase dois anos de sessões de jogo quase que diárias onde pude lentamente desenvolver toda a personalidade da personagem que agora existe. Semelhante a um "workshop" feito por atores quando pretendem interpretar um determinado personagem em um filme, o jogo serviu para descobrir Colleen como um ser humano com suas qualidades e defeitos. [...] Esse workshop me foi fundamental para transformar Colleen de um nome em uma pessoa real e assim como foi feito com Jonathan, fez com que me apaixonasse pela oportunidade de contar sua história. É muito gratificante quando um personagem seu se torna tão íntimo que lhe parece que o conhece a anos e que seria uma pessoa com quem apreciaria passar algumas horas. (Cláudio Vila: Diário de Bordo de um escritor iniciante me mares bravios⁶¹).

Percebe-se, neste caso, a intimidade estabelecida à proporção que o jogador passa anos defendendo sua personagem. Ele começa a experimentar o outro lado da existência humana, como seria ser uma mulher! E isso o leva, também, a observar mais o comportamento das mulheres, como vivenciam seus cotidianos, percebendo as suas sutilezas e delicadezas.

Foi raro encontrar, contudo, um homem interpretando uma mulher, como foi mostrado no exemplo de há pouco. Embora no jogo não haja discriminação em relação ao sexo da personagem, estas, sendo escolhidas livremente, a maioria dos jogadores é de homens. Pesquisando nos fóruns da internet, confirmei a necessidade existente de que as meninas sejam jogadoras, pois alguns depuseram, dizendo que, por ser escasso o número de mulheres jogadoras, têm que contar com a interpretação feminina feita pelos meninos e, segundo alguns, nem sempre acontece de maneira eficaz.

As personagens masculinas são estereotipadas e reforçam o imaginário social do papel do homem, abusando de características e atributos do universo

⁶¹Cf. URL <http://mundosdemirr.blogspot.com>. Visitado em 30/08/06.

masculino. Em geral, os homens possuem mais pontos nos atributos físicos, como força, habilidade com armas de fogo ou artes marciais, agilidade.



Fig. 18- Personagem masculino (Elfo).

Já as personagens femininas, por mais que disponham das mesmas possibilidades dos homens para escolher suas características, em geral, possuem mais pontos nos quesitos atributos sociais - como inteligência, carisma, beleza - o que não impede que tenham personagens femininas tão fortes como, por exemplo, as fúrias negras⁶², mulheres musculosas, fortes que possuem desprezo pelos homens, procurando vingar-se daqueles que abusam de mulheres e crianças, matando-os.

Assim as personagens femininas possuem poderes fantásticos e são mulheres fortes tanto quanto as masculinas, algumas vezes, no entanto, as NPC`s que pude observar surgindo nas mesas, interpretadas por Mestres, eram estereotipadas de maneira pejorativa. Por vezes, me impactou a forma como surgiam e insinuavam-se para as personagens masculinas, para obter relações sexuais com eles (no jogo).

⁶² Raça do Livro *Lobisomem – O Apocalipse*.

Tem uma personagem que não está junto com o grupo, ainda está em Berlim, numa boite. O jogador pergunta para o Mestre: “Eu continuo sem fazer nada, só na boite?” O Mestre diz: “Bom, uma mulher de cabelo ruivo, liso até a cintura, mini-saia de pregas branca, se aproxima de você e diz – Oi! – Nesse momento o Mestre faz o gesto de levantar a camisa e mostrar os seios – e continua interpretando a NPC – “Muito prazer, esses são os meus peitos!” O jogador se anima e diz:”Oiiii!” O Mestre diz: “Pronto, vocês vão transar!” [...] Descobre-se que esta NPC é filha de um mago maior da ordem deles. E em menos de 10 minutos, ela encontra outros dois homens (personagem), e novamente, agora antes de se apresentar, levanta logo a blusa e mostra os seios para outros dois. (Diário de campo: 10/06/2006)

Essa interpretação não é tão incomum quando a personagem é um NPC. E os homens exprimem porque acontece essa limitação. Em uma comunidade recém-criada no *orkut* intitulada - *Por que vagabundas no RPG*⁶³?- seguida do comentário “Porque ‘minas’ personagens de RPG usam roupas de vagabundas? Antes de pegar nível alto, elas usam fio dental e top,” os jovens, após algumas elucubrações parecem ter apontado que isso decorre da predominância de homens jogadores sobre as mulheres que jogam, e que os homens gostam de ver as mulheres assim. Ao comentar esta comunidade na *RPG e mulheres*, foram feitos os seguintes comentários⁶⁴:

Fabiane - diz: “Personagem feminino - player homem (jogador homem), é pq os players adolescente (que só viu mulher nua em filme pornô) nunca vai conseguir olhar uma mulher como sua personagem ... então ele... imagina... Personagem feminino - player feminino. Se ela tá com roupa de vagabunda (o que não acontece tanto assim) é pq a player nunca se vestiria desse jeito se não fosse para um live.. Mas as roupas as vezes são legais. (Data 26/06/2006)

Thiago - Bem, não estou certo se a demanda de imagens é quem dita isso, ou se é o contrário. Willian O'Connor e Cia Ltda. de ilustradores acabam sempre fazendo aquelas armaduras decotadas, isso sem falar nas desastrosas armaduras San Tropet q deixa o umbiguinho sarado de fora em algumas

⁶³ <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=15897559>. Visitada em 15/09/06.

⁶⁴ <http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=214389&tid=2472443978883172950>. Visitada em 15/09/06.

guerreiras. No fundo, acabo sendo obrigado a dizer q isso acaba sendo uma derivação estética, com pouca funcionalidade óbvia. Exceto, claro, q vc prefira esse ou aquele suplemento pelo decote da gostosa na capa (alguém se lembra de alguma edição do Vampire com uma Brujah-punk de óculos escuros? Pois é...) os homens são a maioria que jogam RPG. (Data: 27/06/06)

Jeff: *E mulheres, não adiantam reclamar. A coisa é assim porque somos a maioria. É só pegar essa comunidade mesmo, e vcs já vêem que metade das pessoas que postam aqui são homens, provavelmente a procura de mulheres que jogam. Eu acho os desenhos das mulheres gostosas uma coisa muito boa. Não tenho do que reclamar não. Se as mulheres fossem maioria jogando, vcs veriam vários caras com carinhas bonitinhas a là Brad Pitt e armaduras que não protegem o peito e os bíceps. É a tendência fazer o q?" (Data: 27/06/06).*

Essas falas são elucidativas de como pensam parte dos jogadores. O RPG, por ser um jogo constituído em sua maioria por homens, utiliza desenhos e gravuras sedutoras de mulheres seminuas, como mecanismo mesmo de sedução desses jovens. As próprias miniaturas das personagens, os *mangás*, que servem como fonte de inspiração, revelam essa estereotipação da figura feminina. E as meninas, por serem minoria, mostram-se conservadoras desta lógica. Não é à toa que a maioria delas se descreve como bela, de olhos de cores indefiníveis, esbelta. Elas não tem pretensão de constituir uma personagem com características humanas, mas sim exageros delas, uma espécie de tipo ideal.



Fig. 19- Guerreira Amazonas.



Fig. 20- Personagem Sonja, conhecida por sua força e habilidade, além de ter o corpo “sarado”.

Mesmo ao propor uma contraposição a este modelo, a Editora Devir faz uma grande “brincadeira”. Propõe *As Machonas*, ou seja, ao atentar para a possibilidade de quebrar este estereótipo, o referente sempre é o macho, o homem, e as personagens, mesmo “armadas até os dentes” continuam de biquínis, mostrando o corpo feminino. O RPG reforça esses tipos exagerados.

É claro que podia ser produzido um estudo inteiro acerca dessas constatações, contudo, já é suficiente que se percebam essas diferenças entre personagens femininas e masculinas, pois meu trabalho não se concentra na discussão de gênero na produção das personagens.



Figura 21: Proposta da Editora Devir, fazendo contraposição a personagens como Sonja.

4.2. O Lugar do Mito e o Papel do Herói na Narrativa Rpgística.

O pensamento acerca dos rituais, historicamente, esteve ligado aos mitos, ou separando-os ou juntando-os. Lévi-Strauss tratou de dicotomizar mitos e ritos:

Mitos e ritos marcariam uma antinomia inerente à condição humana entre duas sujeições inelutáveis: a do viver e a do pensar. Ritos faziam parte da primeira; mitos, da segunda. Se o rito também possuía uma mitologia implícita que se manifestava nas exegeses, o fato é que em estado puro ele perderia a afinidade com a língua (*langue*). O mito, então, seria o pensar pleno, superior ao rito que se relacionava com a prática. (PEIRANO, 2002, p. 19)

Assim, os mitos seriam da ordem da representação e os ritos das relações sociais. Há controvérsias em relação a isso, mas o que parece ser unanimidade na literatura sobre os mitos é que eles possibilitam que o indivíduo conheça melhor a si mesmo. Contrera (2002) assinala que, “no processo de representação do mundo o homem transforma sua realidade [...] apaziguando suas angústias de modo a tornar possível sua sobrevivência [...] criar, representar, contar histórias não são um luxo reservado a poucos eleitos [...] mas uma atividade que nasce com o próprio homem.” p.67. Os mitos permitem aos rpgistas lidar com situações angustiantes, principalmente ao situá-los face a face com os grandes mistérios da vida, ou da morte, assuntos dos quais comumente os indivíduos buscam-se afastar. Os jogadores de RPG, constantemente, tratam dessas questões em suas mesas, simulando situações fictícias, forjando a morte simbólica de um companheiro de jornada, ou a própria morte. Sentimentos que geralmente perturbam os seres humanos tais como a saudade, a perda, são abordados nestes momentos. Ao esclarecer que os jovens são simplesmente arrebatados pelos mitos, Campbell também ajuda a refletir sobre a importância dos mitos:

A mitologia lhes ensina o que há por trás da literatura e das artes, ensina sobre a própria vida. É um assunto vasto, excitante, um alimento vital. A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos tem a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável. (1988, p. 12)

São os mitos, portanto, que mobilizam os jovens a lidarem com os mistérios, com as passagens da vida, bem como assinalam caminhos possíveis, imaginativos. Esses jovens, ao reaverem o poder dos mitos, não os deixam morrer, afinal, mito que não é lembrado, certamente, é esquecido. Vivenciar o mundo das lendas, histórias antigas, heróis, mostra exatamente a sede que têm desse conhecimento, que durante muito tempo foi renegado pelos racionalistas. Esse é o conhecimento que os jovens rpgistas buscam cada vez mais no campo do vivido. Eles não são, contudo, puristas, valendo-se destes mitos da maneira como são lidos, pois ousam atualizá-los de acordo com suas demandas, utilizando a mitologia, misturando características dos heróis do cinema, buscando emancipar-se de toda e qualquer formatação instituinte destes. Seu objetivo é também atualizá-los e, a partir deles, criar outra história de maneira autoral. Pensar em termos mitológicos ajuda as pessoas a refletirem sobre os sentidos da vida, a motivação pessoal de cada um, avisa Campbell (1990) e, além do mais, as pessoas ficam menos ansiosas e mais ajustadas às coisas inevitáveis da vida, e prepararam-se para uma grande aventura: estar vivo!

Talvez os rpgistas não estejam sozinhos nessa procura, mas os jovens em geral estão cada vez mais necessitados da presença dos heróis em seus cotidianos. Nunca houve tantos desenhos animados transformados em filmes hollywoodianos. Personagens de quadrinho ou de antigas lendas tomam o formato humano, interpretados por atores consagrados do cinema, revelando uma linha tênue de separação do humano e das figuras míticas, heróicas. Exemplos disso são os campeões de bilheteria *Senhor dos Anéis* I, II e III, *Harry Potter* I, II e III, como também outros que já eram aclamados e reaparecem com

novos efeitos especiais que os aproxima cada vez mais dos homens, como *A Liga Extraordinária*, *Homem-Aranha*, *Mulher-Gato*, *Super-homem* e outros. Esses filmes parecem dirigidos para o público jovem e adulto, que lotam os cinemas nos primeiros dias de estréia. Vale lembrar o campeão de audiência de todos os tempos, *Star Wars*, que para Campbell prova a todos os homens que, embora tenham dominado o mundo, ainda há um espaço outro para onde nossa imaginação pode se expandir. E, segundo ele, o mais importante é que tudo isso é atualizado numa linguagem que revela aos jovens. Eis a fonte do sucesso de todos esses filmes e do RPG! A proposta não é buscar a compreensão mitológica por ela mesma, mas arejar histórias antigas com ventos de atualidade, contextualizando o que ainda não é conhecido por eles, a partir de uma linguagem que favoreça aos jovens compreendê-la, recriando os próprios temas.

A mitologia, para os rpgistas, é vivenciada, experimentada de dentro da estrutura narrativa, clareando lugares antes obscuros ou apagando a luz dos lugares-comuns. Aprende-se a relação dos mitos com a vida, viver “mitologizar-se” cotidianamente.



Fig. 22-Cartaz do filme *O Senhor do Anéis*



Fig. 23- Cartaz do filme *Star Wars*

Grande parte dos mitos, das narrações orais, contos de fadas, contos populares e toda multiplicidade de mitologias das mais variadas culturas - celta, grega, hindu, oriental - tem um elemento em comum: a figura do herói, para dar sabor às histórias. O herói está sempre nas situações mais interessantes da história, salvando princesas, matando dragões, achando respostas para enigmas.

O ser humano sente uma necessidade, desde os primórdios de sua existência, de atribuir sentido às suas vidas, com histórias fantásticas de heróis e mitos. Muitas vezes, ao saírem de uma sessão de cinema, as crianças e jovens permanecem com uma sensação de que podem voar como o Super-homem ou ainda que vão praticar o bem e salvar o mundo de exércitos inimigos. Tudo isso serve para fertilizar mentes e corações cansados de imaginar a vida a partir de seus cotidianos limitados por demandas mecânicas advindas de um sistema que é outro, e não coordenado pelos próprios sujeitos. Esses heróis nos levam a reflexões sobre nossas vidas e seu papel é fundamental para despertar a imaginação dos indivíduos para outras “realidades”.

No RPG, este elemento também está presente e com grande ênfase. O jogo provoca os jogadores a salvarem aldeias, a arriscarem-se pelo companheiro de jornada, estabelecendo assim uma dinâmica a cada novo passo, cuja importância não está apenas em salvar a si mesmos, mas no interesse pelo outro. Segundo os próprios rpgistas, o RPG prima pela *“compaixão e companheirismo. É um jogo que não tem vencedores, mas amigos que têm o mesmo objetivo: chegar ao final da campanha com o maior número de pessoas”*. Esta jogadora diz, ainda, com muito pesar que, diante de necessidades da sua vida pessoal, teve que abrir mão das jogadas aos sábados com os colegas de seu bairro. Ao comunicar-lhes solicitou que eles criassem uma situação na qual ela não tivesse como escapar e morresse. Em virtude da importância da amizade constituída ali, na mesa de jogo, os companheiros sugeriram uma morte digna. Então, sua personagem, uma *elfa* cinzenta, caiu de um precipício mas, antes que isso tivesse acontecido, seu colega de jornada tentou com todas as forças segurá-la, e arrancou um pedaço de seu cabelo no

ato da queda para que, no futuro, caso ela pudesse voltar a jogar, eles pudessem ressuscitá-la.

Este jogo contribui para fortalecer uma moral coletiva baseada nos princípios heróicos. Afinal o herói, como nos diz Campbell, tem o objetivo moral de salvar um povo, uma pessoa, defender uma idéia. A moral da história é que ele se sacrifica por alguma coisa. As pessoas podem até considerar que aquela causa não vale a pena, mas isso é outra posição que não anula o heroísmo. Além do mais, este estudioso dos mitos adverte que, o herói arrisca-se em lugar dos homens. Assim diz:

Não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentam por nós. O labirinto é conhecido em toda a sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde esperávamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro de nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar a sós, estaremos na companhia do mundo.” (CAMPBELL, 1990, p.131).

Os jogadores de RPG foram buscar esses heróis no jogo, nas histórias lidas, nos filmes, e muitas vezes, desenvolveram sua personagem a partir de um herói da mitologia, ou ainda de filmes e Hq's. A mitologia a que têm acesso é ligada à própria época que experimentam; o mundo precisa ser descoberto, eles precisam ser amados, sendo necessária uma mitologia que lhes ensinará sobre o que lutarão (CAMPBELL, 1990). Outras pessoas podem buscá-la nos mais diversos lugares, mas é certo que toda sociedade precisa de heróis; ou como reforça o autor, necessita de “(...) uma constelação de imagens suficientemente poderosa para reunir, sob uma mesma intenção, todas essas tendências individualistas” (IDEM, p. 142).

O RPG não deixa que esses heróis sejam esquecidos e assim fortalece o papel deles. Em todas as mesas, há uma ênfase na atitude heróica de uma personagem e isso assume grande importância no jogo e na vida. Enquanto muitas pessoas se contentam em assistir a filmes e admirar os heróis do enredo, eles experienciam esta vivência de dentro. Por algumas horas, eles

desempenham o papel e atitude de um verdadeiro herói, com a vantagem de contar a história de maneira autoral. O herói que ele é surge como resposta a demandas variadas, inclusive aquelas inconscientes que nem ele mesmo sabe de onde vem. Isso é o que torna, no que um jovem do bairro Jardim Guanabara, em um fanzine⁶⁵ diz ser: “(...) *um vício*” (sic) *O RPG está se espalhando como um vírus* (sic), *crescendo dia a dia. Já são inúmeros os jovens que jogam RPG, grupos inormes* (sic) *de jovens* (sic) *que amam aventura medievais, espaciais, animadas. Tudo isso proporcionado pelo RPG.* ”

Este “vício” ocorre nessas experiências, nas mesas de jogo. Os jovens empolgam-se nas aventuras, gritam e dão uma voz peculiar, especialmente criada para cada herói. A simulação é muito interessante, com gestos e vozes muitas vezes modificadas, para aumentar a veracidade das situações. Reforçando as características do herói nas personagens, e sobre o caso do herói fracassar e morrer na história, Daniel assim explicou:

[...] se o personagem morreu num esforço estupendo, em algo importante, se contribuiu para a história, a gente tende a deixar aquilo claro: você vai fazer homenagens ao personagem, às vezes, a história prossegue com o jogador ali!

Eu já passei por isso: o jogador aqui, com os olhos vermelhos, o personagem dele morto. Foi dado a ele um enterro vip, onde cada um falou um efeito do personagem. -“Era grandioso”, “Caminhou comigo quando estávamos com febre, ele era grandioso”, “salvou-me de um dragão.

