

Juventude e Mitologia:

reflexões a partir dos jogadores de *Roleplaying Games* ⁽¹⁾

Youth and Mythology: reflections from players Roleplaying Games

Paula Fabrícia Brandão Aguiar Mesquita*

RESUMO: O presente artigo consiste em um esforço de análise da relação entre a mitologia e as culturas juvenis a partir de um estudo feito com jogadores de Roleplaying games - RPG. A juventude tem se apropriado das mais diversas linguagens para se expressar e descrever o sentido que atribuem a esse momento de suas vidas. Compreendo esse jogo como um fenômeno urbano, que agrega jovens com interesse em leitura, conhecimentos mitológicos e na produção de histórias autorais. Apresento resultados de uma pesquisa de campo, de aproximadamente dois anos que, aconteceu mais detidamente – mas não apenas - no Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, Fortaleza – Ceará, com grupos de jogadores de RPG.

Palavras-chave:
culturas juvenis
– mitologia –
roleplaying games.

O artigo 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. Os elementos elencados nesse estudo advêm de uma pesquisa feita em meados de 2006, com grupos juvenis da cidade de Fortaleza – Ce, que tinham como característica comum o fato de serem jogadores de RPG.

Por ser um assunto contemporâneo que ainda suscita grande interesse da juventude, que é considerada mais intelectual por dedicar-se a uma grande quantidade de leituras para dar conta de suas sagas, eles revelaram também que o jogo funcionou como uma importante ferramenta para sua educação e

1 Esse artigo é baseado na minha dissertação de Mestrado em Sociologia da Universidade Federal do Ceará – UFC, intitulada *Roleplaying Games: o imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras histórias* (2006).

integração na escola com outros estudantes. Os conhecimentos ali adquiridos sobre história e mitologias, que permeiam as narrativas de RPG, são descritas com grande precisão e rigor.

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. As mitologias, assim como os ritos, ofereceram símbolos que levaram o 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.

O Nordeste brasileiro é marcado pela prática oral de contar histórias. Os contos da carochinha, estórias de Trancoso assumem códigos, hábitos e costumes locais e constituem precioso instrumento de repasse de tradições entre gerações que se sucedem. Quem não lembra das estórias contadas pelos seus avós que versavam sobre mulas-sem-cabeça, lobisomens e monstros que, na lua cheia, tornavam-se ainda mais realistas?

Os jogadores de RPG criam as próprias estórias fantásticas, sem a ajuda dos adultos. Porque estes não têm tempo de lhes contar mais ou porque este costume vem se perdendo mesmo. O fato é que esses jovens recriam uma forma de contar estórias, e têm interesse em literaturas antigas, culturas milenares e saciam suas necessidades lendo “800 páginas por semana”, conforme pude observar, de literatura mitológica não recomendada nas escolas. Um dos aspectos positivos do RPG é essa busca de conhecimento de outras culturas, sempre enfatizada em conversas com os jogadores, e a reatualização dessas estórias 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 assassinatos² aos rituais do jogo, contribuindo com uma aura negativa em torno dessa atividade lúdica. 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.

Durante os anos de 2004 a 2006, realizei a pesquisa que subsidia o trabalho em tela, amparada nos conhecimentos antropológicos, assim constituída por observações e diários de campo, baseada na participação no cotidiano dos jovens rpgistas, além de frequentar todos os grandes eventos da Cidade

2 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 de RPG, contribuiu para formar uma opinião pública negativa sobre o jogo. Houve 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, o que produziu muita polêmica.

voltada para esse público. Ao longo desses dois anos, acumulei também vasto material utilizado como fonte secundária, a saber, recortes de jornais, revistas especializadas e filmes. Além disso, fiz oito entrevistas, com jovens de 19 a 24 anos frequentadores de um espaço³ para jogadores de RPG, situado no Centro Cultural Dragão do Mar.

Procurei elucidar de modo mais ampliado o universo do rpgista, contudo aqui me deterei em um dos aspectos dessa cultura juvenil, qual seja, a influência que os heróis e os mitos ocupam na vida desses jovens. Convido-os então a percorrerem juntos comigo nessa aventura.

O que é, o que é: compreendendo o jogo de RPG

O RPG circunscreve-se como uma prática social de jovens urbanos e 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 – que é o mentor da narrativa. É imprescindível, no entanto, registrar que há também uma variação do RPG, constituída por jogos da internet, no qual os jogadores se encontram na rede para interagirem virtualmente. Entre os rpgistas que pesquisei, há um consenso de que esses jogos virtuais não são o “verdadeiro” RPG no sentido estrito do termo, uma vez que este 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 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, por exemplo, 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 para saber, 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.

Em tais estórias, os conteúdos consistem em bricolagens de fatos históricos, narrativas mitológicas, heróicas, mescladas a outros oriundos da própria

3 No Centro Cultural Dragão do Mar, funcionava um projeto chamado MACOD, cujo objetivo era ensinar RPG aos jovens, tirar dúvidas de curiosos e divulgar o jogo. O dia reservado era aos sábados, iniciando às 14h, chegando a ter, por final de semana, mais de 100 jovens ali reunidos.

