

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
Centro de Educação – CE
Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões
Mestrado em Ciências das Religiões

Eline de Oliveira Campos

DO MUNDO DO JOGO AO JOGO DA VIDA: MITOLOGIA E EXPERIÊNCIA
DO SAGRADO NO IMAGINÁRIO DOS JOGADORES DE RPG

JOÃO PESSOA
2010

Eline de Oliveira Campos

**DO MUNDO DO JOGO AO JOGO DA VIDA: MITOLOGIA E EXPERIÊNCIA
DO SAGRADO NO IMAGINÁRIO DOS JOGADORES DE RPG**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências das Religiões por Eline de Oliveira Campos.

Orientadora Prof^a Dr^a Eunice Simões Lins Gomes.

**João Pessoa
2010**

C198d Campos, Eline de Oliveira.

Do mundo do jogo ao jogo da vida: mitologia e experiência do sagrado no imaginário dos jogadores de RPG / Eline de Oliveira Campos. - - João Pessoa: [s.n.], 2010.

236 f. : il.

Orientadora: Eunice Simões Lins Gomes.

Dissertação (Mestrado) – UFPB/CE.

1.Ciências das Religiões. 2.Mitologia. 3.Experiência do Sagrado.
4.Rituais Contemporâneos. 5. Roleplaying Games.

UFPB/BC

CDU: 279.224(043)

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DAS RELIGIÕES

**“DO MUNDO DO JOGO AO JOGO DA VIDA: MITOLOGIA E EXPERIÊNCIA DO
SAGRADO NO IMAGINÁRIO DOS JOGADORES DE RPG”**

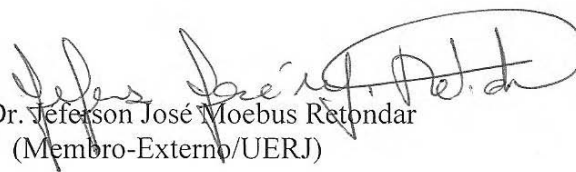


Eline de Oliveira Campos

Dissertação apresentada à banca examinadora constituída pelos seguintes professores:



Prof. Dr^a. Eunice Simões Lins Gomes
(Orientadora /UFPB)



Prof. Dr. Jefferson José Moebus Retondar
(Membro-Externo/UERJ)



Prof. Dr^a. Maristela Oliveira de Andrade
(Membro-Interno/UFPB)



Prof. Dr. Fabrício Possebon
(Suplente-PPGCR/UFPB)

DEDICATÓRIA

Às forças do universo, Deus, Tupã, Atum-Rá, Brahman, Zeus, Allah, Adonai, Yahvé ou tantas outras denominações quantas são e foram as culturas ao redor do planeta, que conspiraram para que eu estivesse aqui e agora, realizando esta pesquisa e colaborando com as pesquisas do campo disciplinar das Ciências das Religiões.

À minha avó, cujos cabelos presos em longas tranças ao modo de seu povo é a própria materialização dos mitos, remetendo às minhas origens onde eu vou buscar as forças regeneradoras pra seguir em frente. E a minha mãe, Josete Campos, arquétipo da grande mãe, co-criadora do meu microuniverso mítico, a quem eu devo tudo o que sou hoje. Através de ambas eu honro minha ancestralidade, a quem eu devo a minha presença na época atual.

Aos meus filhos Ighor, Gabriel Eugênio, Iago Bruno, Ariel Natan e Amanda Laíza, inspiração para esse pesquisa e para a superação dos obstáculos com que todos nós nos deparamos ao empreender a universalmente conhecida jornada do herói, metáfora da própria existência humana.

A Maria Cristina, por sua presença amiga e constante, trazendo consigo os símbolos místicos positivos do regime noturno da imagem, como a valorização da paz e da quietude restauradora.

Ao grupo de jovens jogadores que abriram as portas do mundo do RPG, dando-me a oportunidade de perceber essa realidade paralela gerada em seus imaginários, representada pelo jogo e representante da própria vida.

AGRADECIMENTOS

Se eu fosse agradecer rigorosamente aos que colaboraram com esta pesquisa, teria de fazê-lo a todos que cruzaram os caminhos que trilhei, e, que contribuíram para que eu chegasse até esse ponto, nesse exato momento. Por isso, escolherei pessoas-símbolo que contribuíram para que esta pesquisa se concretizasse.

Agradeço à Prof^a. Dr^a. Neide Miele, que recebeu e acolheu não só a mim, mas a todos os meus colegas de curso, desde a Especialização em Ciências das Religiões; Anúbis a nos indicar os caminhos, representando toda a comunidade de professores do PPGCR.

À Prof^a. Dr^a. Eunice Simões Lins Gomes, orientadora-amiga-irmã, pela dedicação e carinho com que sugeriu os pontos a modificar nesta análise, aprimorando-a; Amaterasu a iluminar nossos caminhos com seus raios, impossíveis de serem contidos, mesmo quando se oculta humildemente.

À Prof^a. Marileuza Fernandes, por me iniciar na arte da escrita formal antes mesmo de retornar aos estudos acadêmicos; sacerdotisa-iniciadora de mistérios que disciplinou as minhas habilidades.

Aos colegas de especialização e mestrado com quem tive o prazer de conviver, trocando experiências, dando um pouco de mim, mas recebendo muito mais de todos, símbolos das incessantes e enriquecedoras trocas que a vida oferece.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba que através do Prof. Joabson Nogueira de Carvalho, me cedeu gentilmente o espaço da pesquisa, não impondo nenhum obstáculo à sua realização; exemplo de colaboração científica.

A todos os jogadores de RPG com quem tive a oportunidade de conviver durante a pesquisa, jovens-heróis da pós-modernidade, releitura atualizada do monomito.

Ao professor Jefferson Retondar, que me forneceu os textos a que eu não tinha acesso, representante dos autores-pesquisadores que, com suas investigações e análises, somam e resignificam saberes.

À CAPES, sem a qual a pesquisa seria impossibilitada, símbolo do bom uso dos recursos materiais necessários a manutenção da vivência nesse planeta-casa, onde todos nós residimos de passagem.

Enfim, agradeço sinceramente, sem nenhum traço de rancor, mas pelo contrário, com muito carinho, a todos os que duvidaram de que a minha proposta de análise (a união do par de aparentes opostos, jogo e sagrado), pudesse se tornar objeto de estudo dentro das Ciências das Religiões; pois me incentivaram a buscar meios de comprovar minha hipótese.

“Em sânscrito existe uma palavra, lîla, que significa “jogo”, “brincadeira”. Mais rica de sentidos do que as palavras correspondentes em nossa língua, ela significa brincadeira divina, o jogo da criação, destruição e recriação, o dobrar e desdobrar do cosmos. Lîla, profunda liberdade é, ao mesmo tempo a delícia e o prazer do momento presente e a brincadeira de Deus. Significa também “amor”. Lîla pode ser a coisa mais simples que existe – espontânea, infantil, franca. Mas, à medida que crescemos e experimentamos as complexidades da vida, ela também pode ser a conquista mais dura e difícil, e chegar a desfrutá-la é como retornar ao nosso verdadeiro ser”.

Stephen Nachmanovitch

“Dizem que o que todos procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior do nosso ser e da nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos.

Joseph Campbell

RESUMO

Esta investigação se propôs identificar qual o sentido da revivência dos mitos na contemporaneidade, na esfera dos jogos de Roleplaying Games (RPG, uma das mais recentes manifestações do fenômeno na atualidade), através da apreensão da dimensão simbólica contida no universo desses jogos, e verificar a possibilidade da ocorrência de uma experiência do sagrado em seu contexto. O estudo foi realizado no Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões (CsRs) na Universidade Federal da Paraíba, inserindo-se na linha de pesquisa Religião, Cultura e Produção Simbólica, bem como no Grupo de Estudos e Pesquisas em Antropologia do Imaginário. Foram escolhidos métodos e técnicas de pesquisa que possibilitassem a verificação da hipótese levantada. A tipologia selecionada para a análise foi a pesquisa descritiva histórico-estrutural, com abordagem qualitativa do tipo sócio-antropo-fenomenológica. Como técnicas para a coleta de dados na pesquisa de campo foram utilizados a observação participante, a escuta pedagógica, as anotações em diário de campo acompanhadas da compilação teórica, as entrevistas, os questionários abertos com perguntas estruturadas e a aplicação do Teste Arquetípico dos Nove Elementos – AT-9. Enquanto pesquisa interdisciplinar foi necessário buscar subsídios: na Sociologia Compreensiva de Maffesoli; nas teorias antropológicas relacionadas ao processo mítico-ritual e às experiências do sagrado no passado e na atualidade de Turner, Lévy-Strauss e Eliade; nas proposições sobre os jogos, categoria que circunscreve o objeto de estudo, em Juizinga, Retondar e no livro do Jogador *Dungeons & Dragons* (norteador das aventuras de RPG); e no campo do imaginário, G. Durand, Y. Durand, Pitta e Lahud Loureiro. O confronto dos estudos teóricos com os pressupostos da Teoria Geral do Imaginário (TGI), os dados colhidos na pesquisa de campo e os resultados obtidos através da aplicação do AT-9, possibilitou a realização de uma análise mais criteriosa e segura do fenômeno, conferindo o sentido atribuído ao jogo e ao jogar pelos indivíduos-jogadores. O uso da TGI, ao favorecer o desvendamento dos micro-universos simbólicos dos indivíduos-jogadores, permitiu que se confirmasse a hipótese de que o jogo e o jogar (nesse caso específico o jogo de RPG), se mostraram profundamente reveladores da subjetividade humana. Na roda de jogo de RPG observada, os indivíduos-jogadores se organizaram de maneira tribal e apresentaram comportamentos inclinados para a socialidade. A evasão lúdica que pode ocorrer como um artifício ocasionador da fuga da realidade objetiva pode representar, no campo do imaginário, uma fuga do tempo devorador que conduz à finitude. Já o arcaísmo é um dos fatores que favorecem uma abertura para a transcendência em busca de elementos reveladores dos significados e significâncias da vida e do viver. Esses fatores, dentre outros, induzem o deslocamento do campo religioso para áreas antes consideradas profanas, e no caso do jogo, um retorno cíclico das simbologias relacionadas ao sagrado, favorecendo experiências do sagrado, mesmo que de forma virtual. Levando-se em conta a inexistência de outras análises do fenômeno jogo no âmbito das CsRs, essa pesquisa vem preencher uma lacuna, promovendo uma ampliação do seu campo de pesquisas, ao mesmo tempo em que esse fator lhe confere originalidade.

Palavras-Chave: Mitologia. Experiência do Sagrado. Rituais contemporâneos. Roleplaying Games.

ABSTRACT

This inquiry proposes to identify oneself with the sense of reliving of the myths in the contemporary nature, in the sphere of the "Roleplaying Games" (RPG), one of more recent manifestation phenomenon of present time. Amongst seizure of symbolic dimension contained in these games universe, we'll check a possibility of the event an experience of the sacred in its context. The study has been carried out at the Postgraduate Program in Religions Sciences (CsRs) at "Universidade Federal da Paraíba"; fitting into a line research Religion, Culture and Symbolic Production, as well as in the Studies and Research Group about Anthropology of Imaginary. They have chosen methods and techniques of research that have made possible verification about raising hypothesis the typical selected study for analysis was a structural-historical descriptive research, with a qualitative approach of social-anthrop-phenomenon. As techniques for fact-gathering in a research field was used a participating observation, teaching manuscripts, the notes inside the field diary accompanied by the theoretical compilation, the interviews, the open-questionnaires with structural questions and the Test Application Archetypical of the 9 Elements – AT-9. While interdisciplinary research, was necessary to fetch subsidies from Maffesoli's understanding sociology; in the "anthrop-theories" related to the "mythical-ritual" process and the sacred experiences in the past and Turner, Lévy-Strauss and Eliade's present time; in the proposal about the games, category that circumscribes the object of the study, in Juizinga, Retondar and in the book of the player Dungeons & Dragons (guided of the RPG adventures); and in the field of the imaginary, Durand, Pitta and Lahud Loureiro. The theoretical studies were confronted with the presupposition of the Imaginary General Theory (TGI). The collect date in the field research and achieved results amongst AT-9 application, made possible a realization of an analysis more selective and safe of the phenomenon, checking wretched the sense to the game and to play in this specific case the RPG game observed, the individuals players organized the tribal manner and presented behavior inclined to the society. The play evasion that can occur like an artifice that causes the escape from the objective reality that can represent, in the imaginary field, a time escape that consumes and leads to finite nature. The archaism already is one of meanings and life significant and to live. These factors, among others, lead the religion field movement to areas before respected profane and, in the game case a cyclic return of the zymology related to the sacred, benefit experiences of the sacred, even though the virtual way. To take oneself non-existence of the other analysis of the game phenomenon in the field of the CsRs, this research comes to occupy an omission, getting a spacious field of researches, at the same time as this factor checks its originality.

KEYWORDS: Mythology. Sacred Experience. Ritual Contemporany. Roleplaying Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustrações 1 e 2 – Local de realização do RPG e Cultura: nos tempos medievais	73
Ilustração 3 – Cartaz do RPG e Cultura na II Guerra Mundial	74
Ilustração 4 – Cartaz do RPG e Cultura no Oriente Feudal	75
Ilustração 5 – Livros de D&D	75
Ilustração 6 – Planilha de Personagem	77
Ilustração 7 – Conjunto de dados	77
Ilustração 8 – Representação masculina das raças de D&D	97
Ilustração 9 – Representação feminina das raças de D&D	97
Ilustração 10 – Loki	102
Ilustração 11 – Cosplays no Okinawa	106
Ilustração 12 – Roda de RPG no Okinawa	106
Ilustração 13 – Panteão Élfico	107
Ilustração 14 – Wotan	111
Ilustração 15 – Elementos do AT-9	128
Ilustrações 16 e 17 – Mesa de jogo	134
Ilustração 18 – Sigurd	149
Ilustração 19 – Mutilação de Urano por Saturno	153
Ilustração 20 – Dragão	159
Ilustração 21 – Apolo e Píton	160
Ilustração 22 – Amaterasu.....	164
Ilustração 23 – Hades	178
Ilustração 24 – Arthur e a espada Excalibur	183
Ilustração 25 – Shiva e Parvati	186
Ilustração 26 – Axis Mundi	188

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Características das classes dos personagens	95
Quadro 2 – Características das raças dos personagens.....	96
Quadro 3 – Características dos deuses de <i>D&D</i>	108
Quadro 4 – Divindades de <i>Faerûn</i>	111
Quadro 5 – Filiações religiosas dos indivíduos-jogadores	138
Quadro 6 – Tempo de jogo por jogador	139
Quadro 7 – Representações, funções e simbolismos atribuídas aos elementos nos cinco protocolos	189
Quadro 8 – Incidências das Representações, Funções e Simbolismos Atribuídas aos Elementos nos cinco Protocolos	190
Quadro 9 – Características dos personagens elaborados pelos jogadores	194
Quadro 10 – Microuniversos Míticos dos Indivíduos-Jogadores	196
Quadro 11 – Elementos Rituais, Mitológicos e Religiosos encontrados nos protocolos dos AT-9.	199

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Conjunto Imaginário de uma época e sociedade	123
Gráfico 2 – Classificação isotrópica das imagens	124
Gráfico 3 – Formação dos conteúdos imaginários	126
Gráfico 4 – Mitodologias	127
Gráfico 5 – Simbolização das estruturas do imaginário pelo indivíduo-jogador	168
Gráfico 6 – Substituições Mitológicas	207

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 MITOS, RITUAIS E EXPERIÊNCIA DO SAGRADO NO PASSADO E NA CONTEMPORANEIDADE	29
2.1 MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE: INTRODUÇÃO AO TEMA	29
2.2 RELIGIOSIDADE E BUSCA PELA EXPERIÊNCIA DO SAGRADO NA ATUALIDADE	33
2.3 SOBREVIVÊNCIA DO MITO.....	43
2.4 RITOS DE PASSAGEM E RITUAIS DE INICIAÇÃO CONTEMPORÂNEOS ...	49
3 ENTRANDO NO MUNDO DO JOGO	63
3.1 O JOGO E SUA LIGAÇÃO HISTÓRICA COM A RELIGIOSIDADE	66
3.2 TEMPO PROFANO DO COTIDIANO E SACRALIDADE NO ATO DE JOGAR .	78
3.3 TRIBOS PÓS-MODERNAS, TRIBOS DE JOGADORES E A SOCIALIDADE NOS JOGOS DO SISTEMA D20	85
3.4 PANTEÕES DE <i>D&D</i> : DEUSES E RELIGIOSIDADES	104
4 A TEORIA GERAL DO IMAGINÁRIO E O IMAGINÁRIO DOS JOGADORES DE ROLEPLAYING GAMES	116
4.1 TEORIA DO IMAGINÁRIO: ORIGENS E APLICAÇÕES	118
4.2 ETNOGRAFIA DOS JOVENS HERÓIS	131
4.3 DESVENDANDO IMAGINÁRIOS ATRAVÉS DO AT-9	144
CONSIDERAÇÕES FINAIS	204
REFERÊNCIAS	214
ANEXOS	220

1 INTRODUÇÃO

“Toda verdade nova nasce apesar da evidência, toda experiência nova nasce apesar da experiência imediata”. Gaston Bachelard.