[...] E o cara arrepiado. Eu fico arrepiado, eu me emociono com o RPG. E ele(o herói morto): “Nossa, é verdade, eu fiz tudo isso, eu fiz essas coisas.

(Daniel, jogador de RPG. Entrevista gravada em: 09/09/05)

⁶⁵ Fiz questão de reproduzir tal qual foi escrito pelo jovem, no entanto, ressalvo que, embora os jovens leiam bastante, e todos que entrevistei tenham se expressado de uma maneira correta e, até mesmo, poderia dizer, rebuscada, tanto o jovem que escreveu o *fanzine* acima, quanto os jovens que escrevem na internet registram erros graves no português, porém isto é natural em linguagem coloquial, afetiva.

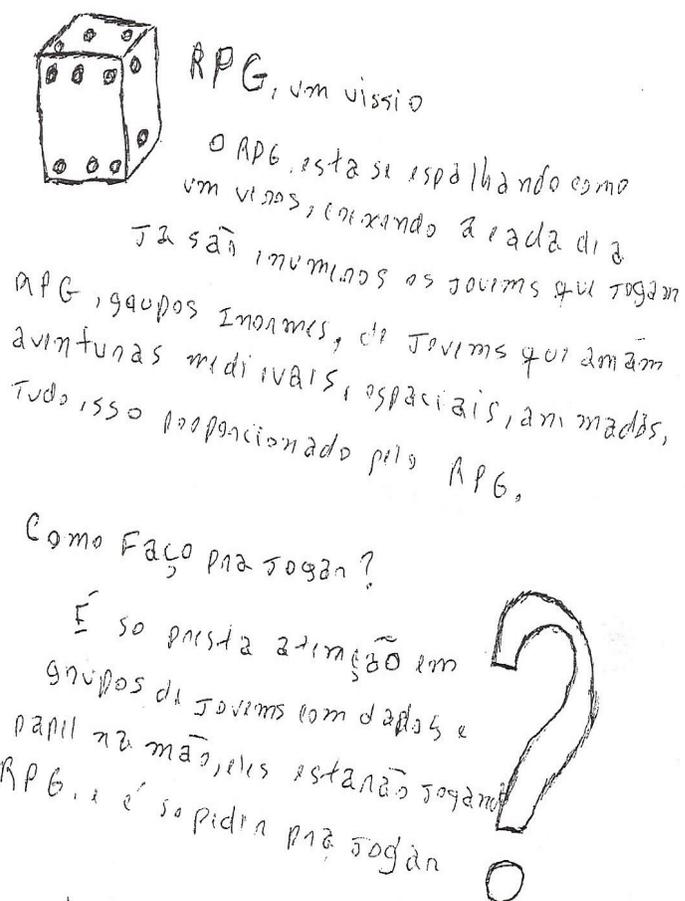


Fig. 24 - Fanzine de jovens do Jardim Guanabara, motivados a descreverem suas atividades juvenis no bairro.

O herói não morre simplesmente, ele é enterrado de maneira excepcional, com todos os ritos fúnebres a que tem direito, sendo devidamente homenageado pela contribuição que deu ao grupo e a narrativa, pela ajuda que prestou outras personagens, enfim, o reconhecimento de que não foi uma figura que passou despercebida ou que não acrescentou valores morais ao grupo.

O herói é objeto de variações de papel ao longo dos tempos. Cada sociedade, numa dimensão espaciotemporal cria o próprio arquétipo. Campbell insiste em expressar que “A tarefa do herói, a ser apreendida hoje, não é a mesma do século de Galileu. Onde então havia trevas, hoje há luz; mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. A moderna tarefa do

herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma condenada.” (2004: 373).

Nas minhas observações, cercada pelos jogadores ao final de uma partida, encantava-me a maneira empolgada com a qual contavam as atitudes heróicas de sua personagem naquele dia. Às vezes, eles estavam de tal forma absurdamente envolvidos que gritavam imitando gestos de esgrima ou mesmo simulando a voz da personagem. Este elemento é deveras relevante no jogo. Inclusive foi estabelecida quinzenalmente no Dragão do Mar, arenas. Estas arenas consistem em um cenário criado fora das campanhas onde as personagens que têm mais poderes são potencialmente superiores e se destacam em suas respectivas campanhas, vão se enfrentar em duelos para definir quem é o “mais” herói.

Os rpgistas, muitas vezes, não reconhecem que suas personagens são heróis, mas durante todo o tempo, as atitudes da personagem no jogo são de verdadeiros heróis. Uma campanha que acompanhei me levou a esta reflexão. Diante de um companheiro de jornada que havia sido de certa forma punido pelo Mestre por uma atitude ambiciosa durante o jogo, tendo sido contaminado com sangue vampiro (ele era mago), correndo assim grande perigo de morte, o seu grupo de amigos, mesmo sabendo que seria arriscado se permanecesse mais tempo na capela em que se encontravam, preferiram passar toda a noite, revezando o sono entre eles, para tentar encontrar a cura para o companheiro. Interessante é acrescentar que o Mestre avisou que “os volumes da biblioteca nada continham em suas capas, eram simplesmente pretos”, aumentando assim o desafio. Acrescentou ainda que “as estantes da biblioteca são da altura de um prédio de vinte andares”, fazendo com que o próprio jovem que possuía o sangue vampírico desistisse e “fosse dormir”. Os demais, porém, não desistiram: suas personagens tiveram então um ato heróico, resignando-se e permitindo que a vida do outro seja mais importante do que a sua. Esta seria uma das característica do herói, abrir mão da condição primeira do ser humano, a auto-proteção (CAMPBELL, 1994).

Esses jogadores vivem intensamente suas vidas durante o jogo. Ali é o espaço das intensidades, das excitações maiores. A sociedade em que estão inseridos cobra um comportamento repressor de emoções em público e o RPG é um canal de abertura para eles. Como bem avalia Elias, ao analisar as formas de excitação no lazer, e diz:

Sob a forma de fatos de lazer, em particular os da classe mimética, a nossa sociedade satisfaz a necessidade de experimentar em público a explosão de fortes emoções – um tipo de excitação que não perturba nem coloca em risco a relativa ordem da vida social, como sucede com as excitações do tipo sério. (ELIAS, 1985, p. 133).

Não tenciono entrar na discussão de que este herói seria uma substituição ao pai primeiro (Freud⁶⁶) ou ainda atribuir sentidos relacionados às origens primitivas do homem, apenas esclarecer a importância de existir para esses jovens um espaço onde possam viver como heróis, deixando-se vibrar pela excitação que o jogo produz.

4. 3 Trajetória de uma Jogadora Iniciante.

Pensar as trajetórias de vidas desses jogadores permite enriquecer de alguma forma esse estudo, por acrescentar mais elementos para reflexão acerca do papel que o jogo ocupa na vida de cada um desses jovens. De maneira geral, nas pesquisas, ao se fazer escolhas, paga-se um preço. E não há como não optar por uma pessoa dentre outras por algum motivo específico. *A priori*, espera-se saber mais daquele com que possivelmente o pesquisador tenha maior proximidade, ou se ache mais à vontade. Sem dúvida, esse foi um dos motivos da minha escolha, mas é significativo expor a noção de que, além disso, a trajetória de vida escolhida tem importância para ilustrar os diversos matizes desse cenário rpgístico.

⁶⁶

Cf. FREUD, Sigmund. Totem e Tabu. Rio de Janeiro: Imago, 1999.

Inicialmente, tomei como ponto de partida investigar o que move uma pessoa a procurar como fonte de excitação o jogo de RPG. Para tanto, era necessário observar alguém iniciante nesta prática. Aconteceu dessa experiência suceder com uma pessoa próxima que antes era “apenas” uma *otaku* e, sempre que conversava comigo, se empolgava narrando peripécias de suas heroínas de desenhos nipônicos.

Hoje encontrei-me com Maria num evento de anime –TAC, por volta das quinze horas. Ela estava muito alegre por eu ter ido para exibição de animes. Entramos num auditório no Centro de Convenções. Estava tudo escuro, e havia um grande silêncio. Quando a tela se abre a minha frente, ouço um grito: “Yuhuuu!” De repente, percebo que estou em meio a uns 500 jovens, em um auditório lotado de jovens gritando simultaneamente à medida que iam aparecendo na tela de projeção seus heróis japoneses, em cenas que variavam entre lutas marciais e romances entre os heróis juvenis. Para localizar sua turma, Maria começa a gritar acenando com a luz de seu celular para que os amigos nos vejam. Localizados, havia um lugar guardado para mim. [...] Ali, fazia um calor que causava um certo mal-estar, misturado a um odor de suor por todos os lados. Maria me pergunta se quero biscoito. “Não!” Respondo. Ela me diz que estava ali desde 9h e havia levado uma mochila com biscoitos e água, pra não sair pro almoço. Assim sendo, ela já estava ali com seu grupo há quase seis horas, e com uma grande energia. Vibrava e pulava a cada passo de sua heroína, apontando o celular pra tirar fotos do telão, e eu avisava que não ia sair boa a foto naquela escuridão. E me “apresentava” a todas as personagens, afinal eu nunca tinha visto aqueles desenhos. (Diário de campo: 11/03/06)

Naquele dia percebi uma faceta nova daquela jovem que eu conhecia por encontrá-la no dia-a-dia, mas não sabia que ela era tão alegre, e menos ainda o destaque de ser uma *otaku*, como adorava afirmar-se, era central para ela. Dois dias depois a encontrei e ela foi logo me dizendo que no próximo evento ia pintar o cabelo de louro e fazer chapinha para ficar igual à personagem que mais admira nos desenhos japoneses. Disse-me, ainda, que vai clarear só para este evento, pois vai se caracterizar como a personagem, depois voltará a pintá-lo da tonalidade natural. Nesses eventos, nos quais participei de *animes* e RPG,

quase todas as meninas estavam com os cabelos coloridos e, principalmente, alisados, pois nos desenhos orientais em geral, como característica da própria população japonesa, as personagens têm cabelos lisos. Até mesmo alguns meninos alisam o cabelo.