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

5 Estés (2005), analista junguiana e contadora de estórias, ao prefaciá-los os contos dos Irmãos Grimm, 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.

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

7 Um exemplo são os Best-sellers que se tornaram filmes: *Crepúsculo*, *Lua Nova*, *Eclipse* e *Amanhecer*, de Stephanie Meyer, levando milhões de jovens para as filas do cinema em todo o mundo. Por conta de seu sucesso, a autora se consagrou entre as 100 pessoas mais influentes do mundo, em 2008, pela Forbes.

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

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 remendos⁵ inventados para que seguissem em direção à posteridade. Assim, o RPG também transforma as histórias ditas oficiais, misturando várias mitologias, e ali contam uma estória do seu tempo; tempo este de mixagens, misturas, pleno de possibilidades, que veio com os novos sopros da Modernidade tardia⁶.

Pensar o RPG como um processo educativo rico em conhecimentos mitológicos e compreender porque a juventude recorre a esses mitos e heróis para ressignificar seus cotidianos faz bastante sentido. Os jogadores leem bastante e utilizam também uma ferramenta fundamental nos dias atuais, a internet. Ali fazem pesquisas, levantam dados, trocam ideias em foros especializados em RPG. Recorrem ainda a filmes de ficção⁷, que lhes dão todo um aparato visual para contribuir com suas estórias. Assim como as Histórias em Quadrinhos (HQ's) e, principalmente, os *Mangás*⁸.

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.

O RPG tem uma diversidade de jogos, possibilitando uma multiplicidade de formas de jogar, bem como de interpretações por parte do Mestre. Nesse artigo não caberia detalhá-los, efetivamente pela heterogeneidade e amplitude que o caracteriza.

As culturas juvenis: estudo sobre os modos de ser jovem

Ao eger os jovens como sujeitos de análise a partir de suas formas de associação em torno do lazer, percebo a importância de contextualizar, historicamente, a noção de juventude – para então situá-la como um fenômeno da Modernidade – e também entendê-la em sua heterogeneidade de significados.

Foi, sobretudo, 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, 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. Foram surgindo outras instituições, cujo objetivo era ocupar o tempo livre / “ocioso” dos jovens.

Na década de 1920, a juventude aparece como um desvio social. Os sociólogos da Escola de Chicago⁹, 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 cristalizaram a juventude como rebelde e, de certa forma, a homogeneizou.

Muitos estudiosos, ainda hoje, são reféns deste imaginário que projeta de maneira simplista, o jovem 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 entre um suposto “limbo” da infância e a responsabilidade do adulto.

Outra questão proeminente 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, vão formando pequenos agrupamentos ou tribos¹⁰ em que experimentam uma atuação diferenciada, para além do que antes era considerado espaço 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.

Pais (1993) garante que discutir juventude implica falar de lazer, pois é por meio deste que as culturas juvenis adquirem maior visibilidade e expressão. No caso dos jovens, eles 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.

9 Cf.: Cannevacchi, Massimo (2004).

10 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.

Existe uma cultura própria dos jogadores de RPG e, nesse caso, o sentido de cultura a que me refiro é constituído a partir de Morin (1997):

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) (p.15).

Esta cultura tem como ponto forte a “vontade de conhecimento” e a “vontade de pertencimento” (SIC), como afirmou uma de minhas interlocutoras. Este conhecimento é buscado no circuito *underground*, que valoriza uma literatura extra-escolar, e nas mitologias estrangeiras. Foi conversando com essa participante da pesquisa que 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 ainda que um valor importante da cultura destes rpgistas é a leitura. Eles afirmam conhecer alguns jovens que não gostavam de ler antes de serem jogadores de RPG, e, após entrarem nesta prática, adquiriram o hábito de leitura frequente, hoje chegando a ler quase oitocentas páginas por semana. O hábito da leitura como prática cultural é importante, conforme retratei há pouco. E para este estudo tem o mesmo sentido atribuído por Bourdieu¹¹ (1996): “[a] cada vez que a palavra leitura for pronunciada, ela pode ser substituída por toda uma série de palavras que

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

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 o 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 identificam como jogadores de RPG.

À medida que aumentam as informações no avançar da campanha (como é chamada cada jogo), os rpgistas desenvolvem sua criatividade e passam 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 demanda apenas de 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*¹² de Fortaleza.

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*, por exemplo, que narra o cotidiano dos jovens nipônicos, mas 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 gibiterias¹³ 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.

Larissa,¹⁴ 19 anos, disse que começou a se interessar pela cultura japonesa por ler *mangás*. 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 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*.