Por que pesquisar os jogos? Na verdade, ao analisar minhas escolhas, posso observar que elas estavam diretamente relacionadas à vivência que desfrutei desde a minha infância. Desconfio de que o somatório dessas vivências, levaram-me até o ponto onde encontrei a motivação para escolher, dentre outras coisas, a direção que indicou e gerou o título desta pesquisa.

Partindo desse princípio, a história da minha pesquisa começou há muito tempo atrás. Ela se iniciou com um dos presentes que recebi no início da infância: os livros de fábulas, que vieram junto com os brinquedos. Uma estante cheia deles, ricamente ilustrados, acompanhou esse período da minha vida. Um pouco mais tarde, sem me desfazer deles, apareceram as histórias sobre o Egito – uma antiga paixão de nossa mãe – lidas principalmente em revistas editadas na época.

Dentre elas, uma das que mais marcou o início de minha adolescência, foi a publicação de uma matéria sobre a descoberta da tumba de Tutancâmon, intitulada pela revista “Manchete” de “A Maldição do Faraó”. Acompanhavam de ordinário essas coberturas jornalísticas, trechos da mitologia referentes àquela cultura. Portanto, fábulas e mitos, desde muito cedo, povoavam nossa imaginação.

Já os jogos foram uma constante na minha infância e adolescência, na de meus irmãos e de alguns amigos que, vez por outra, compartilhavam conosco essas aventuras imaginárias. Nossa mãe os comprava e os disponibilizava para nosso uso em tardes agradáveis de finais de semana. A qualidade deles era o primeiro item levado em consideração, quando ela os procurava nas prateleiras das lojas. Eram jogos educativos, que estimulavam o raciocínio e/ou auxiliavam na construção do conhecimento.

Na minha família, o estudo foi sempre muito valorizado, principalmente pelo meu avô, figura forte do “grande Pai”. Então, todos nós fomos incentivados a apreciar a arte de pesquisar. No entanto, durante muitos anos, após concluir meu curso universitário, fiquei longe dos meios acadêmicos. Os caminhos da vida me

levaram para o retorno ao lar, para o aconchego de que nos fala Durand, para realizar a tarefa de criar meus filhos.

Durante a infância e adolescência deles, também tiveram a oportunidade de manter contato com muitos dos jogos comuns à minha própria adolescência. É o caso de “Banco Imobiliário, Detetive e *War*”. Descobri, durante esta pesquisa, que esse último é considerado um dos avós dos jogos de Roleplaying Games (RPG).

Hoje, embora meus filhos tenham mantido contato com o mesmo tipo de jogo, como os demais jovens de sua idade (entre 17 e 24 anos), sentem muita atração pelos jogos virtuais, como também pelos jogos de RPG. Todos já tiveram experiência com esse último.

Chamou-me a atenção a “empolgação” comum aos jogadores de Roleplaying Game, que faz com que se desloquem de suas casas, até mesmo em finais de semana, para uma “sessão”, termo que substituiu o antigo “partidas”. A partir daí, comecei a observá-los em ação nos encontros de RPG e em outras ocasiões em que se encontravam para jogar.

Acompanhando algumas dessas sessões, não foi difícil notar, que o jogo lidava com elementos associados à mitologia, além de alguns conceitos atribuídos ao campo da religiosidade que se encontram embaralhados em meio a outros dados retirados da história.

Quando surgiu a oportunidade de retornar aos estudos acadêmicos – pois nunca abandonei os informais – entrei na especialização em Ciências das Religiões na Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Para finalizá-la, era necessária a escolha do tema para a composição da monografia. O que escolher dentre tantos temas tradicionais e transversais que esse campo disciplinar oferece? Escolha difícil que me rendeu uma lista de possibilidades em forma de possíveis títulos.

A opção pelo estudo dos jogos acabou sendo a montagem do meu quebra-cabeça pessoal, cuja primeira peça, como relatei, foi-me dada no início da minha existência. Ao escolher o tema, percebi que se assemelhou à junção das peças de um grande quebra-cabeças, construído ao longo da minha própria história: a paixão pelos mitos, a vivência com jogos, as posteriores observações informais dos jogadores de RPG em ação e, como argamassa agregadora desses elementos, os estudos realizados na especialização em Ciências das Religiões.

Mas, mesmo tendo feito a escolha de meu objeto, uma pergunta merecia reflexão: o fenômeno jogo já não é bastante explorado? Na verdade, muito se tem

escrito sobre ele, basta buscar o assunto na *world wide web* para se deparar com uma infinidade de *síties* e páginas a respeito do assunto.

No entanto, uma análise mais apurada, através de uma revisão bibliográfica, revelou-me que as pesquisas realmente sérias não eram tão abundantes assim. Na maior parte delas, percebeu-se que o jogo ainda é colocado na conta apenas do divertimento ou da frivolidade.

Além do mais, a bibliografia que se encontra em abundância a respeito do tema é, em geral, direcionada à área de esportes e lazer. Por isso, a temática carece ainda de um aprofundamento no que diz respeito aos seus aspectos filosóficos, sociais e antropológicos e, no caso específico, nas Ciências das Religiões.

No século que há pouco se findou, detectou-se um maior interesse em pesquisar o jogo enquanto fenômeno social. No Brasil, antes dos anos oitenta, pouco se discutia sobre o caráter do jogo na sua dimensão simbólica ou como elemento constante da vida em sociedade.

Ainda em relação ao fenômeno jogo, é interessante notar que só o ser humano inventa e pratica jogos. Isso porque só ele tem a capacidade de idealizá-los, conferindo-lhes um sentido, tendo a liberdade de aceder ou negar essa significação por ele mesmo atribuída. E, atribuir sentidos aos atos, é um dos pontos cruciais neste estudo, principalmente por estar traçando paralelos entre atos aparentemente diversos e vistos até mesmo como pares de opostos, como o jogo e a experiência do sagrado.

Quanto ao Roleplaying Games, consiste em uma das mais recentes manifestações do fenômeno jogo na atualidade. É um jogo de produzir ficção que utiliza a capacidade de imaginação e de interpretação dos participantes para produzir narrativas lúdicas, fazendo parte da categoria dos jogos de percurso e possuindo regras estruturantes, mas negociáveis. Pode ser considerado um jogo virtual, à medida que as aventuras se passam na imaginação dos jogadores, que se baseiam nas informações contidas nos livros norteadores das aventuras.

Atualmente, já se pode contar com certa quantidade de estudos a respeito desse jogo. Isso vem comprovar o interesse crescente por parte de pesquisadores de diversas áreas, na pesquisa dessa manifestação cultural. No entanto, não foram ainda empreendidas pesquisas na área das Ciências das Religiões, a qual ora se realiza.

A inserção da pesquisa no campo disciplinar das Ciências das Religiões (CR) foi possível porque ela investiga sistematicamente e de maneira interdisciplinar o fenômeno religioso em suas múltiplas manifestações, as religiosidades e as experiências do sagrado.

As CR dedica-se a analisar ou até mesmo investigar objetivamente o fenômeno religioso, considerando o contexto histórico, as formas de manifestação, as práticas e conteúdos individuais, bem como situar a sua relação com outras áreas do convívio social e entender a sua subjetividade quando de sua influência na vivência humana, enquanto fenômeno universal e atemporal.

Sendo o fenômeno religioso um dos quatro pilares da cultura humana, juntamente com a Filosofia, a Arte e a Ciência, justifica-se os estudos a seu respeito, visto que, no âmbito dos outros pilares, já existem inúmeros e consagrados estudos, validando-os.

Os fenômenos religiosos da atualidade carecem de investigações sérias a seu respeito, posto que, a própria História das Religiões, ancestral que deu origem às Ciências das Religiões, já forneceu sua preciosa contribuição no que se relaciona à sua história, juntamente com a antropologia que investigou suas manifestações nas sociedades primais não industrializadas.

Os fenômenos religiosos podem ser investigados pela perspectiva de diferentes escolas e correntes de pensamento. As principais escolas utilizadas são a Histórica, a Antropológica a Sociológica e a Psicológica. A História das Religiões, a mais antiga delas, nasceu no século XIX, onde ocorreu um intenso processo de ramificação das ciências humanas e era dirigido ao estudo comparado das religiões. Dois principais fatores influíram para que se desse a sua gênese.

O primeiro foi o que se designou posteriormente de orientalização do ocidente. Nesse período, ocorreram descobertas por parte de viajantes e missionários de outras manifestações religiosas, e a tradução dos considerados textos sagrados de cada uma delas. Esse fato provocou o interesse de estudiosos e cientistas e um confronto crítico e sistemático entre a tradição cristã hegemônica com essas tradições religiosas antes inacessíveis e tidas como pagãs ou bárbaras. O segundo fator foi o próprio declínio da hegemonia cristã no ocidente.

À medida que outras ciências do ramo das Ciências Humanas demonstraram interesse pelo fenômeno, foram surgindo novos estudos, delineando a necessidade de construção de uma ciência específica que fosse capaz de reunir

essas contribuições provindas das ciências em desenvolvimento como a Sociologia, a Antropologia cultural e a Psicologia.

Sua trajetória enfrentou, como toda nova ciência, o problema da definição de sua epistemologia e, mais precisamente, de explicar ou compreender a religião e/ou o fenômeno religioso. Atualmente, essa questão já foi bastante discutida e substituída pela problemática da dificuldade da definição de um único modelo de se fazer ciência.

A tendência é a aproximação de dois campos antes antagônicos – compreensão e explicação – em um novo modelo. Esse último, fundamenta-se no imperativo do uso dos múltiplos métodos advindos da pluralidade das ciências que contribuem para a formação das Ciências das Religiões e para a necessidade de se levar em conta os aspectos subjetivos da pesquisa.

É justamente a admissão desse pluralismo metodológico que vai definir a titulação dessa ciência como Ciências das Religiões, com ambos os termos no plural, como foi adotado pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões – PPGCR, promovido pela Universidade Federal da Paraíba, ao qual a pesquisadora está filiada.

Esta dissertação foi ainda resultante dos estudos realizados pelo Grupo de Estudos e Pesquisas em Antropologia do Imaginário (GEPAI), da Universidade Federal da Paraíba, que estuda o fenômeno religioso em suas formas contemporâneas e arcaicas, inseridas no âmbito da cultura e do pluralismo religioso, com base nas interpretações formuladas pelas Mitologias, Teorias do Imaginário e Teorias da Religião. O GEPAI é vinculado ao Programa de Pós Graduação em Ciências das Religiões (PPGCR), na linha de pesquisa, Religião, Cultura e Produção Simbólica.

Desconfiamos que a contribuição que esse estudo promove às Ciências das Religiões consiste na investigação da experiência do sagrado no âmbito dos jogos de RPG, que se trata de uma das mais recentes manifestações do fenômeno jogo na atualidade, e que vem despertando interesse da área acadêmica. Mesmo sendo registrados alguns estudos provindos de áreas variadas do conhecimento, não se registra nenhum deles dentro do campo disciplinar das Ciências das Religiões.

Além disso, muito embora a presença dos jogos seja uma constante na vida humana, registrada fartamente no decorrer da história, se observa que a

produção de literatura especializada sobre o caráter do jogo enquanto fenômeno humano e simbólico, no Brasil, antes da década de 80, foi escassa ou quase nula. Essa realidade se confirmou até bem pouco tempo. Isso porque o jogo era visto como uma realidade pronta e acabada, um assunto considerado muito óbvio para provocar discussões.

A inquirição sobre a re-união do jogo às formas de expressar religiosidade – mais precisamente à experiência do sagrado – confere a esse estudo sua originalidade, contribuindo ao mesmo tempo com os estudos relativos a esse campo disciplinar e ao estudo dos jogos. Como diria Bachelard, “o espírito científico não pode se contentar com pensar a experiência presente em seus traços marcantes, é preciso que ele pense todas as possibilidades experimentais” (BACHELARD, 1995, p.54).

Desse modo, essa pesquisa vem preencher uma das lacunas desse campo de pesquisa relativamente jovem, e que por isso mesmo, ainda oferece uma grande amplitude de temas a serem pesquisados. Incluindo-se aí as novas possibilidades de apresentação de fenomenologias que acompanham o ser humano, como o jogo e a experiência de transcender a realidade material, ou seja, a experiência do sagrado.

O conhecimento dos deslocamentos do campo religioso poderá ainda contribuir com um dos objetivos propostos pelo PPGCR dentro do campo disciplinar das Ciências das Religiões, que é a construção de um tipo de conhecimento direcionado à diminuição das diferenças e dos preconceitos. O que acontecerá à medida que esclarece aos indivíduos sobre a diversidade de manifestações de religiosidade e das múltiplas formas de experienciar o sagrado na atualidade, levando-os a perceber os seus valores.

As considerações sobre conceitos (palavra esta que Maffesoli substitui por noção) como os de tribos e de socialidade foram fundamentais para a elaboração dessa pesquisa. A noção de socialidade que se opõe ao conceito de sociabilidade foi essencial por traduzir a forma de relacionamento contemporâneo da faixa etária trabalhada nessa pesquisa.

Enquanto a socialização determina as relações sociais baseadas na formalidade, na institucionalização e na homogeneização, a socialidade funda-se justamente no descompromisso, nos instantes vividos no presente, sem a

preocupação de projeção de futuro, na multiplicidade de experiências vivenciadas de forma coletiva.

Essa socialidade, segundo Maffesoli, poderia ser pensada através de noções fundamentais relacionadas a ela como o presenteísmo, que seria justamente o presente, o imediato; e o imaginário dionisíaco que valoriza as emoções, as paixões. A forma com que essa socialidade se apresenta foi denominada de tribalismo ou neo-tribalismo. Ela daria o tom aos agrupamentos urbanos atuais e fugiria a um controle social rígido, apresentando um politeísmo de valores.

O mesmo autor vem trazer, dentro desse pensamento, a substituição de unidade por unicidade, estabelecendo um contraponto entre elas. A unidade, como a sociabilidade, seria um conceito mais fechado, racionalista, que remeteria à uniformidade, à homogeneidade, à indivisibilidade de suas partes, por formar um todo completo. Já a unicidade se relacionaria com a multiplicidade de valores simultaneamente vividos, mas compartilhados em conjunto, de forma a atuarem em sinergia. Seria uma visão próxima da de holismo.

Outra contribuição teórica digna de registro foi a Bauman, essencial para a definição de um conceito tão controverso quanto o de pós-modernidade. Esse termo será adotado nesta pesquisa em concordância com Bauman que não a considera modernidade tardia, como o querem alguns autores, mas como uma etapa histórica; embora ainda não se encontre totalmente definida, mas em curso, apresenta peculiaridades diferenciadoras da etapa anterior, a modernidade.

Como pesquisa interdisciplinar, não poderia prescindir, no entanto, da contribuição de autores consagrados nas suas áreas de atuação. Foi assim que, para subsidiar a discussão sobre os mitos, os rituais e a experiência do sagrado, tradicionais e da atualidade, foram trazidos dentre outros, Eliade, Campbell, Houtart, Turner, Lévy-Strauss, Segalen e Da Matta.

Em relação ao ritual, esclarecemos que embora existam várias formas e categorias de ritual, nesta pesquisa se explorará apenas os rituais de passagem, por estarem diretamente relacionados ao objeto de pesquisa e à faixa etária majoritária em que estão inseridos os jogadores de RPG: a adolescência e os anos iniciais da vida adulta.

Em relação aos jogos e à categoria que circunscreve o objeto de estudo, os pesquisadores que ofereceram subsídios de grande relevância para análise e observação dos fatos foram, dentre outros, Juizinga, Retondar e Rodrigues. O

próprio livro-jogo *Dungeons & Dragons*, também foi de fundamental importância, trazendo a visão de dentro do próprio jogo.

Por fim, no campo do imaginário, o próprio criador da Teoria Geral do Imaginário, G. Durand foi o sustentáculo dessa parte do estudo, juntamente com Pitta, Y. Durand, Lahud Loureiro e Chevalier e Gheerbrant, leituras indispensáveis para coadjuvar a interpretação dos testes AT-9.

Não esquecendo, é claro, dos demais pesquisadores que trouxeram outros ângulos de aplicação dessa teoria na pós-modernidade. No entanto, o simples fato de traduzir em palavras o fenômeno religioso/religiosidade ou ainda a experiência do sagrado, é uma tarefa que, por si só, já envolve certo grau de complexidade.

Após as principais leituras sobre o objeto, foi elaborada a questão-problema que norteou a análise, consciente de que a assertiva de Filoramo (1999) a respeito das Ciências das Religiões, também poderá ser aplicada ao fenômeno jogo: o estudioso não pode pretender discorrer sobre os seus diversos campos disciplinares.