Poucos dias depois disso, encontro com sua mãe e sua irmã mais nova, que voltavam do médico. Converso com elas e a mãe me diz estar preocupada com esta irmã de Maria de apenas 9 anos, que está com gastrite nervosa, segundo o diagnóstico. Sento-me com ela e procuro entender quais os motivos. Ela me perguntou se Maria jamais havia me contado sobre seus problemas em casa. Eu digo que não. Ela me fala que Maria, a mãe e a irmã moram com os avós e um tio que “vive embriagado” e quebrando tudo dentro de casa, ofendendo a todos. Como não tem mais marido, no entanto, praticamente quem sustenta a casa é Maria, que trabalha em um projeto social, oito horas por dia. De lá, Maria sai direto para um cursinho público.

Começo a encontrar com Maria na *internet* todos os finais de semana. Nas nossas conversas ela me conta que está o dia todo na *lan house* perto de sua casa, que é num bairro da periferia de Fortaleza. Realmente comecei a observar que, nos finais de semana, sempre sua “janela” estava aberta na internet praticamente o dia todo, e como não possuía computador em casa, devia passar boa parte de seu tempo usando o daquele estabelecimento. Ela ficava lá baixando músicas em japonês e me disse que está aguardando ser chamada para um curso de língua japonesa na UECE. Esse fato foi observado em vários jovens adeptos da cultura dos otakus e do RPG: eles têm interesse em outras línguas, em especial, o japonês. Conheci vários jovens que falavam fluentemente japonês e inglês, movidos pelo desejo de ler e assistir às aventuras direto da fonte, sem traduções.

O percurso que Maria estava seguindo a levou direto para buscar no RPG uma nova forma de lazer para sua vida. Em maio, encontrei-a e ela estava animadíssima porque tinha começado a jogar RPG com jovens do seu bairro e falava que era fantástico poder ser o que quisesse, o que desejasse. E diz:

Eu sou uma elfo. Sou linda, viu?! Tenho o cabelo liso, longo e cinza. Sou alta e magra. Uso botas longas verdes, roupas com as tonalidades marrom e verde, por ser cores da natureza, e como ela é elfa é ligada a natureza. Tem muitos poderes.(...) É muito louco! É tão empolgante o jogo que a gente conta como se tivesse realmente acontecido...(Diário de campo: 30/05/06)

O RPG é uma possibilidade para ela de experimentar outras formas de existência, mais animadas do que as aventuras de seu cotidiano. Lembro-me de que sua maior queixa era quando acabava de jogar e teria que esperar por mais duas semanas. Jogava duas vezes por mês, por falta de tempo do Mestre, que trabalhava e não tinha disponibilidade em outro horário. Reitero a relevância dessa trajetória de vida para elucidar alguns pontos que possam estar ainda obscuros, mas garanto que é o percurso de uma jogadora e não uma trajetória em comum dos jogadores de RPG. Menos ainda pretendo passar a impressão, ao narrar esta história, de mostrar o RPG como fuga da realidade, até porque para mim, no RPG, se cria outra esfera da realidade. O RPG na vida de Maria foi um canal de busca de excitação e prazer para sua vida.

A passagem de uma *otaku* para uma jogadora de RPG também já foi admitido por vários jogadores. É mais ou menos como se, fazendo uma analogia com a natureza, passasse naturalmente da fase de casulo para o de borboleta; um período inicial de maturação de um universo da fantasia enquanto são *otakus* (casulo), para alçar os grandes vôos ao dar asas à imaginação (rpgista). Maria explica melhor:

Há muito tempo eu comecei a gostar de animes, me tornei uma otaku. Depois de algum tempo eu conheci uns amigos que gostavam de RPG e comecei a me interessar pelo assunto. Todos falavam que o RPG era muito legal e que nele nós podíamos fazer coisas fantásticas. Eu comecei a relacionar RPG e animes, pois nos animes eu via os personagens, me atraía pela história, adorava principalmente as aventuras que os personagens enfrentavam ao longo da narrativa, dentre tantas outras coisas que me atraíam no anime. E no RPG, eu via como se aí eu pudesse conduzir a história, eu era a personagem principal, quem participaria das aventuras seria eu... se nos animes eu me sentia as vezes parte dele, no RPG então eu conseguiria façanhas, como o fato de ter poderes mágicos, ou

ser um personagem que não era da raça humana. Então pra mim era fantástico o fato de eu poder vivenciar aventuras. (Depoimento de Maria: 15/ 08/2006)

É interessante perceber na fala de Maria que ela sente a necessidade de fazer parte da aventura. O chamado acontecia sutilmente quando entrava no mundo fantástico de suas personagens e queria se vestir como eram elas, pintar os cabelos como os seus, mas isso deixa de ser suficiente. Passa a existir a necessidade de participar da história fantasticamente de dentro dela, como heroína principal. Este é o grande mote do jogo. A questão autoral também é relevante: participa-se de uma história criada de acordo com os desejos de cada um do grupo. A busca de aventura fica evidente nesta outra fala:

Antes de começar a jogar ficava querendo saber como meus amigos passavam horas jogando, o que eles tanto faziam que era tão interessante a ponto de segurá-los num sábado, a tarde toda e até mesmo a noite. Quando eles me contavam eu achava que talvez aquilo não fosse pra mim, parecia ser só uma história. Somente quando eu comecei a jogar eu pude sentir a emoção, pude perceber que o que prendia meus amigos (em massa eram homens), era saber o que iria acontecer depois, quando saíssem das suas cidades natais, quem iriam encontrar, se eram amigos, inimigos, se iriam ganhar ou perder batalhas e mais o infinito de coisas possíveis. (Depoimento – Maria: 15/08/2006)

Essa experimentação em que os jogadores podem viajar para outros lugares, travar batalhas e lutas, mostra que o jogo tem como base situações de tensão, conflitos, que serão produzidos para depois serem solucionados pelos detentores de poderes, talentos, conhecimentos místicos e toda sorte de patuás e amuletos. Eles, no entanto, também contam com a imprevisibilidade, esta mesma que existe em suas vidas “reais”, e se manifesta na presença de dados e das astúcias do Mestre.

Comecei a jogar D&D (não faz muito tempo que eu jogo) e um fato que eu achei muito interessante foi o dos dados. O lance do jogar de dados, como se isso pudesse definir sua vida, como quando, por exemplo, nós nos deparamos com coisas na vida real da qual não podemos escapar, coisas que acontecem, como:

a morte de um companheiro de batalha por uma falha sua, que foi inevitável, pois você jogou os dados, mas não conseguiu força suficiente para segurar seu companheiro que estava desmaiado em seus braços num penhasco. E uma figura que eu muito admiro no jogo é o Mestre, este sim é "o cara", ele é capaz de juntar as histórias dos personagens, fazendo com que haja interação, é ele quem articula as batalhas, de uma maneira inteligentíssima por sinal, controla os NPC's, personagens que surgem para ajudar quando precisamos ou são nossos inimigos, define qual será a campanha, enfim ele apresenta toda a situação e o personagem diz o que vai fazer. O fato de, às vezes, acontecer algo não previsto pelo Mestre e ele ter a capacidade de reverter à situação também me impressiona muito, como quando estávamos todos indo rumo a uma missão e um dos integrantes resolveu ficar na cidade pra abrir um armazém. Eu e meu grupo chamamos isso de "quebrar as pernas", quando algo de imprevisível acontece. (Depoimento – Maria: 15/08/06)

Os dados têm o papel de alertar para que, mesmo num jogo que tem como principal ferramenta a imaginação, até esta tem limites, pois, se assim não o fosse, não seriam necessários dados, bastando que as pessoas fossem contando a história juntas, sem parar. Os jogadores, no entanto, têm plena liberdade imaginativa para criar suas personagens. A forma como falam delas é tão animadora que me estenderei neste ponto, por ser um dos mais importantes neste estudo. Por estar analisando um caso particular, acredito que posso acrescentar mais elementos para compreender a relação estabelecida entre jogador e personagem. Maria conta como acontece esta delicada relação:

A interpretação é fundamental, assim, você percebe as características mais marcantes de cada personagem. Os ladrões que são personagens que me encantam, em especial, a astúcia deles durante a campanha, alegando que na verdade lhe interessa é somente dinheiro, fugindo nos momentos de mais euforia nas batalhas, além das suas habilidades de se esconder, de blefar, que eu acho muito interessante. Em uma campanha eu prefiro personagens com astúcia, inteligência. Não deixando pra lá os guerreiros, que são aqueles que vão primeiro em uma batalha e que agem instintivamente. O personagem é algo a que o jogador mais se apega, quando minha personagem morreu, eu quase choro, pois você cria um personagem com muito carinho, apesar de parecer estranho, mas você faz todo um histórico de vida, diz qual seu objetivo na

campanha, qual a sua personalidade, como se relaciona com os outros personagens, com os outros de sua raça. Raça nesse caso influencia bastante, pois se eu sou uma elfa cinzenta, por exemplo, eu não posso ter afinidade com humanos, pois elfos se consideram melhores, de sangue nobre, e isso é a verdade deles, então só por um motivo justificável, eu posso me dar bem com humanos.

