

XIII Congresso Brasileiro de Sociologia

29 de maio a 1 de junho de 2007, UFPE, Recife(PE)

Sociologia da Infância e da Juventude

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

Paula Fabrícia Brandão Aguiar Mesquita

Universidade Federal do Ceará

paulaguiar@uol.com.br

Resumo

Este artigo tem como objetivo revelar uma cultura juvenil muito específica, a rpgística, e acompanhar as trajetórias e práticas de um grupo de jogadores de Roleplaying Games – RPG, norteadas por valores, signos e linguagens que a 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, construída 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.

Introdução

Este estudo aborda uma prática recente entre grupos juvenis dos grandes centros urbanos: o jogo de Roleplaying Games - 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.

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.

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.

Procurei deter-me, no entanto, 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 próximo, do imaginário desses jogadores, buscando a influência que os heróis e os mitos ocupam nesse cenário, e ainda como acontece a elaboração de personagens.

Metodologia

Minha pesquisa baseou-se num caminho próprio de investigação, mas amparada nos conhecimentos da Antropologia, que orientam pesquisadores nesses 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*¹, 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 táctil, mais próximo, que favorece a imediação.

Ao longo de dois anos, freqüentei o espaço do Centro Cultural Dragão do Mar, em Fortaleza – Ceará, reservado a um grupo de jogadores de RPG, 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 um outro que estaria disposto a falar sobre sua trajetória no RPG. Participei também de encontros de jogadores, oficiais e em bairros, palestras sobre o assunto, e ainda freqüentei gibiterias da Cidade, pontos de encontro entre jogadores.

O modelo de análise, construído artesanalmente, alinhavou à observação, os registros no diário de campo e entrevistas, as quais objetivavam inquirir sobre pontos que não estavam claros, acreditando que a fala poderia fornecer mais elementos para reflexão. 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”, dar-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 me pudessem 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).

¹ Pais baseou-se neste método criado por Chapoulie(1984).

Para tanto, evitei entrar no caminho propriamente percorrido por Pais², 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.

Diante de toda a dificuldade para adentrar no universo dos rpgistas, busquei também nos fóruns e *sites* (sítios) de RPG, bem como em comunidades de jogadores no *orkut*³, 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 por um Mestre de RPG, membro do grupo oficial de jogadores por mim estudado, 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 uma jogadora de 10 anos de RPG, 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 de um grupo formal de RPG, constituído por jogadores organizados e três de jogadores de grupos de bairros. Valho-me, também, de impressões dos *sites* da internet e *fanzines* recolhidos no cotidiano.

² 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.

³ 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).

Definindo o RPG

Para um estudo sociológico acerca do RPG, há que ser feita uma descrição 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.

Roleplaying Games significa jogo de interpretação/ representação de papéis. Consiste na narração oral de uma história, com regras preestabelecidas e aceitas pelos participantes. As regras servem para limitar as ações das personagens de modo que essas 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, em 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*,⁴ 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 para 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.

⁴ “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.

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.

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 conjunto de regras bastante definido, fazendo analogia ao jogo de tabuleiro. O outro sistema que pode ser jogado de RPG é o *Gurps* (*Generic Universal Roleplaying System*). Esse 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. *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 último, no entanto, foi o que popularizou o RPG no Brasil, e mais se aproximou da prática de narração de estórias, abrindo espaço para uma dimensão autoral maior dos jogadores. Foi este o sistema em que me detive a maior parte do tempo da pesquisa.

A sociabilidade a partir do Jogo

A sociabilidade juvenil 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 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.

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.

Esse jogo 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 *sociações*: 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.

Compreendida a sociabilidade, como um jogo de faz de conta (IDEM), 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.

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.

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. Os jogadores de RPG, em grande parte, se mostraram tímidos, e ouvi de alguns a idéia de que o RPG foi um instrumento de combate a este comportamento rebuscado.

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 prática do RPG também 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. 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.

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

O imaginário do jogo

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.

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 (2003), 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 àquilo 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.

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.

No 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 mesmos acreditam que assim exercitam a tolerância funcionando como uma terapia. Existe também outro elemento marcante neste processo de vivenciar personagens. Alguns jovens, no momento do jogo, “incorporam” tão intensamente suas personagens que a morte delas pode deflagrar grande tristeza.

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.

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.

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 relembrado, 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 preparam-se para uma grande aventura: estar vivo!

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 “mitologiza-se” cotidianamente.

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 história em quadrinhos (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 de jogos, 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.

Conclusão

Os jovens rpgistas, de uma forma ou de outra, ousam contestar a 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 o faz diferente. 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 lhes permitam enriquecer de significados interessantes as jogadas de final de semana. O rpgista é um sujeito curioso, criativo e perspicaz.

A relevância de se pensar em “termos mitológicos⁵”, desfazendo-se das prenoções edificadas historicamente, que relegam a magia, e as pessoas que se servem dela, às 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 (IDEM), ao entender que para adentrar os bosques da ficção, temos de assinar um acordo ficcional e estarmos dispostos a

⁵ 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.

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 o intento de inverter também a lógica mitológica, recriando estórias de modo autoral, acrescentado livremente elementos de várias culturas, numa linguagem peculiar que revela aos jovens, 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,⁶ 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: 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. Numa sociedade 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.

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.

⁶ Eco (Idem)

Referências Bibliográficas

- CAMPBELL, Joseph c/ MOYERS, Bill.1990. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena.
- ECO, Humberto. 1994. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras.
- ELIAS, Norbert. 1992. *A busca de excitação*. Lisboa: DIFEL.
- LAPLANTINE, François. 2003. *Aprender antropologia*. São Paulo: Brasiliense.
- MAFFESOLI, Michel. 2002. *A parte do diabo: resumo da subversão pós-moderna*. Rio de Janeiro: Record.
- PAIS, José Machado. 1999. *Traços e riscos de vida*. Uma abordagem qualitativa a modos de vida juvenis. Portugal: Âmbar.
- SIMMEL, Georg. 1967. *A metrópole e a vida mental*. In VELHO, Otávio. O Fenômeno Urbano. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- _____. 1983. *Sociabilidade* – Um exemplo de sociologia pura ou formal. In MORAES FILHO, Evaristo (org). Georg Simmel. Sociologia. São Paulo: Atica.