Como ainda o campo disciplinar das Ciências das Religiões permite a investigação de vários fenômenos, é preciso circunscrever o campo da investigação e conceituar a religião (FILORAMO), mesmo que isso se dê inicialmente de maneira provisória.

O problema foi elaborado, então, com base em um dos vários aspectos do jogo e não do fenômeno jogo em geral, e trata-se do seguinte questionamento: Será que a mitologia existente nos Jogos de Roleplaying Games indica mais uma forma de deslocamento do fenômeno religioso, traduzindo uma necessidade latente de experienciar o sagrado por parte dos indivíduos na pós-modernidade? Como primeira hipótese, surgiu a probabilidade do jogo estar simulando a experiência do sagrado através da vivência das jornadas míticas empreendidas pelos personagens durante as sessões.

Assim, esta investigação se propôs a identificar qual o sentido da revivência dos mitos na contemporaneidade, na esfera dos jogos de Roleplaying Games, através da apreensão da dimensão simbólica contida no universo desses jogos, e verificar a possibilidade da ocorrência de uma experiência do sagrado em seu contexto, como uma forma alternativa de experienciá-la, oriunda de uma

possível manifestação de uma necessidade humana se ligar ao elemento sobre-humano, transcendente ou divino.

Para verificar a hipótese levantada, fez-se necessário analisar os elementos mítico-simbólicos presentes nos jogos de Roleplaying Games; como esse universo mítico se apresentava, tendo como objetivo investigar em que nível se dá a compreensão dos mesmos pelos jogadores, e verificar se as lições míticas também se fazem presentes, como e se são absorvidas.

Quanto à metodologia utilizada nesta pesquisa, optou-se por fazer um estudo de caráter estrutural-dialético, pela necessidade de se compreender os significados que surgiram oriundos de determinados pressupostos. Através dela se “buscou as raízes deles, as causas de sua existência, suas relações, num quadro amplo do sujeito como ser social e histórico” (TRIVINÓS, 1987, p. 139).

A primeira providência foi a delimitação do objeto de estudo. Nos jogos de RPG, além de uma quantidade enorme de livros norteadores das aventuras, existem categorias em que eles se enquadram. Dois deles são os mais usados: os denominados sistema D10 e D20.

A denominação provém do nome dos dados mais usados em cada um dos sistemas, no decorrer do jogo: O dado de 10 lados (D10) ou o de 20 lados (D20). Embora os livros do sistema D10 pudessem ser usados, haja vista alguns arquétipos comuns à humanidade puderem ser encontrados em ambos, optou-se por trabalhar com o sistema de D20.

Esse último é uma modalidade agregadora na medida em que favorece a formação de grupos. Enquanto que os jogos do sistema D10 favorecem a ação individual, nos do sistema D20, as aventuras realizadas pelos jogadores são favorecidas pela ação conjunta. As qualidades e habilidades do indivíduo se complementam para favorecer a atuação e o sucesso da equipe virtual.

Além do que, os personagens do sistema D10 não se ligam às divindades, mas diretamente à sua ancestralidade, o que não era o foco desta pesquisa. Baseiam-se em lendas mais atuais, como as dos vampiros e outras criaturas como lobisomens. Já os do sistema D20 apresentam uma gama ampla de mitologias de interesse dessa pesquisa.

Foram ainda os jogos do sistema D10 que se envolveram em polêmicas e deram origem à crença de que o RPG era um jogo que poderia trazer consequências negativas. Essas notícias foram veiculadas por um período na mídia, como sendo

responsáveis por atos de agressividades dos jovens jogadores, sendo até mesmo relacionados a crimes macabros. Em consequência, foi construída uma imagem negativa do jogo. O assunto, além da exploração da mídia, já foi tema de estudos anteriores.

O fio condutor para a escolha de métodos e instrumentos foi a adequação da pesquisa ao campo da ciência social, que “visa melhorar a compreensão de ordem, de grupos, de instituições sociais e éticas” (RUMMEL apud LAKATOS, 2008, p. 7). Nesse campo de investigação, podem ser inseridos o grupo investigado composto por praticantes de RPG, os estudos referentes às Ciências das Religiões, o objeto de estudo e a busca pela experiência do sagrado.

Logo, não havendo a intenção de restringir o fenômeno religioso a um estudo histórico, o campo relativamente novo de investigação das Ciências das Religiões, torna-se “uma disciplina total no sentido de ter de utilizar, integrar e articular os resultados obtidos pelos vários métodos de abordar um fenômeno religioso” (ELIADE, 1989, p. 22), o que permitiu um estudo que articulasse mais de uma disciplina e métodos científicos.

A opção por iniciar os estudos pela análise sincrônica do fenômeno se deu visto que ela “parte da descrição que intenta captar não só a aparência do fenômeno, como também a sua essência” (TRIVINÓS, 1987, p. 120). Considerando que para compreender a subjetividade das ações de um grupo de indivíduos-jogadores não se pode dissociá-los do ambiente em que está inserido, a abordagem qualitativa, do tipo sócio-antropo-fenomenológica, foi a mais adequada para descrever o fenômeno no contexto.

O direcionamento da pesquisa fez com que fosse necessária a análise da antiga ligação histórica do jogo com a religião/religiosidade nos registros históricos, traçando paralelos com a presença atual dos mitos e dos elementos que possam remeter ou provocar experiências do sagrado, ou semelhantes a elas, nos livros de RPG e no proceder dos indivíduos-jogadores. Assim, os estudos iniciaram-se pela perspectiva da história.

A seguir, procedeu-se a coleta de dados que constituiu a fase empírica da pesquisa, período em que se indagou e se obteve dados da realidade pela aplicação de técnicas (BARROS, LEHFELD 1986). A pesquisa de campo voltou-se para o estudo dos indivíduos-jogadores de RPG, tendo em vista a compreensão dos

mecanismos de sua inserção nas rodas de jogo, a dinâmica do mesmo e a interpretação dada por eles à mitologia presente em abundância nos livros.

A pesquisa foi realizada inicialmente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IEF-PB), estendendo-se para os circuitos que os indivíduos-jogadores costumam freqüentar, a exemplo dos encontros de jogadores de Roleplaying Games.

Dessa forma, foi imprescindível adentrar nos estudos da Antropologia, para que fosse possível a compreensão dos fenômenos mitológico-rituais, dentre outros fatos, que se relacionavam à temática pesquisada. Mesmo porque, partiu-se do estudo bio-psíquico (individual) para chegar ao sócio-cultural (coletivo), que direcionou a captação das primeiras impressões e sensações vivenciadas pelos indivíduos-jogadores no percurso do jogo.

A técnica escolhida foi a observação participante onde a pesquisadora conviveu com o grupo de indivíduos-jogadores (LAKATOS, 2008), colhendo a documentação e fazendo o “levantamento de dados no próprio local onde os fenômenos ocorrem” (LAKATOS, 2008, p. 69). Das observações, resultou também a realização da etnografia do grupo observado, que para sua execução obedeceu, aos métodos etnográficos:

1. Observação Participante: visou à coleta de dados a respeito da conduta dos jogadores durante o transcorrer do jogo;
2. Coleta de Narrativas/escuta pedagógica: sobre a forma de jogar, a estruturação dos grupos, as sensações e impressões dos jogadores a respeito do jogo e primeiras impressões sobre a dimensão simbólica do discurso dos indivíduos-jogadores;
3. Diário de Campo: Anotações sobre as impressões colhidas durante a observação participativa;
4. Compilação Teórica: sobre o Roleplaying Game, Histórico e comparações com relacionamentos sociais e ritos religiosos;

A adoção do termo escuta pedagógica, em detrimento do tradicional coleta de narrativas, deu-se pelo entendimento de que essa é uma forma de observação sensível, que vai além da coleta de narrativas em forma de palavras, mas visa à captação da essência dos gestos e das emoções que os acompanham, no momento em que as ações se desenrolam.

Além do que, os testemunhos pessoais também atestam as especificidades da religiosidade do indivíduo pesquisado ou sua ausência, apresentando ao pesquisador um quadro singular, que se delineia a partir da ótica do pesquisado.

Também foram utilizadas as entrevistas, o que já se tornou um procedimento usual no campo das investigações sociais, quando foram colhidas informações que se somaram aos demais procedimentos, complementando a fundamentação histórica, resgatando informações sobre o jogo de RPG em João Pessoa, capital da Paraíba, local onde se deu o estudo.

Como já verificado em outros trabalhos e levando-se em conta que, no caso específico dessa pesquisa, tratava-se de jovens, foi observado com mais rigor o tempo das entrevistas, para que elas não se prolongassem além dos trinta minutos, mesmo quando se tentava dar um tom de máxima informalidade aos encontros.

Durante o seu transcorrer, buscou-se descobrir “os aspectos considerados relevantes de um problema de pesquisa” (BARROS, 1986, p. 110), dentre os depoimentos dos jovens indivíduos-jogadores, invariavelmente carregados de gírias e palavras, às vezes, estranhas ao vocabulário da pesquisadora.

O roteiro foi previamente estabelecido sem, no entanto, ser rígido. Ele objetivou traçar um percurso para que as questões não fossem totalmente aleatórias, sendo incluídas outras durante o desenrolar da entrevista. A “entrevista não-dirigida [onde] entrevistador sugere o tema e deixa o entrevistado falar sem forçá-lo a responder a este ou aquele aspecto” (BARROS, 1986, p. 110) foi aplicada apenas com o mestre (informante), quando da necessidade de esclarecer dúvidas sobre os procedimentos realizados no decorrer e no contexto do jogo.

Quanto à utilização dos depoimentos dos indivíduos-jogadores, seus nomes foram substituídos para proteção de suas identidades. Como se trata de praticantes de RPG, foram adotados os nomes que eles próprios atribuíram aos seus personagens, a título de pseudônimos.

Na sequência, os questionários apresentaram mais uma quantidade de dados que complementaram a análise, somando-se aos obtidos durante a observação participante e as entrevistas. Eles foram elaborados de forma aberta, visto que foram preparados, tendo-se em vista um número reduzido de indivíduos-

jogadores, uma vez que seria impossível estudar toda a população de jogadores de RPG da cidade de João Pessoa, por já ser em um número muito alto.

Como “em geral as pesquisas são realizadas através de amostras” (BARROS, 1986, p.104), optou-se por essa solução. Dentro dessa categoria, o tipo de amostragem escolhida foi a não-probabilística por cotas, que tem como objetivo básico “selecionar elementos que componham uma amostra-réplica da população” (BARROS, 1986, p. 107).

Conseqüentemente, os questionários foram aplicados a um número de cinco indivíduos (amostragem), na presença da pesquisadora, no intuito de poder “abordar os objetivos da pesquisa, respondendo dúvidas que os entrevistados encontrem em relação a certas questões” (BARROS, 1986, p. 109).

Como o material da pesquisa de campo seria insuficiente para perceber a subjetividade do fenômeno, e levando-se em conta que os métodos utilizados numa investigação correspondem e se amoldam aos momentos do desenvolvimento de suas etapas, foi usado mais um instrumento, que foi o Teste Arquétipo dos Nove Elementos (AT-9).

A escolha desse instrumento baseou-se no fato dele trazer, junto com seus pressupostos teóricos, uma metodologia adequada ao levantamento e análise do imaginário dos indivíduos-jogadores, possibilitando a emersão, tanto de seus imaginários, quanto do imaginário grupal.

Segundo Y. Durand, idealizador do teste enquanto formulação experimental da TGI, o uso desse instrumento não está reservado aos psicólogos. “Em inúmeros trabalhos, os dados do AT-9 serviram como base às pesquisas aplicadas aos aspectos socioculturais do imaginário, tanto quanto aos próprios processos criativos” (DURAND, Y., apud LOUREIRO, 2004, p. 9), justificando-se a sua utilização em muitos campos de pesquisa, dentre as quais a antropologia, enquanto instrumento de análise individual ou de sócio-diagnóstico.

No caso da aplicação do AT-9, a necessidade da delimitação da quantidade dos testes a serem interpretados era ainda maior; visto que, se fosse aplicado com todos os jogadores do grupo, a soma de dados obtidos (por ser muito grande), inviabilizaria sua interpretação. Optou-se, por fim, aplicar os testes aos jogadores de mais idade e aos que tinham mais vivência com os jogos.

Assim, o AT-9 foi utilizado como mais um recurso para alcançar uma maior aproximação com o imaginário dos jogadores, impossível de ser conseguida

somente com o uso de outros meios de captação de materiais, visando à identificação dos núcleos organizadores da simbolização do jogo, dos universos míticos que se constituem nas histórias coletivas idealizadas pelos jogadores, como também uma possível simbolização das estratégias para vencer o tempo devorador que conduz à finitude.

O uso e aplicação dos questionários, teste AT-9 e realização das entrevistas, se deu a partir da aprovação do projeto, de pesquisa pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Hospital Universitário Lauro Wanderley – CEP-HULW, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB.

Os participantes foram esclarecidos antecipadamente sobre o teor e finalidade da pesquisa e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, viabilizado o uso das respostas e dados colhidos através desses instrumentos.

No intuito de desvelar os significados e significâncias do objeto de estudo, foram organizados os capítulos, favorecendo uma visão geral do estudo. No primeiro capítulo, que consiste nesta **Introdução**, foi realizada uma cartase da pesquisadora esclarecendo a sua busca pelo objeto de estudo, uma explanação geral sobre as ciências das religiões, sobre a pesquisa; informados os objetivos e a metodologia aplicadas, sendo abordados também alguns conceitos-chave necessários ao entendimento das análises e apresentados os principais autores que embasaram as temáticas abordadas.

No segundo capítulo, intitulado **Mitos, Rituais e Experiência do Sagrado, no Passado e na Contemporaneidade**, foram descritas as questões atuais relacionadas às novas religiosidades, discutida a possibilidade de uma desmitologização ocorrida na modernidade e a sobrevivência do mito que reaparece na pós-modernidade, reafirmando sua força arquetípica. Nesse capítulo, também foi feita uma breve retrospectiva histórica da sobrevivência do mito. Dando prosseguimento, se discorreu sobre os rituais de iniciação ou de passagem e sua ligação com a fase de transição da adolescência para a vida adulta, estabelecendo a ligação entre a possível elaboração de modernos rituais de iniciação e os momentos do jogo.

Já no terceiro capítulo, **Entrando no Mundo do Jogo: tribos de jogadores, RPG e experiência do sagrado**, foi abordada a ligação histórica do jogo com a religião, religiosidade ou experiência do sagrado, dentro de várias culturas, através do tempo e suas atualizações, até chegar ao Jogo de Roleplaying Game.

Buscou-se traçar um paralelo entre o tempo profano em oposição ao sagrado e o tempo vivido no cotidiano versus o tempo do jogo. Adentrou-se na relação que existe entre os espaços do jogo e o mito da fundação do mundo. Investigou-se a socialidade nos jogos do sistema D20 e, por fim, foram apresentados os Panteões mais comuns encontrados no livro *Dungeons & Dragons: Livro do Jogador* e no suplemento *Deuses e Panteões*, e como os personagens se relacionam com as divindades e como essa relação se reflete nos jogadores.

Enfim, no quarto capítulo, **A Teoria Geral Do Imaginário e o Imaginário dos Jogadores de Roleplaying Games**, foram apresentados brevemente os principais pressupostos e metodologias da Teoria Geral do Imaginário e sua aplicação no desvendamento dos micro-universos do *Homo Symbolicus*. Foi estabelecida a relação entre o jogo e o imaginário dos jogadores e registrada a etnografia realizada durante a pesquisa de campo, travando os primeiros conhecimentos com os indivíduos-jogadores, traçando-lhes um perfil provisório. Em seguida, foram feitas as análises míticas, cruzando-se os dados colhidos na pesquisa de campo com a aplicação e interpretação do Arquétipo Teste dos Nove Elementos (AT-9), de Yves Durand, aplicado posteriormente.

2 MITOS, RITUAIS E EXPERIÊNCIA DO SAGRADO, NO PASSADO E NA CONTEMPORANEIDADE

“Embora haja diferenças entre sociedades, existe um repertório básico de ações que partilhamos. Somos semelhantes e diferentes ao mesmo tempo”. Mariza Peirano.

Discorrer sobre fenômeno religioso na pós-modernidade é, antes de tudo, tentar entender um fenômeno que podemos considerar complexo; é analisar de forma sucinta pelo viés da história, participando ativamente dela. Nesse contexto, cada detalhe é precioso na tentativa de compor um conjunto que permita a sua compreensão.

E, como diria Eliade, “há ocasiões na história da cultura que os pormenores são inesperadamente esclarecedores” (1998, p. 55), porque eles funcionaram como partes de um quebra-cabeça. Por isso, na tentativa de compor e descrever esse fenômeno, faz-se necessário, antes de tudo, contextualizar o momento do seu surgimento na pós-modernidade, para facilitar a percepção desses pormenores inesperadamente esclarecedores.