No caso da minha personagem, a Mirza (esse era seu nome); os pais tinham morrido quando ela ainda era muito criança e quem havia cuidado dela era um humano, então ela não poderia ter características élficas, pois conviveu toda sua infância com humanos, o detalhe é que não era um humano normal, pois quando ela foi embora tinha 16 anos, na verdade tinha 160 anos, mas aparência de 16, então esse humano tinha uma longevidade quase que igual a dos elfos (900 anos, mas com aparência de 90 anos), mas não tinha características de um, cuja principal são as orelhas pontiagudas.

Mirza era a única mulher do grupo, mas isso não a impedia de ser uma guerreira equivalente aos homens (e eles não dispensavam), lutava de igual pra igual, salvou até, por muitas vezes, seus companheiros, pois não tinha muita força (característica dos elfos devido a seus corpos frágeis), mas tinha astúcia e agilidade, contornando assim muitas más situações.

O fato de ser mulher; eu acho que é válido ressaltar que eu já passei situações ruins que não me agradaram por eu ser uma mulher e não ter força como os homens. Quando eu fazia kung fu e treinava com os meninos eles nunca treinavam comigo a sério por medo de me machucar. Acho que com a Mirza eu me sinto menos presa a questão do gênero, ela não tem limites, ou pelo menos seus companheiros não impõem limites a ela. Interessante também é o fato das afinidades e discordâncias com a sua personagem, coisas que você admira em você e quer que esteja presente na personagem. Outras que você não gosta, você muda colocando características totalmente inversas. Pode parecer estranho, mas foi com a Mirza que eu aprendi muitas coisas, como observar, por exemplo. E é com ela que eu, às vezes, reconheço características próprias de mim que até então eu nem percebia, como ser calada por exemplo, ou como gostar de estar no meio de meninos. (Depoimento – Maria; 15/08/06)

Estendi-me aqui porque achei necessária toda a fala de Maria, que explica com suas palavras o papel que ocupa em sua vida a Mirza. Esta heroína combatia frente a frente com homens, e aí não havia nenhum tipo de diferença de gênero. A jogadora criou uma personagem perfeita: nela colocou o que havia de melhor em si mesma, rejeitando o que sabia que não era bom, favorecendo a aceitação desta personagem pelos companheiros de jogo. Claro está que permite que a pessoa possa fazer uma auto-reflexão, no momento em que tem

que “incorporar” o diferente. As características avaliadas pela jogadora como ruins são escondidas, levantando indícios da necessidade de aceitação pelo grupo. Ali ela tem uma oportunidade de, fantasticamente, se redimir com um novo grupo, ser outra pessoa e experimentar o que este comportamento a favorecerá e, ao mesmo tempo, reconhecer as características próprias.

Considerações Finais

Escrever não é certamente impor uma forma (de expressão) a uma matéria vivida. (...) Escrever é um caso de devir, sempre inacabado, sempre em via de fazer-se, e que extravasa qualquer matéria vivível ou vivida. É um processo. (DELEUZE, 1997).

Refletindo acerca do caminho trilhado nesta aventura, dos percalços encontrados e da sensação de êxito ao final da estrada, não me atrevo a dizer que consegui escrever todas as minhas apreensões sobre o *ethos* rpgístico de maneira acabada. Deleuze (1997) enuncia que escrever é um devir e que a escrita é inseparável deste movimento do vir-a-ser. Além de constituir-se como um percurso que transcorri ora sozinha, ora acompanhada, todas as minhas percepções e intuições atravessaram o devir-mulher da pesquisadora. A investigação transforma, a todo momento, o devir-pesquisadora e a pesquisadora o devir-rpgista.

Escrever sobre um fenômeno da sociedade moderna requer advertir para o fato de que este é o lugar, por definição, da insatisfação que parte da perspectiva central da *necessidade*, ou ainda, da criação, percepção, distribuição e satisfação das necessidades, como anota Heller (1998). A condição de sentir-se insatisfeito com sua sorte é mola mestra da ignição moderna, sem o que esta sociedade desmoronaria.

Esta sociedade insatisfeita é o âmbito das possibilidades infinitas. As vidas das pessoas não são determinadas pelo fado, mas pela forma como as dirigem, ou seja, o destino. A autora assinala que, pelo menos na imaginação, “não há limites para as possibilidades de moldarmos o mundo. Podemos tomar nas mãos o destino do mundo.” (p.32). Baseada na necessidade como falta, essas ausências justificam motivações constantes para preencher esses “lugares”. A contingência da vida moderna é um fato que produz insatisfação constante “(...) Mas como a necessidade de ser outra pessoa ou de estar em outro lugar por definição não pode ser satisfeita, a insatisfação disso decorrente é encarada como irracional.” (HELLER, 1998, p. 39).

Os jovens rpgistas, todavia, de uma forma ou de outra, ousam contestar essa possibilidade finita do corpo, da limitação de ser apenas uma pessoa. Eles têm como motivação a *experimentação*. Jovens insatisfeitos que vivem numa sociedade que transborda possibilidades, eles encontram nessa experiência de viver outras personagens o sentido para suas próprias existências. Quanto mais provam “viver” outras vidas porém, mais aumentam suas possibilidades, e, possivelmente, seu desejo de “ensaiar” outras versões com outras personagens. Certamente este grupo se constitui pelo fato de experimentar um estilo de vida que possibilita “brincar” e personificar os seus desejos. E isso os faz diferentes. Umberto Eco acentua, ao ser perguntado sobre qual livro levaria para uma ilha deserta: “A lista telefônica: com todas aquelas personagens eu poderia inventar um número infinito de histórias” (1994, p. 66). Na esteira desse relato, é fácil compreender o fascínio exercido pelo papel da personagem para o jogador. Essa constituição da personagem é interessante, ainda, por permitir que o rpgista possa vivenciar outra maneira de existência. Em seus relatos, é notória a grandeza desses momentos em que o jogador se permite recorrer a outras formas de pensar ao *incorporar* personagens. Essa prática, segundo eles, produz autoconhecimento e, uma percepção de que a verdade não é única, existindo outras maneiras de *ser e pensar*.

O RPG é um jogo que proporciona a concepção de um mundo mágico, paralelo a este que se vive: cheio de fissuras e de ausência de respostas. Experimentar o conhecimento mitológico, buscar compreender como vivem os indivíduos em outras culturas, aprender com a magia e com os heróis estava fora dos “planos” da Modernidade. Eles investem, nos seus momentos de lazer, em leituras, filmes, quadrinhos, *animes* e toda sorte de estímulos que possam lhes permitir enriquecer de significados interessantes as campanhas nos finais de semana. O rpgista é um sujeito curioso, criativo e perspicaz.

A relevância de se pensar em “termos mitológicos⁶⁷”, desfazendo-se das prenoções edificadas historicamente, que relegam à magia, e as pessoas que se servem dela, as fogueiras e ao esquecimento, é primordial para os rpgistas. É condição, para adentrar este “mundo”, encantar-se pelos mitos, acreditar neles, servir-se deles. Recorro mais uma vez a Eco (1994), ao entender que para adentrar os bosques da ficção, temos de assinar um acordo ficcional e estar disposto a aceitar o dogma da ‘suspensão da descrença’. Deve-se compreender que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve ser visto como mentira.

Apreciar nesses jogadores a tenção de inverter também a lógica mitológica, recriando estórias de modo autoral, numa linguagem peculiar que revela aos jovens, acrescentado livremente elementos de várias culturas, este é o grande trunfo dos jogadores! A releitura que fazem dos clássicos, da literatura estrangeira, *mixando* elementos de filmes e da internet, esta é a ousadia dos novos contadores de estória! De acordo com Eco,⁶⁸ o que leva as pessoas a continuarem contando histórias é o fato de que ao ler uma narrativa ficcional, foge-se da ansiedade que assalta a todos quando se procura dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo, assim como seria esta também a função suprema do mito: “Encontrar uma forma no tumulto da experiência humana”(p.93).

Os rpgistas formam um grupo a partir da junção de jovens com interesses em comum, que se unem numa comunidade de amigos. Ali o espaço é de criação, diversão, leitura, jogo e afeto. Estar com eles é desbravar, a cada instante, horizontes jamais divisados. É possível encontrá-los discutindo sobre religião, heróis, mitologias e culturas as mais variadas possíveis. Entrar em seu “mundo” também significa adentrar uma musicalidade diferente, com elementos de *rock* pesado e música erudita ao mesmo tempo. Esses são os rpgistas:

⁶⁷ Campbell (1990) assegura que pensar em ‘termos mitológicos’ ajuda as pessoas a refletirem o sentido da vida e a motivação pessoal de cada uma. As pessoas ficam menos ansiosas e mais ajustadas às coisas inevitáveis da vida. Estar vivo já é uma aventura.

⁶⁸ Eco (Idem)

jovens propícios a estímulos e experimentações que possam despertá-los para a “iluminação” e para o conhecimento.