12 Jovens entrevistados alegaram que foram expulsos dos principais *shoppings centers* da cidade de Fortaleza, por seus comportamentos esquisitos, por estarem de preto, e pelo fato de não frequentarem o local exclusivamente para consumo, mas para encontrar seus pares.

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

14 Atribuí nomes fictícios a todos os interlocutores da pesquisa.

Essa vontade de aprofundar conhecimentos sobre mitologias e culturas diversas leva esses jovens a aprender artes marciais, outras línguas e ali o grupo vai dividindo esses interesses, trocando informações. Importante 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: “Vixe!” 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 têm 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 paradidático 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 estar 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 (2004) 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, p. 21).

Isso me remete a pensar num estado de solidão abismal desses jovens. De um lado, estão 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, estão os “adultos” do ensino formal, normativo, que insistem em ignorar essa outra via de aprendizagem.

Além dessas características apresentadas da cultura rpgística, há também um diferencial no modo como se vestem e portam determinados signos. Assim como outros grupos, eles aderem a um modo próprio e alguns fazem questão de descrevê-lo em detrimento de outros estilos. 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).

Não há como não perceber um estilo próprio de vestir-se e arrumar-se, mesmo diante de um forte sol. O preto¹⁵ utilizado por rpgistas, por exemplo, é também usado frequentemente 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.

15 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.

Nas mochilas é que se revela o diferente: livros-jogos, pasta contendo fichas de personagens 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 vestem-se de maneira bastante despojada e pouco se diferenciam das roupas masculinas, inclusive jamais vi alguma de salto alto, ou com roupas sofisticadas. Segundo 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 dentro 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.

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 frequentadoras 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.

A importância dos mitos e heróis no imaginário dos jovens contemporâneos

Para tratar de 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,

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 ideia 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 e se empolgam na veracidade daquele momento.

No RPG, observam-se dimensões espaciotemporais adequadas ao desenrolar do jogo: a primeira, na qual o jogador faz suas escolhas ao elaborar sua personagem - características, classe a que pertence, poderes especiais, e a outra dimensão, configurada pelo Mestre por meio da narrativa e do ‘universo’ tempo-espaco 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.

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 têm 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 se tem 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, contribui para motivação pessoal de cada um, além de, como diz Campbell (1990) deixar as pessoas menos ansiosas e mais ajustadas às coisas inevitáveis da vida, e preparando-as 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 homem com as 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 estreia.

Vale lembrar ainda 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 os 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 “mitologiza-se” cotidianamente.

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.

No RPG, este elemento também está presente e com grande ênfase. O jogo provoca os jogadores a salvarem aldeias, a se arrisarem 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”.

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 ideia. 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 se arrisca 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) SEM ASPAS.

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-lo 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” (ibidem, p. 142).

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, p.373).

Nas minhas observações, cercada pelos jogadores ao final de uma partida, encantava-me a maneira empolgada com a qual contavam as atitudes heroicas de sua personagem naquele dia. Às vezes, eles estavam de tal forma absurdamente envolvidos que gritavam, imitavam gestos de esgrima ou mesmo simulavam a voz da personagem. Este elemento é deveras relevante no jogo.

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 (Freud¹⁶) ou, ainda, atribuir sentidos relacionados às origens primitivas do homem, mas 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.

Considerações Finais

Os jovens rpgistas experimentam um estilo de vida que possibilita “brincar” e personificar os seus desejos. E isso os faz diferentes. Umberto Eco, ao ser perguntado sobre qual livro levaria para uma ilha deserta, responde: “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 estar*.

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

A relevância de se pensar em “termos mitológicos¹⁷”, 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 (1994) ao entender que, para adentrar os bosques da ficção, temos de assinar um acordo ficcional e estar dispostos 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 vista como mentira.

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 numa 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. 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.

ABSTRACT: This article aims to examine the relationship between mythology and youth cultures based a study of Roleplaying games - RPG. Youth has appropriated several languages to express itself and describe the meaning assigned to being young. I see this game as an urban phenomenon, which brings young people with common interest in reading, mythological knowledge and creation of their own narratives. I present here the results of a field survey of approximately two years performed more closely - but not only - in the Dragão do Mar Center of Art and Culture, Fortaleza - Ceará, with groups of RPG.

Referências

ABRAMO, Helena. *Cenas juvenis*. São Paulo: Scritta, 1994.

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

17 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.

Artigo

Recebido: 08/04/2014

Aprovado: 06/07/2014

Keywords: youth cultures – mythology – roleplaying games

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.

CHARTIER, Roger. Práticas de leitura. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

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.

HARVEY, David. Condição pós-moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 1989.

LAPLANTINE, François. Aprender antropologia. São Paulo: Brasiliense, 2003.

_____. O que é imaginário. São Paulo: Brasiliense, 2003.

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

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

MESQUITA, P.F.B.A. Roleplaying Games: o imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras histórias. Fortaleza: Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFC, 2006. (Dissertação de Mestrado).

MORIN, Edgar. Cultura de massas do Século XX. Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

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

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

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.