Para situar a pós-modernidade, inicia-se tentando compreender um pouco sobre as transformações que ocorreram antes desse período e, que foram responsáveis pela sua origem. Como diria Bachelard – parafraseando um adágio famoso: “diga-me como te transformas, que te direi quem és” (2005, p. 31).

2.1 MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE: INTRODUÇÃO AO TEMA

Considera-se a modernidade como o período imediatamente anterior à pós-modernidade e que propiciou o seu surgimento. Essa fase, segundo Bauman (1998), vivenciou um estado de permanente guerra à tradição e que foi legitimado pela pretensão de coletivizar o destino humano. Dentro desse espírito, as próprias práticas e costumes sociais eram constantemente examinados em busca da utopia da sociedade tecnológica ideal.

Essa compulsão, junto com a regulação, a supressão ou a renúncia forçada, constituíam-se no que ele denominou de “mal-estares” que se tornaram à época, marca registrada da modernidade e que “resultaram do “excesso de ordem” e sua inseparável companheira – a escassez de liberdade” (BAUMAN, 1998, p. 8-9). Nesse momento, interesses coletivos e ordem se traduziam em sinônimo de busca pela segurança.

Foi um momento em que as ciências deixaram para trás o paradigma holístico para se filiarem à especialização crescente, às explicações minuciosas dos fenômenos. Os procedimentos científicos seguem a filosofia do estado moderno “que legislou a ordem para a existência e definiu a ordem como clareza de aglutinar divisões, classificação, distribuições e fronteiras” (BAUMAN, 1998, p. 28). A história foi concebida como tendo um princípio e um fim. No campo religioso, objeto de nossa análise, tanto as denominações religiosas quanto o próprio mito deixaram de ser uma fonte de compreensão e legitimação sociocultural.

Definindo a modernidade, Maffesoli afirma que sua característica principal foi “sem dúvida, ter “domesticado” o homem, ter racionalizado a vida em sociedade” (2003, p. 140). Enfim, predominou a hegemonia da racionalidade e da lógica. Mas, como não é típico do ser humano se deixar domesticar, as reações se fizeram sentir na pós-modernidade; período ainda em curso, tempo histórico onde se desenvolverá nossa análise.

A pós-modernidade, enquanto corrente filosófica e sociológica, se expandiu em particular na França, cujos expoentes foram Michel Foucault, Jean-François Lyotard, Jean Baudrillard, dentre outros (HOUTART, 2002). A partir da década de 60, aconteceu uma radicalização das mudanças em curso, iniciadas na passagem do século retrasado para o passado, relativas ao campo religioso. Surgiu, aparentemente, uma nova forma de se posicionar perante o mundo, oriunda e desenvolvida a partir da modernidade.

Mas, segundo Bachelard, “não há desenvolvimento das antigas doutrinas para as novas, mas antes pelo contrário, envolvimento dos antigos pensamentos pelos novos” (1995, p.55). Seguindo essa linha de raciocínio e relacionando-a à pós-modernidade, depreende-se que não se trata apenas de um contra-movimento, um anti-modernismo, mas de uma herança do período anterior que se opõe às suas contradições. Observa-se que o mesmo já ocorreu por ocasião da transição de

movimentos históricos anteriores para novos períodos, onde foram revistos alguns paradigmas.

Caracteriza-se a pós-modernidade como um estado de permanente pressão para se despojar de toda interferência coletiva no destino individual, como também uma rejeição pelas ortodoxias. Há como que um desejo de tergiversar um mundo onde o sonho acalentado no período anterior – a implantação da ordem e da segurança – não foi possível. A ciência já não consegue impor conceitos rígidos, levando a uma revisão constante de teorias e paradigmas. A história se esvazia das metanarrativas e dos conceitos emblemáticos e atemporais.

Enfim, o que acontece é uma reação crítica ao período anterior, onde a liberdade individual, a descontinuidade, a fragmentação, o pluralismo de teorias e modelos e a aceitação do efêmero não representam mais o problema que importou para os antigos edificadores da ordem. É uma busca de caminhos alternativos, um recurso “na perpétua autocriação do universo humano” (BAUMAN, 1998, p. 8), onde é aceita até mesmo a multiplicidade de sentidos atribuídos a um mesmo fato, por indivíduos diferentes.

A pós-modernidade destaca-se como uma nova forma de perceber o mundo, onde a condição de incerteza é permanente e irreduzível (BAUMAN, 1998); onde o mito do progresso é colocado em dúvida. Ela é permeada por um espírito de tempo que, segundo Maffesoli (2006), se caracteriza pelo termo que tomou de empréstimo à Cazenave: a regrediência, ou que ele denominou de ingresso. Vale ressaltar que regrediência não é sinônimo de regressão, é antes um “retorno em espiral de valores arcaicos unidos ao desenvolvimento tecnológico” (MAFFESOLI, 2006, p. 7). Vai de encontro a uma visão cíclica da história, diferente do que era concebido na modernidade, quando a história tinha início e fim.

O período que se está vivenciando se caracterizaria pelo paradoxo formado pela junção do arcaísmo com a vitalidade: “depois da dominação do “princípio do logos”, o da razão mecânica e previsível, o de uma razão instrumental e estritamente utilitária, assiste-se ao retorno do “princípio do eros” (MAFFESOLI, 2006, p. 6).

Quanto à administração do tempo, segundo Houtart (2002, p. 104), “o que se faz é gerir o cotidiano”. Surge uma ética do instante, onde a tônica é viver o momento presente sem fazer projeções para o futuro, aproveitando cada momento do cotidiano como ele se ofereça. Com isso, o terreno sólido do passado deixa de ter

importância e as perspectivas de futuro esmaecem em um mundo onde as mudanças são tão rápidas que faz tudo parecer incerto. O fato do período se situar cronologicamente próximo a um final de milênio, também induz à formação de um cenário de forte impacto na esfera do sagrado.

Esses fatores reunidos proporcionam uma sensação de insegurança muito grande. E, em relação a ela, a única atitude a tomar é também administrá-la. Na busca de atenuar essa insegurança, o indivíduo procura estabelecer ligações com indivíduos que cultivem ideias afins. Mas, como as idéias e ideais são continuamente renovadas, surgem os denominados grupos fluidos, que se dissolvem e refazem ao sabor da ideologia do momento.

Mesmo sendo a fluidez uma característica marcante, o período atual, segundo Maffesoli (2006), valoriza o estar-junto, a convivência, a partilha de sentimentos e pode ser traduzido pela figura mítica do *puer aeternus*. É a criança eterna que traz com ela uma liberdade que sacrifica até mesmo a segurança ou a felicidade, quando não reflete a respeito das possíveis consequências futuras de seus atos.

É possível assistir o surgimento de um novo modo de conviver social, onde os valores nativos trazidos pelo modo tribal de viver estão “certamente na origem dessas rebeliões da fantasia, dessas efervecências multiformes, dessa miscelândia dos sentidos de que os múltiplos agrupamentos contemporâneos dão ilustrações incontestáveis” (MAFFESOLI, 2006, p. 6). O estar-junto traz consigo, inclusive, a valorização das diferenças e o abrandamento da distinção entre cultura de massa e cultura erudita. Em resumo,

A grande mudança de paradigma que se está operando é bem o deslizar de uma concepção de mundo ‘egocentrada’ à outra ‘locuscentrada’. No primeiro caso – a modernidade que se acaba –, a primazia é concedida a um indivíduo racional que vive em uma sociedade contratual; no segundo – a pós-modernidade nascente –, o que está em jogo são grupos, ‘neotribos’ que investem em espaços específicos e se acomodam a eles (MAFFESOLI, 2003, p. 8).

Essas modificações típicas da pós-modernidade favoreceram também mudanças no campo religioso. Dentre elas, o crescimento de aspectos religiosos minoritários, o direcionamento do indivíduo para uma nova forma de vivência religiosa, mais voltada para a individualidade e a freqüência a mais de um culto/religião. Formatações essas mais compatíveis com os novos rumos que a

sociedade seguiu. E, é dessas possibilidades de experienciar o sagrado, foco de nossa investigação, que se tratará a seguir.

2.2 RELIGIOSIDADE E BUSCA PELA EXPERIÊNCIA DO SAGRADO NA ATUALIDADE

Uma das primeiras amostras da cultura humana observadas foram as manifestações religiosas, embora o estudo do sagrado enquanto fenômeno, seja bem recente. A própria ideia de sobrenatural, intrinsecamente ligada aos fenômenos religiosos, já se constitui uma ideia artificial, pois, para o homem arcaico, tudo é natural. Essa ideia é oriunda dos estudos feitos ao seu respeito, por eruditos que viviam em sociedades ditas “civilizadas”, onde o processo de dessacralização já se adiantava, e observavam as manifestações de religiosidade pela sua ótica.

Tentou-se a todo custo, dentro de um paradigma cartesiano, extirpar a transcendência como elemento a ser levado em conta em seus estudos sobre as religiões. No entanto, mesmo que para alguns metodólogos exista a necessidade do distanciamento do pesquisador em relação ao fato pesquisado, no intuito de registrar o mais fielmente possível o fenômeno, é preciso que seja considerada a visão do praticante. O que significa dizer que a transcendência que ele diz experimentar, pode e deve ser levada em consideração enquanto dado para complementar o estudo.

Então, quais seriam os fatos passíveis de serem estudados, dentro desse campo tão vasto que é o estudo das religiões? Segundo Eliade (2001), são os que aparecem, que se deixam ver, se destacando dos acontecidos no cotidiano: obviamente o que se costuma denominar de fenômeno. Em relação às religiões ou religiosidade, são as hierofanias; formas de manifestação do sagrado, que aparecem em forma de imagens e de palavras e que são passíveis de serem comunicadas através dos rituais.

Embora toda religião ou todo fenômeno religioso possua um elemento nuclear, um centro comum e ahistórico, e que “em matéria de religião, assim como de arte, não há povos “mais simples”, há somente povos com tecnologias mais simples do que as nossas” (TURNER, 1974, p. 15), em qualquer parte do planeta,

onde se busque a vida emocional ou adentre-se no campo imaginativo do ser humano, o observador se deparará com muita riqueza e complexidade.

No entanto, para interpretar o fenômeno religioso, para que ele adquira sentido, é necessário contextualizá-lo. É preciso analisar a manifestação das ideias religiosas dentro de um contexto sócio-histórico-cultural. O indivíduo, por mais secularizado que seja, ainda não prescinde totalmente do sagrado.

A religião nunca deixou de se fazer presente nas várias fases históricas, nas diferentes culturas desenvolvidas até a época presente. Mesmo nas sociedades secularizadas, “raramente se encontra uma experiência completamente a-religiosa da vida em estado puro” (ELIADE, 1992, p. 151). O espaço religioso é estruturante e apresenta-se de forma plural, por conta do indivíduo que é seu instrumento de manifestação, embora essa não seja uma explicação única e completa para o que está ocorrendo.

Estando sempre presente e fazendo parte integrante das sociedades, as religiões cumprem do mesmo modo um papel de interação entre indivíduos. Muitas vezes, tornam-se um espaço de expressão de minorias e busca da criação de suas identidades. Mesmo na atualidade, onde a afirmação das liberdades individuais é uma presença constante, os sujeitos ainda tendem a achar que “a mais importante “unidade” para a condição humana é um grupo, comunidade e relação” (NEVILLE, 2005, p. 358). Os espaços destinados aos cultos religiosos desempenham a função de agregar indivíduos e comunidades em torno de um eixo, dando sustentabilidade às relações sociais.

São, em último caso, lugares onde o indivíduo experiencia e busca compreender qual a essência do ser, pois o campo do sagrado favorece naturalmente a reflexão sobre si mesmo e sobre o estar no mundo, sobre os limites entre individual e o coletivo, sobre o interno e o externo e suas conexões. Sendo assim, não chega a ser surpreendente o fato de que a religião tenha sobrevivido até os dias atuais.

É interessante perceber que, ao surgir uma ideia, jamais se poderá prever o seu desdobramento. Em momento algum, o primeiro homem, ao elevar seu pensamento a uma divindade, poderia imaginar que, em um futuro distante, adviria a diversidade religiosa hodierna. Isso porque, como diria Neville (2005, p. 228),

Falando historicamente, ideias que nos parecem semelhantes se desenvolvem em complexos solos históricos, tornando-se tradições

esposadas tenazmente, a tal ponto que essas tradições adquirem uma vida própria, plenamente e praticamente independente das fontes primárias que são portadoras da idéia original.

É possível considerar a explosão das novas religiosidades como fato marcante nas sociedades pós-modernas, decorrente dos desdobramentos inusitados do primeiro ato de adoração. Fenômeno que, longe de ser localizado, tornou-se mundial, embora cada localidade guarde características próprias.

É obvio que esse fato não se deu repentinamente, foi oriundo de um processo, de um afastamento paulatino do divino através da história. O aceleração dessa tendência ocorreu no período da modernidade e foi resultado, segundo Eliade (2001), do crescente interesse da parte dos homens nas hierofanias oferecidas pela própria vida, desacreditando da existência das energias religiosas da vida, buscando explicações científicas racionais para todos os acontecimentos.

Descobrimo o homem a sacralidade da vida, foi acontecendo paulatinamente o “afastamento divino”, que só traduziu o “interesse cada vez maior do homem por suas próprias descobertas religiosas, culturais e econômicas” onde a experiência religiosa tornou-se “mais concreta, quer dizer, mais intimamente misturada à vida” (ELIADE, 1992, p. 106).

O processo culminou com o que Eliade (2001) chamou de dessacralização, fazendo parte integrante da transformação do mundo assumida pelas sociedades industriais. Momento em que o “homem a-religioso moderno reconhece-se como o único sujeito e agente da História” passando a rejeitar “todo apelo à transcendência” (ELIADE, 2001, p. 165).

A dessacralização e a rejeição pela transcendência caracterizou a experiência desse indivíduo que se dizia ou desejava tornar-se a-religioso no período da modernidade. Mas, o que se pode observar, como dito anteriormente, foi que houve uma persistência pela busca de uma experiência do sagrado. Fenômeno esse, que ainda se faz presente nas atuais sociedades pós-modernas, industrializadas e globalizadas.

Assim sendo, mesmo na época atual, não é possível afirmar que o indivíduo foi totalmente dessacralizado. Por mais que se relegue ao segundo plano a religião e se tente negar a religiosidade, “algumas imagens tradicionais, alguns traços da conduta do homem arcaico persistem ainda no estado de “sobrevivências”, (ELIADE, 2001, p. 49) mesmo nas sociedades mais industrializadas.

O que foi pensado como dessacralização, hoje pode ser reinterpretado como uma re-significação da forma de perceber a religião, a religiosidade ou as formas de experienciar o sagrado. O que ocorre com o fenômeno religioso de nossos dias é uma projeção da religião nos limites do humano, que é captado segundo a medida e as demandas individuais (CALIMAN, 1998), além de estar ocorrendo um deslocamento para outras áreas antes não consideradas como campo de manifestação do sagrado. O que compõe um quadro bastante complexo, dificultando a sua interpretação.

Considera-se como o maior sinal da necessidade de manter uma ligação com a religiosidade, o aparecimento de expressões religiosas na atualidade, raramente observadas no decorrer da história. Em consequência, observa-se um declínio do materialismo acirrado observado em momentos anteriores e uma paulatina substituição pela sensação de busca por algo além das ações praticadas no cotidiano.

Esse algo mais poderia ser traduzido como a procura pelo transcendental, a busca pelo reencantamento de um mundo altamente tecnologizado que acabou por perder parte de seu sentido, o reencontro com o sagrado. E, “este ‘reencantamento’ passa acima de tudo pelo imaginário, o lugar comum do próximo, da proximidade e do longínquo “selvagem” (DURAND, G., 2004, p. 57). Tudo isso vem demonstrar a impossibilidade dessa total dessacralização do indivíduo, e do mesmo modo o desaparecimento do fenômeno religioso de forma definitiva, pois, como afirma Marchi,

A luta pelo desencantamento do mundo e o ataque ao pensamento mágico somente seria completo se o desenvolvimento científico conseguisse impor à sociedade uma única compreensão de mundo, despido de imaginários e controlada racionalmente (2005, p. 34).

Esse pensamento já foi expresso anteriormente por Eliade (1989), quando afirmou que a secularização obteve sucesso ao nível da vida consciente, no que diz respeito às crenças, aos rituais, às ideias e dogmas teológicos. Mas, em relação aos indivíduos, observa que nenhum indivíduo vivo e normal pode ser reduzido apenas à sua atividade racional consciente. O ser humano, mesmo em se tratando do homem moderno e secularizado, “continua [...] a viver não só num mundo histórico e natural, mas também num mundo existencial privado e num Universo imaginário (ELIADE, 1989, p. 12). Trata-se de uma necessidade inalienável na vivência humana.

Portanto, se é impossível exercer controle absoluto sobre os imaginários individuais e coletivos pela racionalidade científica, e racionalizar totalmente o conceito de sagrado, haverá sempre a possibilidade de o indivíduo cultivar a religiosidade, como se vê contemporaneamente.