O RPG agrega elementos escassos nos espaços sociais. Num mundo em que tudo está pronto para ser consumido sem nenhum esforço, de maneira quase automática, esses jovens buscam exercitar sua imaginação, criatividade e “ter trabalho” para pensar outro mundo, estratégias de ação, montar cenários, criar oportunidades para canalizar suas energias. O RPG mostra que, mesmo nesse esforço humano de dominar o mundo cotidianamente, por meio de todas as tecnologias disponíveis, o jogo cria um canal para um outro universo imaginário, onde a imaginação pode seguir viagem.

Não embarquei aqui na doce ilusão de Perek que, ao acreditar inicialmente que poderia fazer um livro tão grande quanto o mundo, resolve reduzi-lo à empreitada de descrever, até o esgotamento, a totalidade da vida cotidiana de um lugar, a *place Saint-Sulpice*. Ali sentou-se em um banco no dia 18 de outubro de 1974 e levantou-se no dia 20 de outubro de 1974, tendo passado dois dias inteiros registrando tudo o que via. “As duas horas do dia 20 de outubro, Perek pára. É impossível contar tudo o que aconteceu em determinado ponto do mundo, e ao fim e ao cabo do texto, tem sessenta páginas e pode ser lido em meia hora.” (ECO, 1994: 66). Procurando não decair neste erro, acredito que tudo o que foi apresentado nesta dissertação está distante de dar conta integralmente deste fenômeno, no qual surgem outros fatores todos os dias. O que é novidade ao fim desse estudo, amanhã já estará ultrapassado, e o jogo acompanha este ritmo universal.

Deixo este trabalho como um facho de luz para reflexão sobre essa nova cultura juvenil que surge imersa na diversidade com a qual se constituem outras tribos, ressignificando cotidianos e atribuindo novos matizes à experiência da Modernidade.

Referências Bibliográficas

- ABRAMO, Helena. *Cenas juvenis*. São Paulo: Scritta, 1994.
- BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARROS, Manoel de. *Memórias inventadas: a infância*. São Paulo: Planeta, 2003.
- BECKER, Howards. *Métodos de pesquisa em ciências sociais*. São Paulo: Hucitec, 1999.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.
- _____. *Obras escolhidas III. Charles Baudelaire – um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.
- BETOCCHI, Eliane. *Role-Playing Game: um jogo de representação visual de gênero*. Dissertação de Mestrado, defendida em 22 de março de 2002. Programa de Pós-Graduação em Design. Departamento de Artes e Design Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, [1949]1988.
- CAMPBELL, Joseph c/ MOYERS, Bill. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CANEVACCI, Massimo. *Culturas extremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- CARDOSO, Ruth. (org.) *A aventura antropológica*. Teoria e Pesquisa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.
- CARRANO, Paulo César Rodrigues. *Os jovens e a cidade: identidades e práticas culturais em Angra de tantos reis e rainhas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: FAPERJ, 2002.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano 1: artes de fazer*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1994.
- CHARTIER, Roger. *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

- CONTRERA, Malena Segura. *Publicidade e mito*. In Significação. Revista brasileira de Semiótica. São Paulo: Editora Annablume, 2002. n°18.
- DAMATTA, Roberto. *Relativizando: uma introdução à antropologia social*. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- DIÓGENES, Glória. *Itinerários de corpus urbanos*. O tatame, o jogo e o baile. São Paulo: Annablume, 2003.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ECO, Humberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ELIAS, Norbert. *A busca de excitação*. Lisboa: DIFEL, 1992.
- ESTÉS, Clarissa. *A terapia dos contos*. In Contos dos Irmãos Grimm. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- EVANS-PRITCHARD, E.E. *Os Nuer: uma descrição do modo de subsistência e das instituições políticas do povo nilota*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola, 1989.
- HELLER, Agnes e FEHÉR, Ferenc. *A condição política pós-moderna*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- HOUAISS, Antonio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. São Paulo: Editora Objetiva, 2004.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação da cultura*. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos Editora S. A, 1989.
- LAPLANTINE, François. *Aprender antropologia*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- _____. *O que é imaginário*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. *De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana*. In Revista Brasileira de Ciências Sociais. N°49, 2002.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

_____. *A parte do diabo: resumo da subversão pós-moderna*. Rio de Janeiro: Record, 2002.

MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Moraes Editores, s/d.

_____. 1997. *Cultura de massas do Século XX*. Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

_____. *O Homem e a morte*. Portugal, Publicações Europa-América, 1988.

_____. *O Método 5: A humanidade da humanidade*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2003

PAIS, José Machado. *Culturas Juvenis*. Portugal: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1993.

_____. *Traços e riscos de vida. Uma abordagem qualitativa a modos de vida juvenis*. Portugal: Âmbar, 1999.

_____. *Ganchos, tachos e biscates*. Jovens, Trabalho e Futuro. Portugal: Âmbar, 2001.

PEIRANO, Marisa.(org.) *O dito e o feito*. ensaios de antropologia dos rituais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

RILKE, Rainer Maria. *Cartas a um jovem poeta e a canção de amor e morte do porta-estandarte Cristóvão Rilke*. São Paulo: Globo, 2001.

RIVIÈRE, Claude. *Os ritos profanos*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1996.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*: Primeira Tese de Doutorado no Brasil sobre o Roleplaying Game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SEGALEN, Martine. *Ritos e rituais contemporâneos*. São Paulo: FGV, 2002.

SCHINDLER, Norbert. *Os tutores da desordem: ritual das culturas juvenis nos primórdios da era moderna*. In História dos Jovens I. Da Antiguidade a Era Moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SENNETT, Richard. *Carne e pedra*. O corpo e a cidade na civilização ocidental. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SIMMEL, Georg. *A metrópole e a vida mental*. In VELHO, Otávio. O Fenômeno Urbano. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.

_____. *Sociabilidade – Um exemplo de sociologia pura ou formal*. In MORAES FILHO, Evaristo (org). Georg Simmel. Sociologia. São Paulo: Atica, 1983.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

Referências Específicas do RPG

ACHILL, Justin. *et. al.* Vampiro - A Máscara: um jogo de narrativa de horror pessoal. São Paulo: Devir, 1999.

COOK, David. *Dungeons & Dragons: Livro do Jogador*. V.3.5. São Paulo: Devir, 2004.

MASON, Paul. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory in: *Beyond Role and Play tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Editado por Montola, Markus e Stenros, Jaakko. Ropecon ry. Helsinki 2004. disponível em URL www.ropecon.fi/brap/. Acessado em 10/05/2005

MAGO: A Ascensão - Jogos de narrativas. Vários autores. São Paulo: Devir, 2001.

Outras Fontes:

CARDIM, Thiago. Sou Nerd e to na moda! *Revista AOL* 15/04/2005. Disponível em URL: <http://www.aol.com.br/revista/materias/2005/0063.adp> Acessado em 15/06/2006.

CORTES, Celina. Um jogo de trevas e mortes. *Revista Istoé*. N°1885. 25/05/2005.

SUZUKI, Shin Oliva. Jogada de risco. *Folha de São Paulo*. 15/04/ 2002.

VIANNA, Hermano. "Games provocam o surgimento de um novo campo de estudos, indicam um caminho para conviver com a internet e, nos EUA, rivalizam com as indústrias de cinema e música." *Folha de São Paulo*. Janeiro, 08/01/2004.

_____. "Por uma cultura dos games." *Jornal O Povo*. Janeiro, 18/01/2005.

Sítios da Internet:

Comunidade RPG Brasil (42.606 membros). Disponível em URL: www.orkut.com/commMsgs.aspx?cmm=34919&tid=2444122878640306869
Acessado em 28/01/2006.

Comunidade Jogo RPG e Não Sou Assassino (36.759 membros). Disponível em URL: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2091648>
Acessado em 27/09/2006.

Comunidade RPG Fortaleza (567 membros),. Disponível em URL: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=222209> Acessado em 26/09/2006.

<http://www.historias.interativas.nom.br/>

Fórum do grupo de RPG Ma.C.O.D , Disponível em URL <http://br.groups.yahoo.com/group/macod/?tab=s> Acessado em 22/05/2006

<http://www.geocities.com/enegroth/htarsis.htm>

http://www.rederpg.com.br/portal/modules/xoopspoll/pollresults.php?poll_id=4

Enquetes sobre RPG. Disponível em URL:

<http://www.enquetes.com.br/procura.asp?pag=1&texto=rpg&todas=&catego>

[ria=0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28/](#)

<http://www.sobresites.com/rpg/forum/viewtopic.php?t=957&sid=e0bfb81c422bedae226c393cd8eeaf95>

Filmografia

- As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feticheira e o Guarda-roupa. (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 2005, EUA) de Andrew Adamson. Walt Disney Pictures.
- Blade Runner – O Caçador de Andróides (*Blade Runner*, 82, EUA) de Ridley Scott. Warner Home Vídeo.
- Entrevista com Vampiro. (*Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*, 1994, EUA) de Neil Jordan.
- E.T., o Extraterrestre. (*E.T., The Extraterrestrial*, 82, EUA), de Steven Spielberg.
- Guerra nas Estrelas (*Star Wars*, 77, EUA), de Georg Lucas. Fox Vídeo.
- Irmão Urso. (*Brother Bear*, EUA, 2003), de Aaron Blaise. Walt Disney Pictures.
- O Senhor dos Anéis I – A sociedade do Anel. (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, EUA 2001), de Peter Jackson. Warner Brothers.
- O Senhor dos Anéis II – As Duas Torres (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, EUA 2001), de Peter Jackson. Warner Brothers.
- O Senhor dos Anéis III – O Retorno do Rei. (*The Lord of the Rings: The Return of the king*, EUA 2001), de Peter Jackson. Warner Brothers.