O crescente desenvolvimento tecnológico da sociedade pós-industrial provocou uma série de mudanças e, junto com elas, verificou-se o surgimento de novos conceitos e formas de comportamento social, como também modificação de antigos paradigmas. Existem “múltiplas ideologias sobre valores semelhantes, atual e simultaneamente vividas” (MAFFESOLI apud HOUTART, 2002, p. 101); o que torna as linhas demarcatórias entre os diversos cultos e doutrinas religiosas cada vez mais tênues

Do Catolicismo ao Protestantismo mais tradicional aos estilos de culto calcados na indústria cultural e no simulacro televisivo; dos grupos religiosos altamente etnicizantes e fechados aos novos movimentos internacionais e cosmopolitas; de discursos teológicos altamente racionalizados a ricas tradições orais e mitológicas, o complexo quadro brasileiro parece oferecer um panorama praticamente complexo das transformações da esfera (CARVALHO, 1992, p. 133).

Embora essa verdadeira estratificação religiosa tenha se originado na modernidade, ela poderá ser melhor observada na pós-modernidade, como é o da grande liberdade de escolha, do trânsito religioso cada vez mais intenso e da psicologização das religiões. Talvez, pela primeira vez na história, como muito bem explicita Carvalho (1993, p. 137), “outras tradições religiosas foram trazidas à discussão sem que fossem a priori consideradas inferiores”. O que não se pode tomar como regra geral, pois ainda é uma utopia, embora digna de ser realizada.

Nas sociedades urbanas ocidentais globalizadas¹, a destradicionalização em múltiplos seguimentos sociais é um fato marcante. Além disso, ao contrário de épocas anteriores, onde a busca pela estabilidade era primordial, os indivíduos, principalmente os jovens, tendem a se desvincularem dos seus laços afetivos com mais frequência, não dando a mesma importância ao estabelecimento de relações sociais duradoras, como os sujeitos das gerações que lhes antecederam.

Essa forma de proceder, “desencadearia um processo de desfiliação em que pertencças sociais e culturais [...] inclusive religiosas, tornam-se opcionais e, mais que isso, revisáveis” (RODRIGUES D., 2007, p. 52). Trata-se de outra

¹ Globalização pode ser entendida sucintamente como um conjunto de transformações de ordem econômica e política a nível mundial que vem que vem se acelerando nas últimas décadas.

conseqüência do pensar pós-moderno, onde “a sociedade se organiza com base no jogo de interesses particulares” (HOUTART, 2002, p. 76). Não se percebe aqui apenas os interesses financeiros, mas de uma forma generalizada, onde as aproximações vão se dar à medida que o outro possui algo ou alguma habilidade que se possa usufruir durante o período de tempo em que se precise dela. Não sendo criado com isso, um vínculo afetivo duradouro, podendo-se sair daquele relacionamento a qualquer tempo.

Na esteira dessas mudanças, registra-se uma nova forma do indivíduo perceber a religião, e até mesmo a religiosidade. Passa a ser comum a referência ao desenvolvimento da Espiritualidade. Aqui não há uma ligação direta com os Jogos de Roleplaying Games, objeto dessa investigação, por não se adequar nem aos parâmetros do fenômeno religioso nem da religiosidade. Dessa forma, torna-se importante dar uma breve noção dessas categorias para melhor diferenciá-las no contexto da pesquisa.

A primeira delas, a religião, é

Tanto uma experiência humana de respeito para com a esfera do sobrenatural, divino e sagrado, como um conjunto de atos exteriores aparentados que objetivam tal veneração como uma vivência compartilhada que trata de reatualizar o nexos com tal esfera, mediante o cultivo de recursos que remontam a esses mesmos estados de caráter primordial e permanente.

Para que se dê essa experiência subjetiva de ligação com o divino ou com a(s) divindade(s), os indivíduos praticam rituais onde se valem de atos, de palavras, de objetos simbólicos (que se tornam sagrados) e obedecem a normas ou dogmas prescritos pela denominação religiosa a que aderem, tornando-se uma comunidade unida em torno de um sistema solidário de crenças.

A tendência da pós-modernidade é a busca de um novo conceito de religião com a presença de um reordenamento de estruturas, diminuições de organizações hierárquicas rígidas, dogmas e constantes questionamentos de instruções contidas nos códigos sagrados, que são revistos ou mesmo postos de lado. Busca-se uma religião idealizada, o que na verdade não é um fato tão novo na história. Desde a Idade Média – apesar de toda repressão às manifestações de religiosidade que não estivessem de acordo com a religião oficial – registra-se manifestações por uma religião trans-histórica, universal, mítica (ELIADE, 1969).

Dentre essas formas de expressão religiosa, encontra-se o paganismo. Desde as mais recuadas épocas, ele possuiu algumas características que vão reaparecer na época atual como componente de uma diversidade expressiva de cultos e religiões não oficiais. Em meio a eles, estão a liberdade de culto, que podem ser realizados em qualquer local, resultando na ausência de templos para a adoração de deus(es); a omissão da noção de pecado e locais de purgação como o inferno ou purgatório; o retorno da religiosidade mágica, onde a principal característica é a imanência divina; e por fim, a noção de religião de comunhão, emocional e intuitiva que atribui mais valor à vivência do que discussões filosóficas a respeito dos dogmas e preceitos religiosos.

Essas últimas (as religiões de comunhão), têm-se desenvolvido de forma significativa, porque não pregam o domínio da natureza ou de seus recursos, mas antes incentivam a viver em harmonia com ela. Seu desenvolvimento se dá justamente à medida que aderem à ecopropostas de conservação do planeta, tão em voga nos tempos atuais. Destacam-se ainda os novos movimentos exotéricos e neoexotéricos, que são o exemplo da união do arcaísmo – representado pela revivescência das sabedorias antigas e suas mitologias – com as tecnologias e conceitos científicos mais atuais.

Além dessas manifestações, não se pode deixar de citar a tendência também crescente de frequentar mais de um culto/religião por parte dos praticantes ou mesmo de se tornarem mutantes religiosos, sempre dispostos a conhecer outros movimentos religiosos; dando-se a liberdade de aderir ou não a eles, segundo suas necessidades momentâneas. O que vai acontecer em decorrência da rejeição às instituições e aos dogmas instituídos e sua conseqüente adesão às filosofias incentivadoras da autoorientação individual das condutas. Todas essas formas de expressar-se religiosamente parecem ocorrer, porque

num período de crise religiosa não se podem prever as respostas criativas e, como tal, provavelmente irreconhecíveis, dadas a semelhante crise. Além de que, não é possível prever as expressões de uma experiência do sagrado potencialmente nova (ELIADE, 1989, p. 12).

Entretanto, o que se pode observar sobre o fenômeno, é que ele apresenta mais uma faceta. Além das novas práticas religiosas/de religiosidade que surgem ou que sofrem modificações e se podem detectar, é possível perceber algo mais abrangente. Percebe-se uma busca pela experiência do sagrado.

O próprio limite entre religião e religiosidade, sagrado e profano torna-se cada vez mais tênue. Nessa conjuntura, a religiosidade seria um fenômeno mais espontâneo, independente de uma vinculação a qualquer instituição oficial. Baseia-se em crenças pessoais, constituindo-se em uma forma individualizada de busca pela experiência do sagrado. Observa-se atualmente que

Nas sociedades mais radicalmente secularizadas e entre os movimentos de juventude contemporâneos mais iconoclastas (como o movimento “hippie” por exemplo), existem uma série de fenômenos aparentemente não religiosos nos quais se podem decifrar novas e originais recuperações do sagrado – se bem que não sejam confessadamente reconhecíveis como tal de uma perspectiva judaico-cristã” (ELIADE, 1989, p. 11).

Acresce-se a isso e reforça essa tendência de esmaecimento das fronteiras do sagrado com o profano, a “realiança com a religiosidade que é uma parte integrante do tribalismo” (MAFFESOLI, 2006, p. 27), do qual os jogadores são representantes, estando inseridos na categoria de membros das tribos pós-modernas.

Identificamos, em nosso estudo, que são justamente esses fenômenos aparentemente não religiosos que buscam recuperar o sagrado, que mais se reproduzem na atualidade. Muitos deles estão longe de serem classificados mesmo como religiosidade. São formas as mais diversas e, muitas vezes, consideradas até mesmo bizarras, de entrar em contato com a experiência do sagrado.

Em busca delas, as tribos lançam mão de métodos e ações as mais diversas, como acontece no caso das escariações e tatuagens que algumas civilizações primais já utilizavam em rituais de passagem e de fertilidade. Seu simbolismo poderia expressar também as conexões imateriais com os entes cultuadas pelos sujeitos tatuados.

“Em suma, a tatuagem pertence aos símbolos de identificação e está impregnada de todo potencial mágico e místico” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 871), enfatizando, deste modo, a religiosidade. Sua execução provocava e provoca dor e, essa dor se torna uma forma de sacrifício ritual. Atrás da aparência de atualizados, não deixam de ser antigos métodos revisitados.

Essa busca do sagrado na natureza, nas religiões de comunhão, como também no interior da própria criatura, parece indicar que a questão central gira em torno da procura do autoconhecimento e da integração com o meio, visto como parte integrante e indissociável da vivência do indivíduo no planeta. Toda essa nova

estrutura de pensar a religião/religiosidade ou de se situar frente ao fenômeno se reflete nos indivíduos que compõem uma sociedade assim estruturada.

Direcionando para o objeto dessa análise, os Jogos de Roleplaying Games, é possível identificar, no contexto do jogo, a tendência paganismo, que aparece neles de forma marcante, acompanhado de uma grande variedade de deuses e heróis. Mas, como não se poderia incluí-los na categoria de religião, e como não existe entre seus praticantes a intenção consciente de estar desenvolvendo uma forma de religiosidade, esse comportamento teria, de início, duas hipóteses para explicá-lo.

A primeira é que os sujeitos jogadores poderiam, no mínimo, estarem desenvolvendo um comportamento cripto-religioso. Essa forma de se portar, segundo Eliade, é um tipo de conduta que transforma “locais e situações comuns em “lugares sagrados” do seu universo privado, como se neles um ser não religioso tivesse tido a revelação de uma outra realidade, diferente daquela de que participa em sua existência cotidiana” (2001, p. 21). A segunda hipótese é que essa conduta estaria revelando mais uma das muitas formas atuais de busca da experiência do sagrado.

Como a religiosidade “volta a se expressar hoje em formas espontâneas, quase infantis, livres da institucionalização e da rígida regulamentação das Igrejas cristãs” onde “a emoção é procurada em primeiro lugar” (ANTONIZZI apud CALIMAN, 1998), as jornadas mitológicas vivenciadas nos jogos de RPG podem estar traduzindo, “de alguma forma [...] consciente ou inconscientemente [...], uma possibilidade de diálogo do homem com o invisível” (RETONDAR, 2003, p. 259). Uma maneira lúdica de manter a tendência da ligação dos indivíduos com a sacralidade, uma forma alternativa de experienciar hierofanias.

Nota-se também que os objetos comuns que se encontram no espaço construído pela roda de jogo, como dados, livros norteadores das aventuras, fichas de jogo, assumem um valor diferenciado dos que possuem no cotidiano; tal como o objeto de culto “torna-se “outra coisa e, contudo, continua a ser ele mesmo, porque continua a participar do meio cósmico envolvente”. (ELIADE, 2001, p. 18). A dinâmica é semelhante, portanto, ao que ocorre nos meios religiosos, onde objetos comuns assumem caráter e valores diferenciados.

Os jogos, principalmente os de *alea* (de sorte ou azar), desde os tempos mais remotos, basearam-se na aleatoriedade da sorte ou do destino. E, neste ponto,

quem seria mais capacitado para dirigir a sorte dos mortais do que os deuses? Quais as entidades responsáveis pelo destino das criaturas?

Considera-se nessa análise a forma como “a experiência do sagrado parece associada à experiência, por parte da humanidade, de forças incontrolláveis, cujo domínio foge ao poder humano” (ANTONIZZI apud CALIMAN, 1998, p. 12). Nesse sentido, o lançar dos dados em um jogo de percurso para decidir a sorte dos personagens, acaba por reproduzir simbolicamente a decisão do destino imponderável dos indivíduos pelos deuses.

A criação das religiões e cultos sempre foi motivada pela vontade de superar ou se proteger do temor e da angústia que os fenômenos desconhecidos causavam nos sujeitos. Longe de terem desaparecido, essas causas agora são mais psicologizadas, como é o caso da angústia causada pela violência que ocorre principalmente nos meios urbanos ou a possibilidade de perder um emprego.

E, não tendo desaparecido as causas, naturalmente não desaparecerá a necessidade da instrumentalização por parte dos indivíduos para superarem-nas, lançando mão de formas antigas, reeditadas ou absolutamente inéditas de transcender o cotidiano e suas atribuições. E o instrumento mais antigo já pensado pela humanidade para alcançar tal intento foi a saída momentânea da realidade através de experiências que transcendam esse cotidiano e os façam entrar em contato com outra realidade apartada da profana, que foi chamada por oposição, de sagrada.

Sintetizando, a religiosidade atual apresenta características típicas da pós-modernidade, como a tendência ao direito de frequentar mais de uma denominação religiosa, oriunda da liberdade individual; a descontinuidade, que torna possível as constantes mudanças de opção e a migração de uma denominação religiosa para outra a qualquer momento, na medida em que as filosofias pregadas já não satisfazem as necessidades dos adeptos; a fragmentação de muitos cultos tradicionais e instituídos que se dividem internamente em vários segmentos; o pluralismo de teorias e modelos que muitas vezes são sincretizados para dar origem a outras formas religiosas; e, a aceitação do efêmero, pois que até mesmo as formas de expressar a religião ou religiosidade aparecem e desaparecem constantemente.

Segundo Felinto (2005), essa nova forma de religiosidade não apenas encontrou um nincho favorável para o seu desenvolvimento na cultura pós-moderna, “mas também demonstrou ser capaz de conjugar polaridades tradicionalmente tidas

como inconciliáveis: corpo-espírito; visibilidade-invisibilidade; misticismo-ciência” (2005, p. 11). Por conseguinte, o que se vive, corresponde a esse espírito de tempo que permitiu e deu gênese à eclosão do fenômeno, ou seja, da busca crescente de formas as mais variadas de uma religiosidade, ou mais que isso, a procura pela experiência do sagrado na atualidade.

Em relação ao jogo, é possível perceber que ao iniciar esse processo, também é criada uma segunda realidade paralela, onde se usa o lúdico como forma de sair momentaneamente das questões e angústias do cotidiano como se verá mais detalhadamente adiante. Com base nessas reflexões, surge então a questão-problema: a mitologia existente nos Jogos de Roleplaying Games indica mais uma forma de deslocamento do fenômeno religioso, traduzindo uma necessidade latente de experienciar o sagrado por parte dos indivíduos na pós-modernidade? Esta consiste em uma das primeiras inquietações que surgiu quando foi elaborada a pesquisa e que se procurará responder no transcórre do estudo.

Essas atitudes típicas do período em que se vive, unindo arcaísmo à pós-modernidade e trazendo consigo todas as suas modificações na forma de experienciar o sagrado, dentre outras coisas, também anuncia um desejo de re-encontro com o passado. Seria um retorno cíclico que vai se ancorar em um substrato arquetípico atemporal. E, re-encontro com o passado em termos de religião/religiosidade, fatalmente vai remeter às mitologias.

2.3 SOBREVIVÊNCIA DO MITO

Iniciamos considerando os mitos e os ritos ou rituais fazendo parte de um mesmo contexto e podendo ser utilizados como meio de verificação da expressão das formas de relacionamento social. Eles “são fenômenos interligados e ambos precisam ser focalizados em ação” (PEIRANO, 2003, p. 37). Torna-se irrelevante discutir a primazia entre ritos e mitos. Sendo processos indissociáveis, serão estudados em separado apenas como uma forma didática que objetiva facilitar sua compreensão.

Como “para compreender o rito, não se pode perder de vista o mito que o impregna e anima” (JUNQUEIRA apud ABRAMOVICH, 1985, p. 178-179) será

analisado, em primeiro lugar, o mito, passando-se logo a seguir à análise do ritual e de suas funções, trazendo-o para o contexto atual.

Inicia-se questionando simplesmente por que, mesmo após um processo tão marcante como o desencantamento do mundo ou, mais do que isso, em um instante histórico em que as formas de religião passam a ser entendidas como maneiras inferiores de expressão dos sujeitos, indivíduos e sociedades continuam a cultivar mitologias e criar religiões. A esse respeito Henderson (1964) observou que as mesmas formas simbólicas que podem ser encontradas, sem sofrer qualquer mudança, nos ritos ou nos mitos de pequenas sociedades tribais, ainda são existentes nas fronteiras da nossa civilização.

Como também é verdade que os indivíduos, ainda que conscientemente, rejeitem as influências psíquicas dos mitos arcaicos conservados de forma arquetípica no inconsciente, considerando-as como simples lendas folclóricas de gente supersticiosa e sem cultura, continuam a reagir às suas profundas influências (HENDERSON, 1965).

Desde tempos imemoriais, indivíduos produziram mitos. As histórias mitológicas provêm de todos os pontos do planeta, possuem temas atemporais, cabendo à cultura as suas inflexões (CAMPBELL, 1990).

É o caso dos mitos de criação. Embora sua diversidade, eles possuem categorias comuns. Deles derivaram os mitos de origem que, por sua vez, tinham a função de explicar como as demais coisas foram geradas, transmitiam lições de como o mundo ou uma determinada comunidade se originou.

Esses últimos acabaram por ser mais acessados do que os primeiros, à medida que se referem a objetos e situações do cotidiano social, enquanto que os mitos de criação eram acessados apenas em ocasiões especiais e cíclicas, em que se revivia a criação do mundo para garantir a sua permanência e continuidade.

Considera-se que as mitologias orientam e constroem a história. Em decorrência, os indivíduos são por elas influenciados marcadamente pelos mitos fundantes e baseiam-se neles as suas escolhas. Cada mitologia resolve, a seu modo, a questão de estar no mundo. Compreende-se o mito como uma narrativa vista do ângulo exclusivo de um determinado indivíduo, que viveu em um tempo histórico onde se originou um contexto e que, ao ser contado, revive uma tradição.

Como uma linguagem da memória, ele é marcado pela imaginação. Sendo dinâmico, sofreu transformações e adaptações das culturas em que se

inseriram e se inserem. É influenciado e influencia o conjunto de valores que existiu em uma época e tem significado para uma dada comunidade. Essa mitologia trazida pelos antepassados, respeitada como orientadora de condutas e valores de procederes religiosos, e base de orientação e construção de sociedades e de suas histórias, está diretamente relacionada ao campo do sagrado.

Mesmo quando adentra o campo do profano, sua importância não se minimiza. No caso dos jogos de RPG, o jogador, ao construir seu personagem e filiar-se ao culto, a uma divindade, baseia suas ações no estereótipo da divindade que segue. Exemplificando, tem-se o caso parte dessa investigação, do jogador *Fuosyr*, que ao responder o questionário proposto pela pesquisadora, declarou que seu último personagem idealizado “seguiu uma divindade boa para alcançar seus objetivos de glória e redenção” (informação verbal).

Portanto, pelo menos no decorrer de uma campanha², os modelos mitológicos propostos pelo livro serão exercitados e respeitados pelos praticantes, como modelos comportamentais deixados pelos antepassados.

A respeito da importância da mitologia, Jung (1964) comentou que, além de remeter a conteúdos psicológicos, a presença dos mitos ainda é tão forte e presente na vivência humana, que até mesmo a história do homem arcaico está sendo redescoberta de maneira significativa através dos mitos e imagens simbólicas que lhes sobreviveram. Seu estudo pode revelar modos de vida de indivíduos e sociedades, chegando ao ponto de serem usados nas pesquisas arqueológicas para auxiliar a reconstrução dos fatos sugeridos pelos achados.

Os mitos, segundo Campbell (1990, p. 4), “têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e formaram religiões através dos séculos”. Assim sendo, além de servir de modelos, de procedimentos sociais, traduziriam em forma de imagens o que ocorre no íntimo do indivíduo. Se devidamente analisadas, podem servir de caminhos para o autoencontro e o autodescobrimento e, em decorrência, o desenvolvimento das potencialidades humanas.

Em busca de uma resposta para a questão da sobrevivência dos mitos através dos tempos, torna-se necessário analisar primeiro as mitologias tradicionais. O primeiro indício que se pode perceber é o fato de que, como menciona Campbell

² Campanha é uma sucessão de sessões de RPG (aventuras) que têm solução de continuidade, guiada por um determinado livro-jogo e por uma temática sugerida pelo mestre do grupo.

(2001), elas normalmente cumprem quatro funções. A primeira delas seria a função mística ou metafísica; a segunda, a cosmológica; a terceira, a sociológica; e a quarta e última, a função psicológica.

Quanto à última, a função psicológica, estaria na raiz das demais e seria sua base e suporte final, pois seria capaz de “moldar os indivíduos conforme os objetivos e ideais dos diversos grupos sociais, sustentando-os desde o nascimento até a morte, por todo o curso da vida humana” (CAMPBELL, 2001, p. 141); o que já seria uma função de muita importância, visto que os indivíduos não prescindem normalmente da vida social.

A terceira função mitológica tradicional – a sociológica – “sempre foi validar e manter alguma ordem social específica, endossando seu código moral como uma construção além da crítica ou emenda humana” (CAMPBELL, 2001, p. 141). Assemelha-se a quarta, a psicológica, no que se refere ao conteúdo, mas não ao seu objetivo mais profundo.

Essa função é a que está talvez fazendo falta na estruturação das personalidades (ou moldagem do caráter) dos jovens atuais, imprimindo-lhes as diretrizes do viver socialmente. Essas diretrizes eram-lhes passadas através dos rituais de passagem ou de iniciação, usando-se como instrumento justamente as mitologias de seu povo. Nelas estavam expressos os códigos de ética e de conduta a serem aprendidos, seguidos e respeitados.

Das funções citadas, a segunda, função cosmológica, é a mais conhecida e comentada pelos mitólogos e trata-se de

formular e transmitir uma imagem do universo, uma imagem cosmológica paralela à ciência da época e de uma espécie tal que, dentro de seu âmbito, todas as coisas deveriam ser reconhecidas como partes de um único e grande quadro sagrado (CAMPBELL, 2001, p. 140).

A função cosmológica é atualmente muito desconectada da realidade, pois, o desmembramento entre ciência e religião não permite mais que a mitologia exerça a função de fornecer a imagem cosmológica paralela à ciência da época. Menos provável ainda seria admitir que todas as coisas são parte de um único e grande quadro sagrado. A divisão cartesiana de mundo jamais admitiria que Ciência e mitologia poderiam ocupar um lugar de mesma importância.

Quanto à primeira, a função mística ou metafísica “pode ser descrita como a reconciliação da consciência com as condições da própria existência”

(CAMPBELL, 2001, p. 139). Esse papel ainda é comumente desempenhado pela religião/religiosidade na época presente. Portanto, as mudanças mais significativas nas esferas das funções tradicionais mitológicas ocorreram na social e na cosmológica.

O jornalista Moyers (apud CAMPBELL, 1990, p. 4), em conversa com o mitólogo Campbell, afirma que os “mitos são histórias de nossa busca da verdade [...] através dos tempos” e lhe explica essa busca como sendo a necessidade de contarmos e compreendermos a própria história. Essa compreensão seria necessária na medida em que existem períodos de transição que todo indivíduo teria que passar e ultrapassar, como o nascimento e a morte.

Mas, na maior parte do tempo, necessita apenas viver. E, para isso, precisa-se de que “a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos”(CAMPBELL, 1990, p. 4); dar sentido à vida seria para ele a grande função da criação dos mitos. Será que é esse o significado para a vida que os jogadores de RPG estão buscando ao jogar?

Indo além dessa interpretação, Campbell (1990) traz uma nova visão da questão, quando modifica a expressão busca do sentido da vida para a busca da “experiência de vida”. Para ele, os temas mitológicos têm a ver com os problemas interiores e com o que se considera mistérios, demonstrando a possibilidade de encontrar as respostas para esses e outros questionamentos dentro de si mesmo. E, à medida que o indivíduo volta-se para dentro de si mesmo, “começa a captar a mensagem dos símbolos”, o que “ajuda a colocar sua mente em contato com essa experiência de estar vivo” (CAMPBELL, 1990, p. 6).

Nesse contexto, o mito traduz a experiência, desempenhando assim a função de colocar o ser humano em contato com a experiência de estar vivo, buscando encontrar, durante esse experimento, as próprias razões do existir. Seria capaz, ainda, de fazer com que o indivíduo empreendesse o processo de captação dos símbolos, decifrando a sua mensagem:

As mitologias da humanidade, tanto as grandes quanto as de menor importância, vêm servindo sempre para guiar os jovens além de seu terreno na natureza e simultaneamente, apoiar os velhos de volta a natureza até a penumbra do último portal (CAMPBELL, 2001, p. 144).

Mesmo quando as mitologias não são detectadas ao primeiro olhar, não significa que não existam, pois elas podem subsistir de forma não expressa. No

modo de vida das sociedades atuais, onde parece haver uma “desmitologização”, existe uma quantidade de regras subentendidas que não são escritas, tornando-se leis pelas quais os sujeitos se guiam.

Trata-se da questão do ethos, dos próprios costumes que guiam a forma de procedimento na sociedade em que o indivíduo está inserido. Existe, deste modo, uma mitologia subjacente ou em formação que dá as diretrizes para o funcionamento dos agrupamentos sociais. Deste modo,

o pensamento mítico pode ser visto como uma força positiva de figuração e de imaginação que é concreta para os homens e balizadora de suas vidas, na medida em que constrói um mundo de significação e lhes fornece um modelo de totalidade explicativo onde os indivíduos sentem-se co-pertencentes daquela comunidade viva (RETONDAR, 2003, p. 197).

É consenso o fato das mitologias encontradas em todas as culturas possuírem temas recorrentes e atemporais, embora esses temas sofram variações. Esses temas incorporam as inflexões das culturas em que estão inseridos e as adaptações ao tempo histórico, sofrendo com isso adaptações.

Mas, em meio à rapidez das mudanças por que passa a sociedade atual, torna-se difícil a adaptação dos mitos à conjuntura. Consequentemente, os modelos de vida que os mitos ofereciam escassearam, e o que se percebe é uma aparente desmitologização das sociedades atuais; ideia essa que foi reforçada pela de desencantamento do mundo, ou secularização³.

Os mitos, mesmo quando aparentemente esquecidos, mesmo quando atuam no campo do profano, como é o caso particular do jogo estudado, continuam a se desenvolver, a se autocriar ou a se renovar. Embora pareçam relegados a segundo plano, motivam ainda as ações dos indivíduos e sociedades e originam diretrizes para os comportamentos humanos.

Partindo-se desse pressuposto de que a necessidade dos mitos permanece, vão-se delineando as razões por que um jogo que se estrutura tomando como empréstimo mitologias oriundas de partes diferentes do planeta é capaz de atrair um número tão expressivo de jogadores, que são em sua maioria adolescentes e jovens adultos, como é o caso do Roleplaying Games, foco da atual análise.

³ Processo de valorização crescente da ciência e de seus métodos, tendo como maior consequência a hegemonia da racionalidade.

2.4 RITOS DE PASSAGEM E RITUAIS DE INICIAÇÃO CONTEMPORÂNEOS

Na atualidade, ao se tratar sobre o ritual, observa-se duas tendências básicas de julgamento popular: ou se considera o ritual como uma formalidade antiquada e sem importância ou se remete aos eventos que ocorriam nas sociedades pré-históricas e históricas – muitas vezes relatados em filmes que os apresentam de forma romanceada ou fantasiosa. De uma forma ou de outra, ambas as visões são distorcidas, não fornecendo a visão real e a importância desses processos no cotidiano. Portanto, nessa análise, rito ou ritual deve ser compreendido como

um conjunto de atos formalizados, expressivos, portadores de uma dimensão simbólica. O rito é característico por uma configuração espaço-temporal específica, pelo recurso a uma série de objetos, por sistemas de linguagens e comportamentos específicos e por signos emblemáticos cujo sentido codificado constitui um dos bens comuns de um grupo (SEGALEN, 2002, p. 31).

Segundo Peirano (2003, p. 51), é “por meio da análise de rituais [que] podemos observar aspectos fundamentais de como uma sociedade vive, se pensa e se transforma”. É também através dos rituais praticados pelos membros de uma comunidade que se percebe quais os mitos diretores dessa sociedade. Pois ambos estão intrinsecamente ligados.

Consideram-se os ritos ou rituais, tanto quanto os mitos, tão importantes para os indivíduos que se tornam fenômenos recorrentes observáveis nas sociedades humanas. Tanto que ao suprimir “uma certa forma de rito, [...] ele reaparece sob outra forma, com vigor tanto maior quanto mais intensa for a interação social” (SEGALEN, 2002, p. 29).

Pode-se observar esse fenômeno ocorrer atualmente dentro de sociedades que se consideravam secularizadas, onde a religião foi considerada como uma necessidade superada. Onde o fato de aderir a uma denominação religiosa ainda é visto como uma opção de sujeitos pouco instruídos que necessitam desse recurso por ainda não compreenderem racionalmente os verdadeiros objetivos da vida.

2.4.1 Rituais de Passagem

A imprecisão dos limites fenomenológicos em relação ao ritual dificulta a sua classificação. Até onde eles podem ser considerados rituais de passagem e, por isso, sagrados, e quando eles saem desse campo para se tornarem rituais profanos, ligados as convenções da educação? Um limite tênue que, em determinados momentos, vai depender não só das observações externas, mas também das internas e peculiares a cada indivíduo.

Como as observações externas são condicionadas pelas convenções da ciência que estabelece padrões de julgamento para identificação do fenômeno, as considerações internas, dependerão muito mais dos fatores formadores da personalidade do indivíduo, como também das influências sócio-culturais a que foi exposto. O que torna o julgamento e classificação do ritual extremamente subjetivo. No entanto,

Pode-se dizer sem exagero que o rito é mais importante para a sociedade do que as palavras para o pensamento. Pois sempre se pode saber alguma coisa e só depois encontrar palavras para expressar aquilo que se sabe (SEGALEN, 2002, p. 29).

Quando se expressa um pensamento em palavras, elas traduzem em parte o pensamento do sujeito que as pronunciou. Nesse caso, ele pode mascarar certas intenções e optar por não falar tudo o que pensou ou mesmo dizê-lo de forma polida encobrendo fatos que não deseja revelar. No processo ritual, vai-se mais além, pois mesmo abstraindo-se as palavras, os atos dos sujeitos revelarão muito de suas personalidades e do modo de se relacionar em sociedade. Mais ainda, a própria adesão a esse e não àquele ritual envolve uma escolha que reflete suas tendências.

No plano do coletivo, o ritual é fenômeno especial da sociedade, que aponta e revela suas representações e valores. Mas não só se restringe a isso, ele se expande e clarifica o que já era comum a um determinado grupo, mas que não havia sido percebido (PEIRANO, 2003).

Um parâmetro de comparação geralmente aceito para os estudos do ritual é o estudo das etapas das cerimônias que o cercam. As fases consideradas básicas seriam a separação, margem e agregação. Essas etapas não obedecem a períodos de tempo rígido. Dependendo de cada situação, uma se estenderá mais que outra.

Dentro desse universo, tem-se como subcategoria, os rituais de passagem, ou como queiram alguns autores, ritos iniciatórios. São ritos comumente utilizados nas sociedades arcaicas, que se destinam a fazer a passagem da criança para a idade adulta, inserindo-o na sociedade que habita enquanto membro integrante dela, tornando-o o que se denominaria nas sociedades atuais, um cidadão.

Um cidadão que, a partir daquele momento, é possuidor de direitos de decisão frente a seus iguais. Mas ao contrário das sociedades individualistas hodiernas, junto com os direitos, vem a responsabilidade pelo bem-estar e segurança daquela comunidade.

Durante esses rituais, são repassados aos jovens os mitos diretores de sua comunidade, que vão lhes dizer como deverão se portar. Vão-lhes dar as chaves para interpretar o que Campbell (1990) chamou de sinais ao longo do caminho da existência social, que se o indivíduo não possuir, terá que proceder ao trabalho de produzi-los sozinho.

Os rituais de iniciação podem ser enquadrados na categoria de ritos de separação, pois “são os destinados a cortar os vínculos com os estados anteriores” (JUNQUEIRA apud ABRAMOVICH, 1985, p. 178), realizando um rompimento com o passado.

Nas sociedades ocidentais, além do período intermediário entre a infância e a idade adulta – que é denominado de adolescência – ser longo, atribui-se a ele bastante importância. Mas, é preciso levar-se em conta que nem todas as sociedades possuem esse período.

Como esclarece Campbell (2001), repentinamente, a certa altura da vida, que varia de cultura para cultura e de idade – entre 12 a 20 anos – espera-se que o indivíduo que, até aquele momento, vivia e comportava-se como uma criança, torne-se um adulto. Então, “todo seu sistema psicológico, sintonizado e treinado para a dependência, é forçado a responder com responsabilidade aos desafios da vida” (CAMPBELL, 2001, p. 142). Essa exigência de mudança drástica no proceder do jovem sujeito seria um fator desestruturante de sua personalidade, caso a sociedade em que ele vive não lhe fornecesse os meios necessários para realizá-la.

Esses meios eram representados por rituais que serviam de marco para esta passagem e forneciam-lhes o *status* de membros adultos dessas sociedades. O

fato é que, existindo ou não a fase da adolescência, existe uma passagem de uma fase a outra da vida.