Glossário Rpgístico

- **Ação:** A atitude ou seqüência de movimentos pretendida pela [personagem](#) em resposta a uma situação criada pelo mestre. O jogador decide e declara a **ação** de sua personagem.
- **Ação ao vivo:** Também chamada de **live action**. Atividade lúdica semelhante ao “teatro do improviso”, na qual os participantes caracterizam-se como suas personagens e, em vez de simplesmente declarar ações, agem, conversam e tomam atitudes atuando como se fossem elas.
- **Ambientação:** Também conhecida entre os rpgistas mais experientes como **cenário** da campanha. É o universo ficcional que serve de pano de fundo para as histórias que serão narradas e desenvolvidas.
- **Atributos:** Também chamados de **características**, são as informações mais importantes sobre a personagem. As características - físicas, mentais, sociais e culturais – são convertidas em valores numéricos. Exemplos de atributos: força, agilidade, inteligência, carisma, resistência etc. Cada sistema de regras possui seus próprios critérios para a designação dos atributos das personagens. Também são comumente chamados de habilidades.
- **Aventura:** é uma história interativa conduzida pelo Mestre com a participação ativa dos jogadores que interpretam as personagens. Uma aventura, geralmente, tem começo, meio e fim e pode se desenvolver durante uma ou várias partidas (sessões de jogo).
- **Aventura-solo:** Existem, pelo menos, duas acepções para aventura-solo. Para a primeira, entenda aventura-solo como uma aventura especialmente preparada para uma única personagem, interpretada por um jogador. Para a segunda veja **Livro-Jogo**.

- **Campanha:** Uma série de aventuras interligadas, que pode levar anos para ser completada (ao longo de diversas sessões de jogo). O termo cristalizou-se pelo fato de ter sido utilizado no primeiro RPG publicado *Dungeons & Dragons* mas, outras publicações usam variações, como crônica, romance etc.
- **Características:** Veja **atributos**.
- **Classes:** O termo remete a uma tentativa de “classificar” a personagem e, cada sistema de RPG possui um termo próprio para definir os tipos de personagens da ambientação - classe, clã, tribo, casta, profissão - havendo diversas similaridades entre elas.
- **Combate:** É uma das partes mais instigantes do jogo. Em todos os RPG's, existe a idéia dos combates serem decididos por meio de uma série de testes: ou os combatentes tentam resolver pelas suas astúcias e atributos, ou são lançados dados que, de acordo com o resultado, conseguem provocar mais ou menos dano ao oponente.
- **Dados:** Os dados normalmente são usados na prática do RPG como uma maneira imparcial de decidir se a personagem terá ou não sucesso na ação pretendida. São chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20, de acordo com a quantidade de lados que possui o dado. Geralmente, os sistemas fazem referência ao tipo e a quantidade de dados a serem utilizados.
- **D & D** ou **AD & D:** é utilizado no jargão dos rpgistas para referirem-se ao *Dungeons & Dragons*, literalmente calabouços e dragões. Foi o primeiro RPG criado e publicado, ainda hoje é um dos mais jogados.
- **Desvantagens:** em oposição às **vantagens**, estas são as fraquezas da personagem que podem atrapalhá-la durante a campanha. Cada personagem tem seu próprio conjunto de vantagens e desvantagens
- **Experiência:** Cada missão concluída, luta vencida, inimigo derrotado, tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos pontos de experiência. Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o Mestre deve recompensá-los com esses pontos.

- **Falha:** É o que acontece quando um jogador testa as habilidades de sua personagem e não obtém sucesso, ou seja, quando esta não é capaz de executar a ação pretendida. Veja também teste e dados.
- **Ficha de personagem:** É um tipo de formulário que contém o resumo das características que definem a personagem, apresentadas de acordo com o sistema de regras utilizado. A ficha funciona como um registro da vida da personagem e, portanto, o que ela consegue fazer. Deve estar presente durante toda a aventura.
- **Jogador:** Participante de uma sessão de jogo responsável pela interpretação de uma das personagens da estória criada coletivamente (Aventura).
- **Live Action:** Veja **Ação ao Vivo**.
- **Livro-jogo:** Obra que narra uma história na qual a personagem principal é o próprio leitor. Nesse tipo de narrativa, o leitor é convidado a decidir qual será a ação da personagem diante de inusitadas situações, escolhendo dentre variadas alternativas. É comum que algumas regras do RPG sejam incorporadas a esse tipo de narrativa e existem alguns livros-jogos baseados em ambientações famosas, como por exemplo, o livro-jogo do *Senhor dos Anéis*.
- **Mestre:** O membro do grupo que cria e prepara o roteiro principal da aventura e a conduz, atuando, ao mesmo tempo, como árbitro das ações das personagens e interpretando outras personagens menos importantes.
- **NPC (Nonplayer Character):** É a **personagem não-jogadora**, também chamada personagem do Mestre, por tratar-se de uma personagem interpretada por este. Um NPC pode ser um adversário, um aliado, um informante, um transeunte etc, ou seja, qualquer antagonista ou figurante encontrado pelas personagens dos jogadores.
- **PC (Player Character):** Personagem interpretada pelo jogador. Veja personagem.

- **Personagem:** Funciona como o *alter ego* do jogador, de maneira similar ao desenvolvimento pelo ator, de uma personagem para uma peça, um filme ou uma novela de TV.
- **Planilha de personagem:** Veja ficha de personagem.
- **Pontos de Vida:** Os pontos de vida (PV'S) são a "energia vital" da personagem. Quanto mais PV's ela tem, mais difícil será matá-la.
- **Resistência:** Essa é a constituição, o vigor físico da personagem. Quanto maior for, mais ferimentos poderá sofrer antes de morrer. Uma resistência elevada também ajuda uma personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde. Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental.
- **Rodada:** Ao jogar RPG, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é a rodada - ou turno. É "a vez" de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo; porém, é uma medida imaginária por marcar o tempo da personagem.
- **RPGista:** Autodenominação dos jogadores de **RPG**.
- **RPG (Role-Playing Game):** Significa "jogo de interpretação de papéis". É um jogo, ou brincadeira onde os participantes criam coletivamente personagens para interações coletivas. Um dos participantes, o Mestre, conduz a estória à guisa de um roteirista ou diretor de cinema, enquanto os demais interpretam as personagens principais.
- **Sessão de jogo:** Também chamada de **partida**. O período de tempo que Mestre e jogadores passam juntos, empenhados no desenvolvimento de uma aventura, ou história interativa. Uma partida tem início quando o Mestre e os jogadores se reúnem em volta de uma mesa, de posse de seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. A duração de uma sessão de jogo é extremamente variável e depende apenas da disposição dos participantes.

- **Sistema:** Conjunto de regras que estabelece as diretrizes para a criação das personagens e mecanismos para a resolução de ações que estejam além das capacidades reais dos jogadores. É o conjunto de regras válidas para a realidade dentro do jogo.
- **Sucesso:** É o que acontece quando um jogador testa as habilidades de sua personagem e é bem-sucedido, ou seja, a personagem é capaz de executar a ação pretendida. Veja também teste e dados.
- **Teste:** É usado para decidir imparcialmente o resultado da ação pretendida por uma personagem. Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que sua personagem vai fazer algo perigoso, o Mestre pode exigir um teste. Tudo pode ser medido por ele, desde abrir uma porta trancada, encontrar uma passagem secreta, ou ainda achar informações em um computador!
- **Vantagens:** em oposição às **desvantagens**, são poderes ou habilidades especiais que cada personagem.

ANEXO A

Marcelo Cassaro “Paladino”
Revista Dragão Brasil, Ano 2, Nº 15, Editora Trama

Estas são algumas regras de comportamento para que você não faça feio em um jogo de RPG:

- Se você é iniciante, não queira bancar o penetra e entrar em um grupo de jogadores experientes (a menos, é claro, que tenha sido convidado). A partida só transcorre bem quando todos os jogadores conhecem as regras e essas regras não podem ser ensinadas a um novato em cinco minutos. Você pode atrapalhar tudo, ou sentir-se colocado de lado. Muito melhor é formar seu próprio grupo para que todos aprendam as regras juntos.
 - Quando participar de uma partida como visitante em um grupo já formado, seja como jogador ou como Mestre, esteja preparado para manter a mente aberta. Não existe uma maneira certa ou errada de jogar RPG, e cada grupo tem sua própria maneira de jogar, sua própria visão das regras. Se você tentar impor seu próprio estilo aos outros, só vai conseguir aborrecê-los — e não será mais convidado para jogar.
 - Não roube a cena. É verdade que um único jogador pode ser responsável pelo sucesso de toda a aventura, mas não force a barra para ser esse jogador. Deixe os companheiros agirem também. Alguns jogadores são tão chatos que o Mestre joga seus personagens em calabouços, amarrados, amordaçados e inconscientes — e nem assim eles deixam os outros falarem!
 - Não tente colocar o Mestre na parede. Nada mais chato que um “advogado de regras” que tenta invocar regulamentos obscuros para sair de uma situação difícil (“ei, a página 712 do manual diz que você não pode fazer isso!”). Prefira sair da enrascada com uma solução criativa, e o Mestre irá recompensá-lo por isso. Confie no Mestre. O papel dele é divertir os jogadores, e não jogar contra eles.
 - Por outro lado, se você é Mestre, não seja injusto com os jogadores. Ouça suas queixas e reconheça estar errado quando for o caso. Seja benevolente, permita que um plano bem bolado funcione — mesmo que as chances disso acontecer sejam pequenas. Roube a favor deles em algumas jogadas de dados. Coloque na bolsa do orc morto aquele item mágico de que eles precisavam para curar a doença do companheiro. Apenas não deixe as coisas fáceis demais: sem desafio, a aventura fica chata.
 - Nunca se esqueça, o RPG é apenas um jogo — e um jogo onde ninguém ganha ou perde. Não vale a pena discutir com um jogador porque o ladrão dele roubou sua bolsa de moedas; eram moedas de mentirinha. Não brigue com o Mestre porque recebeu uma espada amaldiçoada; a maldição é imaginária. Não saia da mesa pisando duro quando seu personagem morrer; ele não era real, e você pode fazer outro. Seja maduro, cara!
-