E esse adentrar na vida adulta, após o longo período da infância, não é propriamente “um estado de desdobramento natural de potencialidades, mas a adoção de um papel social, uma máscara ou persona, com a qual se deve identificar” (CAMPBELL, 2001, p. 143). É necessário um verdadeiro rompimento com o passado que inaugurará uma nova etapa na vida dos membros daquela coletividade. Para tanto, é preciso antes que haja

um momento de parada, um ponto morto entre as situações contratantes de separação e agregação. Sua função seria preparar a mudança, instaurando um período de margem, ou período limiar, caracterizado pela suspensão da vida comum, ou seja, das regras comuns de vida (JUNQUEIRA apud ABRAMOVICH, 1985, p. 178-179).

O período que ocorre a suspensão da vida comum é designado de período de reclusão ou separação. Nele, os iniciados receberão a revelação dos mitos, linguagem e costumes da sociedade que o acolhe (SEGALEN, 2002), enfim, de um saber que orientará a sua conduta social.

Fazendo uma relação com o RPG, percebemos em nossa análise que, quando um novo jogador deseja adentrar um grupo já estabelecido a mais tempo, é comum o mestre se informar sobre a sua experiência anterior com esses jogos. Sua participação em grupos menores, direcionados por mestres menos experientes, parece fazer as vezes do período de separação, onde eles se instruem a respeito dos costumes dos jogadores, da linguagem do jogo e das mitologias encontradas nos livros-jogos, que eles precisarão conhecer para que as sessões tenham bom andamento.

A partir desta leitura, surgiram os questionamentos dessa investigação a respeito dessa forma de agir: Assim procedendo, os mestres não estão justamente agindo de forma a iniciar os novos jogadores, embora de uma forma tão atualizada, que dificulta sua percepção? Antes de se proceder a um ritual, não se faz necessário que os envolvidos sejam capazes de reconhecer os símbolos que serão utilizados no processo?

Quanto ao momento de margem, é o tempo do vir a ser. Tempo em que o indivíduo nem é mais quem o era anteriormente, não possuindo mais o *status* anterior, mas que ainda não se apossou de uma nova condição, dentro do grupo que

pertence ou deseja pertencer, que ainda está na expectativa de alcançar a nova posição social, o novo lugar a ele destinado dentro da comunidade.

As emoções coletivas suscitadas pelo processo ritual são de fundamental importância. E “essa emoção coletiva só pode nascer se todos se reconhecem nos gestos e símbolos manipulados”. (SEGALEN, 2002, p. 101). Assim sendo, o período em que os “aspirantes” aos grupos maiores permanecem em outros de menor porte, dão a eles o domínio desses símbolos, necessários para que eles entrem no que poderia ser chamado de “espírito do jogo de RPG”.

Dessa maneira, eles aprendem a reconhecer gestos e representações materiais consensuais ao grupo e relativas ao jogo. Ao ultrapassarem esse período, estando de posse dos elementos do jogo, estarão aptos a esses gestos e representações metafóricas, ultrapassando o período de aprendizado, sendo aceito no grupo mais experiente.

O que poderia ser comparado ao tempo em que se vivencia um momento de margem, onde nem são mais leigos a respeito do jogo, mas ainda estão em processo de aprendizado dessa linguagem simbólica que permitirá a sua comunicação e desempenho dentro do novo grupo que deseja adentrar.

Depois de ultrapassar esse momento de margem e, mesmo se tratando de um grupo que se reúne com base em um interesse momentâneo, é muito provável que o jogador, tal como nos processos rituais, sinta-se membro efetivo da tribo e responsável por sua manutenção, segurança e coesão. É o que eles deixam transparecer quando de sua defesa enfática do jogo e do direito de jogar, quando se indignam com as colocações negativas a respeito do Roleplaying Game.

As religiosidades e os rituais se deslocam, ou seja, saem dos locais sagrados, encontrando novos ambientes propícios a sua realização. Observa-se a sua ocorrência em ambientes de lazer, esportivos, destinados a atividades extralaborais e de jogo. “E não surpreende que tenham sido novas classes médias de contornos incertos a se apoderar desses [novos] rituais” (SEGALEN, 2002, p. 87). São justamente as classes médias que são compostas de um maior número de sujeitos desenraizados de todos os tipos.

São pessoas cujas identidades estão constantemente sendo questionadas. Cujas vidas também se deslocam constantemente, tanto física como socialmente. São os empregados das indústrias, com futuros incertos pela instabilidade dos empregos, que a qualquer momento podem mudar de *status* social;

são os habitantes do campo que se deslocam para os ambientes urbanos e se desarticulam na nova paisagem, tornando-se o que Segalen chama de “rurbanos”, que são aqueles que não estão nem lá, nem cá; e até mesmo os novos-rurais, que permanecem no campo, mas cujas vidas são significativamente modificadas pelas novas tecnologias.

Esses indivíduos vão encontrar “nessas atividades os espaços de uma comunhão coletiva que lhes falta em sua vida cotidiana” (SEGALEN, 2002, p. 87). Vão também ter a oportunidade de, através da comparação com o viver cotidiano, observar sua dinâmica de um ângulo diferente do usual. Como “rituais tanto reafirmam quanto questionam a sociedade” (PEIRANO, 2003, p. 46), novos rituais forjados no seio de uma sociedade em eterna mudança estão justamente refletindo suas mudanças e anseios.

Esta compreensão proporcionou a construção de outra hipótese: O jogo estaria ocupando o lugar dos rituais iniciatórios? Nesse caso, não estaria acontecendo, como afirma Campbell, uma ausência total deles, mas uma releitura forçada pelas circunstâncias onde, “embora fortemente dessacralizados, os padrões de iniciação ainda sobrevivem no mundo moderno” (ELIADE, 1992, p. 153). Nesse caso, os jovens jogadores seriam, ao mesmo tempo, iniciadores e iniciados.

2.4.2 Rituais de Iniciação Contemporâneos

Na sociedade atual, “mais do que falar em desritualização, podemos pensar num deslocamento do campo ritual. Do centro do social, os ritos se deslocam, na maioria das vezes, para a sua margem” (SEGALEN, 2002, p. 36). E são nessas margens que se podem encontrar os mais diversos fenômenos acontecendo de forma espontânea.

O ritual também não é imutável nem homogêneo. No processo de gênese dos modernos rituais, “elementos muito antigos são então mexidos e remexidos, outros incorporados, e fórmulas inéditas encontradas para perpetuar, transformar ou revivificar antigos usos” (LÉVI-STRAUSS apud SEGALEN, 2002, p. 149).

A criação ou recriação deles é possível por conta da plasticidade do ritual. Não é algo inusitado, pois é produto das forças sociais que o faz surgir. Trata-se de

um processo pelo qual os rituais antigos também passaram, antes de serem tidos como tradicionais.

A metodologia da formação ou reformulação dos modernos rituais é a bricolagem, que se utiliza de elementos dos rituais tradicionais e/ou da mesclagem de elementos de outros rituais: “os elementos que entram no ritual já existem na sociedade, fazem parte de um repertório usual, mas são então reinventados” (PEIRANO, 2003, p. 48). Contudo, para que as modificações aconteçam, é preciso que um terreno social seja fecundo, que existam condições propícias para que isso ocorra.

A pós-modernidade apresenta-se como esse terreno fecundo, pela sua própria dinâmica de constante ressignificação de práticas, hábitos e conceitos. Por mais paradoxal que possa parecer, a importância da presença do processo ritual se faz ainda mais presente na medida em que ele “ordena a desordem, atribui sentido ao acidental e ao incomparável, confere aos atores sociais os meios para dominar o mal, o tempo e as relações sociais” (SEGALEN, 2002, p. 32).

Dizendo de outra forma, ela estrutura e dá sentido às relações sociais de forma que seus membros tenham a sensação de segurança, que é gerada por um mínimo de previsibilidade fornecida pela obediência às regras a que esses mesmos membros aderem através do processo ritual.

As etapas da maturidade do indivíduo, tão marcadas nas sociedades tradicionais, confrontam-se hoje com a pulverização do acesso à condição de adulto. A produção ritual das diferenças que deve efetuar a separação dos estados anteriores parece incompatível com esse interminável acesso ao estado adulto (SEGALEN, 2002, p. 35).

Os adolescentes ocidentais, principalmente os da zona urbana, em sua maioria, vão passando de uma fase a outra sem a devida consciência da situação. Ou pior, continuam a sua existência apresentando comportamentos considerados socialmente inadequados para a idade adulta.

É possível considerar que tenha ficado uma lacuna deixada pela falta dos rituais de passagem, cuja essência era misturar o tempo individual ao tempo coletivo; onde acontecia a geração de uma disciplina “baseada em uma estranha dialética de independência e dependência” na medida em que era mostrado aos “neófitos as potencialidades do isolamento, da individualização” e, ao mesmo tempo, inculcia-se “neles uma lição profunda de complementaridade” (DAMATTA, 2000, p. 22-23).

A falta desses sinais indicativos de como se portar em sociedade a qual se referiu Campbell (1990) provocou uma desorientação desses jovens adultos, que não são devidamente iniciados em sociedade; e que, por isso, não se sentem seus membros, não desenvolvendo a noção de pertencimento, não se sentindo também corresponsáveis pelos outros indivíduos seus componentes.

Embora os rituais da forma como os idealizamos – possuidores de cerimônias muitas vezes interpretadas como radicais e cruéis – tenham desaparecido, ao que tudo indica, a necessidade deles permanece. Os indivíduos, diversas vezes, transformam ações cotidianas em rituais de passagem.

Poder identificar esses momentos significativos de enfrentamentos vitais com o ritual de passagem, “implica na idéia de que o trânsito de uma situação a outra é coisa importante, ato grave que deve ser cercado de cuidados especiais” (ABRAMOVICH, 1985, p. 177). Essa forma de agir pode ser uma forma do indivíduo, a seu modo, enfrentar situações críticas que não podem mais ser vivenciadas ou resolvidas durante os ritos de passagem. A simulação desses rituais revela, então, uma necessidade ainda existente.

Exemplificando com o casamento, onde se oficializa publicamente o novo estado dos noivos, nota-se que ele possui os momentos característicos do ritual, quais sejam: separação, margem, agregação. Ao entrar na igreja ou templo, os noivos, embora tenham passado pelo período de margem representado pelo namoro ou noivado, (antes bastante longo) entram ainda solteiros e sentindo-se livres de compromisso mútuo. E, ao sair, terão assumido, frente ao seu grupo de convívio, a responsabilidade de zelar mutuamente pelo bem-estar um do outro e das futuras vidas que poderão ser geradas. Suas existências terão se modificado radicalmente.

Então, mesmo sem perceber, estão executando rituais mitológicos que “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” (CAMPBELL, 1990, p. 12). A falta desses rituais, principalmente dos de iniciação, que façam a transição para a vida adulta, acaba por gerar problemas como a falta um horizonte de conhecimentos que proporcionem aos jovens a segurança no agir em sociedade.

Essa adaptação era feita através das iniciações que lhes forneciam um *ethos* comum. Faltando o *ethos*, falta uma diretriz comportamental. Eles constituem então “suas próprias gangues, suas próprias iniciações, sua própria moralidade”

(CAMPBELL, 1990, p. 8), em substituição às regras que digam como eles devem se comportar em sociedade.

Como as regras idealizadas por eles vão de encontro às regras pré-estabelecidas pela sociedade em que vivem, tornam-se, aos olhos da mesma, perigosos: “mas são perigosos, porque suas leis não são as mesmas da cidade. Eles não foram iniciados na nossa sociedade” (CAMPBELL, 1990, p. 9). Não se tornaram aptos a adotarem os papéis sociais que essa mesma sociedade lhes exige, por não terem passado através dos métodos rituais, e se beneficiado da função pedagógica do mito, absorvendo as leis de convivência implícitas nas mitologias diretoras do grupo. Assim sendo, faltou o ritual de iniciação que os inseriria nessa sociedade, tornando-os membros efetivos da mesma.

Logo, embora sejam denominados de ritos ou rituais de passagem, “o rito não faz passar, mas institui, sanciona, santifica a ordem estabelecida: tem um efeito de consignação estatutária, encoraja o promovido a viver segundo as expectativas sociais ligadas a sua categoria” (SEGALEN, 2002, p. 50). Seu ocultamento produz uma lacuna difícil de ser preenchida por outros processos.

Longe de se fazer apologia aos antigos rituais de passagem das comunidades arcaicas ou de desejar o retorno de suas práticas onde as provas físicas estafantes e até mesmo alguns tipos de mutilações estavam presentes, apenas se reconhece a importância dessas etapas definidoras de diferentes momentos da vida social.

Mesmo não sendo situações complexas, os modernos rituais podem ser simplesmente acontecimentos que sirvam como marcos desse momento, que digam aos adolescentes que precisam começar a se comportarem como adultos e abandonarem as atividades típicas do período infantil.

Os jogos de RPG, simulando várias das experiências rituais, parecem um modo mais ameno de fazer com que os jovens jogadores se sintam iniciados, de buscar a transcendência, de experimentar as hierofanias religiosas. Diz-se mais ameno, à medida que, acostumados a lidar com o mundo imaginário para se divertirem e se comunicarem, os jovens jogadores não têm grande dificuldade em imaginar o(s) mundo(s) que seus personagens percorrem durante o(s) jogo(s).

É possível relacionar essa temática ao jogo de RPG, quando o jogador assume a personalidade idealizada por ele mesmo para utilizar no decorrer do jogo. O jogador, então, toma como empréstimo o corpo virtual do personagem para agir

dentro de um espaço virtual, ocorrendo aí uma forma de travestimento de sua identidade, tão comum nos processos rituais. E o mestre estaria assumindo a posição do sacerdote iniciador que indica os caminhos a serem seguidos pela jovem comunidade que está aprendendo os hábitos de convivência social.

O corpo do personagem, como todo corpo de herói, é emblematizado. E, “na medida em que o corpo está emblematizado, existe ritual” (SEGALEN, 2002, p. 82). Mas não só a emblematização leva a imagem de ritual. O simples fato de se serem heróis já predispõe a ideia de iniciação. Pois, a jornada do herói é o protótipo do ritual de iniciação, tendo ele que passar necessariamente pelas etapas do ritual: separação-margem-agregação.

Outra questão que se poderia comparar com o campo ritual poderia ser expressa em forma de uma pergunta aplicada tanto ao jogo quanto ao ritual: quem ganha o jogo/ritual? Tanto no jogo quanto no ritual, embora exista a possibilidade do surgimento de comparações entre habilidades e inteligências, em ambos os casos, não há ganhadores, ou melhor, todos ganham.

O RPG, embora esteja categorizado como jogo, traz uma nova visão da prática, onde o foco não é a disputa entre os jogadores. A disputa surge no momento em que o grupo se une para enfrentar possíveis adversários que encontrem em sua jornada e que são propostos pelo mestre. O que poderia ser comparado às adversidades que um grupo de iniciados teria que superar durante o processo ritual, onde o iniciador, o pagé ou guru estabelece as regras da iniciação.

Da mesma forma que é possível encontrar os deslocamentos do campo ritual para o domínio dos esportes, os jogos de RPG, com toda a sua mitologia, é um terreno fértil para o florescimento deles. Podem então os jogadores, mesmo não executando os rituais materialmente, vivenciá-los de forma imaginária ao assumirem a vida do personagem.

A ideia de bricolagem que se constrói com bases em referências sociais, identitárias, religiosas, tradicionais e do neo-sagrado contemporâneo, é usada na reorganização de cultos e rituais. É uma forma interessante utilizada pelos indivíduos hodiernos, que “vincula o ritual à criatividade e à originalidade” (PEIRANO, 2003, p. 49).

Isso demonstra que os rituais, como os demais processos religiosos, não são imutáveis. Sofrem eles mudanças de acordo com a temporalidade e o meio em que florescem. Ao contrário do que estava pré-estabelecido pelo senso comum, ele

é “aceito, compartilhado, ele se acomoda às atitudes mais descontraídas, quem sabe até lúdicas [...] A alegria e os transbordamentos sempre acompanham os grandes rituais” (SEGALEN, 2002, p. 151).

Da mesma forma que acompanham os grandes rituais, não deixam também de fazer companhia aos pequenos. A alegria e os transbordamentos são também companheiras assíduas dos jogos de todos os tipos. Como também os jogos e os rituais já fizeram parte de um mesmo processo: as cerimônias religiosas.

Mas não faziam parte das cerimônias religiosas mais comuns, participavam das mais importantes para as comunidades arcaicas que eles faziam e ainda fazem parte. Nestes momentos, toda a comunidade se fazia presente. Toda ela aprendia em conjunto como a própria vida se organizava.

Segundo Segalen (2002), o comportamento ritual se refere a formas de comunicação exterior entre dois ou mais indivíduos e torna-se linguagem de comportamento. Até esse momento, os processos do jogo de RPG podem ser enquadrados no processo ritual. Mas, a partir do momento em que se leva em conta que “um dos traços essenciais desse tipo de linguagem é que “seus símbolos unitários têm significado comum ao mesmo tempo para quem os manifesta e para o público” (SEGALEN, 2002, p. 112), os questionamentos da pesquisadora se aprofundaram. Aparecem novas análises: os símbolos encontrados no RPG têm significado para o público? Mas, a que público se está referindo? À sociedade como um todo? Ou ao público que joga e frequenta os encontros de Roleplaying Games?