ANEXO B-

RPG Inocentado

Carta aberta à mídia. Peço a todos os jogadores de RPG que copiem este texto em seus blogs, sites, flogs, comunidades do orkut e onde mais puderem, pois não seremos mais usados como bodes expiatórios por delegados ineficazes, pastores evangélicos, vereadores oportunistas e jornalistas incompetentes. O texto abaixo dá nome aos bois: às vítimas, aos assassinos e aos oportunistas que usaram os crimes para se promoverem. Chega de notícias distorcidas, incompletas e tendenciosas.

TERESÓPOLIS

Em 14 e 20 de Novembro de 2000, na cidade de Teresópolis (RJ), duas garotas de 14 (Iara dos Santos Silva) e 17 (Fernanda Venâncio Ramos) anos foram estupradas, torturadas e estranguladas com um intervalo de seis dias entre os crimes.

Sônia Ramos, 42, madrasta de Fernanda, a segunda vítima, levantou a suspeita de que as atrocidades pudessem estar ligadas ao jogo por pura ignorância e desespero, porque sua filha (a VÍTIMA) era jogadora de RPG e andava na companhia de outros garotos que jogavam GURPS e Vampiro (sua alegação se baseou no fato de que sua filha andava as voltas "com pessoas que se fantasiavam de vampiros").

Inclusive a polícia chegou a prender injustamente um jogador de RPG, que não vou falar o nome porque o coitado era inocente e não merece ter seu nome publicado, mas que passou quatro dias na cadeia por causa deste absurdo.

O verdadeiro assassino das garotas, HUMBERTO VENTURA DE OLIVEIRA, de 25 anos, confessou o crime 6 dias depois da prisão do RPGista; era o jardineiro da casa e NUNCA sequer passou perto de um livro de RPG.

A imprensa irresponsável, assim como no caso famoso da "Escolinha Base", foi muito rápida em divulgar versões fantasiosas sobre o "jogo da morte", mas NUNCA publicou uma linha sequer se desculpando com os 400.000 jogadores de RPG que foram ofendidos em sua moral e prejudicados diante da sociedade.

OURO PRETO:

No dia 10 de outubro de 2001, Aline Silveira Soares viajou do Espírito Santo com sua prima e alguns colegas para Ouro Preto para participar da "Festa do Doze", que é uma espécie de Carnaval fora de hora entre as faculdades da região, com R\$40,00 e a roupa do corpo para passar três dias. Segundo o laudo, Aline consumiu drogas durante o dia anterior ao de sua morte. Esta informação foi confirmada por diversas testemunhas que também participavam da festa, em Ouro Preto (testemunhas que foram solenemente ignoradas pelo delegado Aduino Corrêa após as investigações tomarem o rumo circense). Aline não tinha dinheiro e acreditou que conseguiria fugir do traficante sem pagar pela droga que consumiu, mas no dia de sua morte (14 de Outubro de 2001), foi abordada pelo criminoso no caminho de volta para a república onde estava hospedada (o cemitério fica exatamente no meio do trajeto entre o local da festa e a república). Testemunhas (que também foram ignoradas no inquérito oficial) disseram ter visto Aline conversar com um conhecido traficante da cidade na porta do cemitério algumas horas antes de sua morte. De acordo com especialistas em crimes relacionados a drogas, Aline provavelmente teria se oferecido para ter relações sexuais com o traficante para pagar a dívida, pois as roupas da garota foram encontradas "cuidadosamente dobradas e dispostas ao lado do local do crime, sem nenhum indício de violência ou de coerção". Aline tomou o cuidado de deixar suas sobre uma das lápides, dobradas com a jaqueta por baixo, para que não sujassem. Ainda segundo o laudo oficial da perícia técnica, durante a primeira facada que Aline recebeu, o corpo estava na posição acorçada, popularmente conhecida como "de quatro". Segundo especialistas em crimes de estupro, o traficante provavelmente teria tentado obrigar Aline a realizar sexo anal, que possivelmente foi rejeitado pela garota, resultando no primeiro golpe com a faca. O traficante, tendo ferido Aline seriamente, não viu alternativa a não ser terminar de matá-la. Para disfarçar, o assassino colocou o corpo de Aline em posição deitada sobre a lápide (pelas fotos da perícia e rastros de sangue, pode-se atestar que o corpo foi movido APÓS a sua morte) para tentar atrapalhar as investigações. Quando o corpo foi encontrado, os policiais começaram as investigações pelos locais em que Aline se hospedou e em uma das repúblicas foram encontrados alguns livros de RPG, que o delegado, evangélico confesso, classificou como "material

satanista". A partir disto, um vereador oportunista chamado Bentinho Duarte (sem partido) viu nisso uma chance de se promover realizando terrorismo psicológico e, junto com o Promotor Fernando Martins (conhecido por ter tentado proibir a distribuições de jogos como Duke Nuken e Carmagedon), moveu ação contra as empresas Devir Livraria e Daemon editora tentando a proibição de 3 títulos (Vampiro: a Máscara, Gurps Illuminati e Demônios: a Divina Comédia). Resumindo: um crime que não teve nada a ver com RPG, mas sim com DÍVIDA DE DROGAS resultou até agora na prisão de 4 garotos injustamente (que NÃO são jogadores de RPG, fato comprovado pela mãe da vítima em depoimento ao vivo na rede Bandeirantes de TV) e um completo show de aberrações e absurdos na mídia.

GUARAPARI

Polícia Civil do Espírito Santo prendeu, na noite de 12 de Maio de 2005, dois acusados pelo assassinato do aposentado Douglas Augusto Guedes, da mulher dele, a corretora de imóveis Heloísa Helena Andrade Guedes, e do filho do casal Tiago Guedes, em Guarapari. Os corpos dos três foram encontrados amarrados e deitados em camas no dia 5 de maio. Na mesma data, eles foram sepultados. O delegado da Divisão de Homicídios de Guarapari, Alexandre Linconl, evangélico, disse ao Portal Terra que os assassinos MAYDERSON DE VARGAS MENDES, 21 anos, e RONALD RIBEIRO RODRIGUES, 22, confessaram que eles mataram a família motivados pelo jogo, mas essa "confissão" não ocorreu imediatamente após o crime. O crime que Mayderson e Ronald cometeram é o de LATROCÍNIO QUALIFICADO E PREMEDITADO, ou seja, mataram para roubar de uma maneira cruel e sem dar chance de defesa às vítimas, com premeditação. Esse é um crime hediondo, sendo julgado e condenado diretamente por um juiz criminal. Ambos os acusados já tinham ficha criminal (ambos estão respondendo processo por Porte ilegal de Arma) O que o advogado de defesa da dupla estava fazendo era alegar que eles cometeram o crime influenciado pelo jogo e, com essa ação, tentar reverter o crime para Homicídio Simples, baseado no tal jogo que ninguém sabe o que é. Com isso, os assassinos iriam para um júri popular, que poderia ser muito bem influenciado por todo esse novo circo que a mídia sensacionalista armou e, jogando a culpa em cima do RPG, poderia até inocentar os "pobres coitadinhos vítimas do jogo"

Mayderson e Ronald. O que tem de ficar bem claro é o seguinte: os criminosos entraram na casa, apontaram armas para Tiago e sua família, doparam a família sob a mira do revólver, levaram o garoto até o caixa eletrônico onde roubaram R\$ 4.000,00 de sua poupança e depois executaram friamente a família com tiros na cabeça, para não serem reconhecidos. A história do "RPG" só apareceu dois dias depois que os assassinos foram capturados pela polícia, sob orientação do advogado de defesa da dupla. É bom lembrar, já que a mídia "esqueceu", que, graças à intervenção da Daemon Editora e da conversa de Marcelo Del Debbio, escritor especialista em Role Playing Games, com o delegado de Guarapari ao vivo em uma entrevista na Rede Bandeirantes de TV, o advogado de defesa da dupla abandonou o caso, deixando os dois criminosos sem advogado à espera de um defensor público. Com estes textos, podemos começar a nos defender dos três falsos "crimes do RPG". Já está na hora destas informações serem passadas para jornalistas sérios que queiram nos ajudar a fazer a verdade aparecer. Abraços fraternais

Daemon Editora

URL:: <http://daemon.com.br>