Caso se leve em consideração apenas a comunidade RPGistas, segundo as observações realizadas no processo etnográfico, a resposta será positiva: os símbolos utilizados terão sentido. E levando-se em conta um público mais amplo? Talvez também esses símbolos façam algum sentido, na medida em que a mitologia encontrada nessa categoria de jogo vem acompanhada de arquétipos comuns à humanidade.

Alguns dos arquétipos mais recorrentes nas mitologias mundiais aparecem em abundância nos livros-jogos. Como exemplos, destacamos alguns:

- O arquétipo do arauto, que é representado logo de início pela figura do mestre, que anuncia a jornada;
- O mentor, que pode ser qualquer um dos deuses a quem o personagem vai cultuar, que orientará a sua forma de agir e, muitas vezes, lhe doará seus poderes;

- A sombra, representada claramente pelo dragão, que inclusive origina o nome do livro estudado nessa análise: *Dungeons and Dragons*;
- O herói, um dos mais presentes nas mitologias ao redor do planeta, que é representado na figura mesma dos personagens elaborados pelos dos jogadores que, por sua vez, já são inspirados em arquétipos de outros heróis mitológicos.

Não se pode deixar de observar que esses são apenas alguns dos exemplos dentre outros que podem ser encontrados nos livros-jogos e que aparecem, dentre os demais, nas aventuras iniciadas pelos mestres e construídas conjuntamente com os jogadores.

O sentido se dará, então, à medida que são acessados símbolos possuidores de significado que não são restritos somente aos praticantes, mas que também trazem mensagens, mesmo que de forma inconsciente, para o público.

Outro aspecto interessante é que “um jogo oferece um resumo simbólico dos dramas e das etapas que marcam a existência”, (SEGALEN, 2002, p. 76). O que faz com que, dependendo do tipo de jogo, quem os assiste ou vivencia, acaba por fazer uma ligação – muitas vezes de forma inconsciente – com os próprios acasos de sua existência, realizando uma possível autoavaliação.

No caso dos jogos de RPG, jogadores e torcedores são uma única pessoa e todos, ao mesmo tempo, vão-se revezar nas posições de jogadores e torcedores no decorrer do jogo. No momento em que um companheiro planeja a sua próxima ação, os demais podem interagir ou apenas escutar e torcer pelo sucesso da empreitada. À seu turno, cada um passará pela mesma situação quando estará fazendo o seu próprio planejamento ou dialogando com o mestre, outros envolvidos ou com os NPCs⁴.

Lembrando que a função simbólica ritual ressalta as necessidades do organismo social inteiro, antes mesmo do que as necessidades do indivíduo, (SEGALEN), os deslocamentos do campo ritual para outras esferas que não a dos locais sagrados tradicionais, reflete, então, não só a necessidade individual, mas de toda a sociedade do momento.

E qual seriam a necessidade e a crença numa sociedade globalizada, industrializada, que faz da ciência tradicional seu guia e caminho seguro? Junqueira

⁴ NPC – No Personal Charater, são personagens inventados pelo mestre, semelhantes aos existentes nos jogos virtuais e aparecem em meio às partidas podendo interagir com os jogadores.

(apud ABRAMOVICH, 1985, p. 180) vem auxiliar na resposta quando levanta a possibilidade de estarmos vivendo “como que num rito de passagem, imaginando o tempo transcorrer com tal celeridade, que a vida passa a ser um enfrentar contínuo de mudanças, [...] que devora o presente”.

E no caso específico do Brasil, país onde se dá a análise? Até o momento se trabalhou basicamente com a primeira tendência interpretativa dos rituais de passagem, que divisa neles “uma resposta adaptativa obrigatória, quando os indivíduos são obrigados a mudar de posição dentro de um sistema” (DAMATTA, 2000, p.11). Esse modo de ver os rituais tem o foco nos jovens e na atenuação dos conflitos comuns à época de sua transição para a idade adulta dentro da sociedade. A perspectiva é, dessa forma, do indivíduo.

Para analisar o caso brasileiro, é necessário unir a essa visão uma segunda tendência interpretativa. Nela, muda-se o foco do indivíduo para o coletivo. Nessa outra visão, o ritual seria visto, segunda DaMatta (2000), como um momento onde acontece uma dramatização de valores, axiomas, conflitos e contradições sociais. Essa ocasião traz consigo a possibilidade na ênfase da licença ritual, que é constituída de “momentos especiais opostos às prescrições político-legais, nos quais a sociedade se permitia ler-se a si própria de ponta-cabeça” (DAMATTA, 2000, p. 12).

A forma de o brasileiro lidar com as ritualizações é um misto dessas duas formas de interpretar o ritual. Objetos ou situações, tidas em outros lugares como ambíguos ou opostos, no Brasil, é comum acontecer um diálogo entre eles (as) e, não raro, acontecer um processo de sincretismo ou hibridismo. É possível encontrar rituais onde tanto o individual como o coletivo recebem ênfase igual. São períodos limitados por festividades em que o ritual pode estar situado, ao mesmo tempo, dentro e fora do mundo (DAMATTA, 2000).

Nos jogos do sistema D20, onde cada um torna-se um herói diferente, a busca do sucesso nas aventuras não se dá somente de forma individual. Existe uma interdependência entre as ações desses heróis para que o grupo funcione a contento. Existe, assim, a força da coletividade equilibrando as habilidades e poderes dos personagens do grupo para vencer os obstáculos sugeridos pelo mestre. Acontece, dessa forma, a conjunção da individualidade com a coletividade, conferindo intensidade à experiência.

Analisando a união dos poderes dos personagens, as convivências e a mistura de raças distintas, observa-se que tudo converge para essa tendência ao sincretismo ou ao hibridismo praticados no Brasil. Além do que, essa união de elementos considerados opostos, (no caso jogo e religiosidade) não chega a ser um problema na pós-modernidade. A própria época, que une arcaísmo às tecnologias de ponta, já ocasiona essa forma de reelaboração de conceitos e ações através do sincretismo.

O RPG, estando inserido nesse contexto, adere a esse espírito de tempo, realizando a união de antigas mitologias (que revivem nas páginas dos livros), com ações que se assemelham às realizadas nos cultos religiosos, podendo elas serem executadas pelos personagens ou pelos próprios jogadores no decorrer das sessões.

Dessa forma, reafirma-se a hipótese de que os jogos de RPG podem estar sendo um momento de rito e, por conseguinte, de experimentação do sagrado para as tribos de jogadores que se unem seguindo o espírito de tempo da pós-modernidade, mesmo que seja através da simulação da realidade através do jogo.

Observando-se por esse prisma, o jogar pode ser uma ritualização do “encontro profundo entre o homem e seus deuses” (RETONDAR, 2003, p. 262). Uma forma alternativa e bem característica dos movimentos também alternativos que apareceram na pós-modernidade, de experienciar o sagrado e que foi banido temporariamente de sua vivência pelos períodos históricos anteriores.

O fato de que os jogos possuíram uma ligação histórica com a religião/religiosidade/experiência do sagrado, contribui para a construção desse imaginário. Na sequência será investigada essa temática.

3 ENTRANDO NO MUNDO DO JOGO

“Como designar melhor esse estado de leveza misturado com despreocupação conquistadora do que através da palavra jubilação? O jogador rejubila por ver o Mundo, através da magia do jogo, como que suspenso às suas iniciativas. A mão que segura a bola, a mão que paira sobre o tabuleiro, é a mão do destino”. Leif e Brunelle.

Como a palavra jogo permite diversas interpretações, é oportuno iniciar esclarecendo o conceito que será utilizado nesta análise. O mais abrangente que se pode encontrar foi o formulado por Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.” (2007, p. 33).

É bem verdade que o jogo, para ocorrer, não pode prescindir de regras. A ausência dessas últimas inviabilizaria sua execução, pois são elas que determinam quais são as ações válidas dentro do mundo gerado pelo jogo. Na maioria deles, embora o jogador adira às suas regras de forma voluntária, ao concordar com elas, passam a ser obrigatórias.

Em relação ao RPG, essa definição se aplica quase que em sua totalidade, diferindo apenas no que diz respeito à obrigatoriedade das regras em sua totalidade, pois elas são maleáveis. Podem ser negociadas, suprimidas ou acrescentadas em comum acordo entre o mestre e os jogadores.

O que faz com que, neste ponto, se concorde mais com Retondar do que com Huizinga, quando fala que as regras servem para orientar a conduta dos jogadores, mas “podem ser modificadas em função de suas necessidades, tantas vezes quantas forem necessárias.” (RETONDAR, 2007, p. 11).

A discussão que gira em torno da questão do RPG poder ou não ser categorizado como jogo, para alguns autores, prende-se à ausência da competitividade. Nesse jogo, não existem ganhadores. Mas, se levarmos em conta o

jogo em seus primórdios, vamos descobrir que ele não estava vinculado necessariamente à concorrência.

Huizinga (2007) afirma que em sânscrito (uma das línguas oriundas de uma das civilizações mais antigas que se tem notícia) nenhuma das palavras usadas para exprimir a ideia de jogo serve também para designar competição. Deste modo, essa associação de jogo e competição, provavelmente, não fazia parte da concepção original de jogo, sendo incorporada a ele em épocas posteriores.

No inglês arcaico, encontra-se outra curiosidade a respeito da associação do jogo com outra atividade, que é a representação. Além de *lâc* e *plega*, que são palavras usadas para designar o jogo, existe outra, *spelian*, que designa a ação de “representar o papel de alguém” ou de “tomar o lugar de outrem” (HUIZINGA, 2007, p. 44). Outro fator presente no RPG, através das representações de personagens.

Mas então, como todos esses significados e significâncias desapareceram da esfera do jogo? Com o passar do tempo, as modificações ocorridas nos modos de jogar e as variações culturais foram relegando o componente lúdico, aos poucos, a um patamar de inferioridade.

Os elementos do jogo foram se fragmentando. Alguns foram cristalizando-se sob forma de saber, outros foram absorvidos pela esfera do sagrado, sendo as ligações com o lúdico diluídas. Enfim, o desaparecimento dos significados e significâncias originais se deu de forma lenta e paulatina.

O que leva à especulação de que os jogos de RPG, ao menos os do sistema D20 analisados nesta pesquisa, podem estar retomando esse posicionamento original do jogo, dissociando-o da competição. E, de uma forma mais ampla, englobando também outros sistemas, reintegrando jogo e representação de papéis. São ideários arcaicos envolvidos em uma nova roupagem.

Já no que se refere a outros momentos comuns ao processo do jogo, eles se encontram presentes no RPG. Existem, por exemplo, os sentimentos como tensão e alegria, indicando uma relação de opostos que, no caso, passam a funcionar como momentos complementares e indissociáveis no processo do jogo. Sem falar na relação espaço-temporal, que promove uma evasão momentânea da realidade, passando o jogador a viver em um mundo paralelo, comandado por sua imaginação.

Essas reflexões levam a concluir que a definição de jogo aqui utilizada concorda, em grande parte, com Huizinga (2007), mas incorpora outros elementos, mais apropriados às novas expressões do fenômeno jogo na atualidade.

Nesse estudo, jogo é compreendido como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas e que podem ser negociadas e modificadas em função dos objetivos e necessidades dos jogadores, tantas vezes quantas forem necessárias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e da consciência de ser uma atividade diferente das executadas cotidianamente.

Definida então a compreensão de jogo, passa-se à noção de Roleplaying Game, que é uma categoria de jogo descrita como consta na apresentação do livro *Dungeons & Dragons (D&D)* “um jogo de fantasia que utiliza a imaginação. Em parte ele envolve a interpretação em outra ele é uma brincadeira narrativa.” (BOYD e MONA, 2004, p. 4). Ou mais simplesmente, como diz Rodrigues (2007, p. 16): “um jogo de produzir ficção”.

Lançando-se mão dos dois conceitos, Roleplaying Game seria então, um jogo de produzir ficção que utiliza a capacidade de imaginação e de interpretação dos participantes para produzir narrativas lúdicas, fazendo parte da categoria dos jogos de percurso e possuindo regras estruturantes, mas negociáveis.

Retornando um pouco a relação espaço-tempo, ela está ligada diretamente ao conceito de realidade. Mas, de que realidade se está falando? A palavra realidade será entendida aqui – por falta de termo mais adequado – da forma que compreende o consenso geral da língua portuguesa. Ou seja, como antônimo do que é imaginário, o que tem existência no mundo da matéria densa.

A conceituação parte apenas da necessidade de melhor compreender-se a forma usual como se percebe essa dicotomia, não significando, em momento algum, que se concorde integralmente com essa avaliação. Diferentemente da forma usual de perceber a dicotomia realidade-imaginação, nessa análise se percebe as duas polaridades enquanto complementariedades de um mesmo fenômeno.

Até porque, o próprio jogo, aqui estudado, encontra-se nessas polaridades, sendo uma “abertura ao mistério, inteligível e ininteligível, tensão permanente, luta incessante entre o real e o imaginário embalado pelo

imponderável.” (RETONDAR, 2003, p. 188). O que já o coloca em um entre-lugar indeterminado, cujos extremos são imaginação e realidade.

Essa última é sempre relativa ao observador. No caso do RPG, as aventuras realizadas no seu decorrer tornam-se mais reais que a própria realidade vivida por cada um dos jogadores. Uma ficção construída em conjunto, onde “a absorção e a adesão emocional do jogador em relação ao jogo fazem desta realidade uma hiper realidade.” (RETONDAR, 2003, p. 249).

Para que se tenha uma melhor compreensão do fato, será traçado de forma concisa, um panorama da sobrevivência histórica do jogo e sua relação com a religiosidade, até chegarmos a uma de suas mais recentes manifestações e objeto de estudo dessa pesquisa, o Roleplaying Game, popularizado pelos praticantes como RPG.

3.1 O JOGO E SUA LIGAÇÃO HISTÓRICA COM A RELIGIOSIDADE

Ao analisar os fenômenos “religiosidade e jogo”, é possível perceber a sua prática sobrevivendo ao longo de milênios. No decorrer da história, seja ela documentada ou escrita, da mesma maneira que aparecem formas variadas dos indivíduos se ligarem ao sagrado, o mesmo se dá com a prática do jogo. Mesmo levando-se em conta a sua antiguidade, nenhum dos dois fenômenos se extinguiu, denotando assim, uma necessidade humana.

a racionalidade do jogo nos ensina que ele é muito mais do que um conjunto de regras e procedimentos técnicos que se deve adquirir para poder acioná-lo, isto é, jogá-lo. Ao contrário, este fenômeno social nos ajuda a pensar sua importância como significativo traço da comunidade humana, inerente a todas as culturas, presente em todos os momentos da história, manifestando-se de diferentes e ricas formas. (RETONDAR, 2003, p. 290).

E, levando-se em consideração que “quanto mais antiga a atividade, mais ela toca os fluidos corporais [e] maior e mais forte será a carga simbólica” (SEGALEN, 2002, p. 89), depreende-se que as duas atividades se encontram carregadas de uma grande carga simbólica que foi acumulada durante os milênios. Estando o Roleplaying Games incluído na categoria de jogo e estando várias mitologias antigas presentes nos livros-jogos remetendo a ideia de religiosidade, os

dois fatores se conjugam num apelo mútuo de sedução, resultando na participação de um número muito grande de jovens para realizar a sua prática.

A história do jogo e a história da religião coincidem com a história do homem. E, não só o jogo esteve presente em quase todas as culturas ao longo do tempo, como também a sua prática esteve incluída, como já visto, em muitos rituais religiosos. Remontando a culturas antigas, a presença do jogo de bola dos Maias pode ser um exemplo disso. “Desde o descobrimento da América os europeus haviam observado o uso, pelos nativos do México e da América do Sul, do leite ou látex de certas árvores a que denominavam de *Hévé* ou *Cautchuc* na confecção de bolas para o jogo” (JUREMA, 2001, p. 16).

Segundo especialistas, esse jogo era considerado sagrado. Conhecido entre eles como *tlachtli*, – ou jogo da pelota – era executado, junto com os sacrifícios, visando à renovação da energia cósmica. Assemelha-se ao basquete moderno no que se refere à oposição de duas equipes que faziam o lançamento dessas bolas de borracha⁵ através de círculos. Os astecas também possuíam práticas semelhantes.

Criam que somente por meio das renovações cíclicas, através de sacrifícios, praticavam rituais que objetivavam anular o tempo passado. O jogo, fazendo parte integrante dessa prática ritual, era “fundador de um tempo próprio, através da evasão da vida real, abolindo a história por meio de um retorno contínuo, pela repetição do ato cósmico, pelo “mais uma vez”. (RETONDAR, 2003, p. 239). Foram encontrados registros de cenas retratando jogos em sítios arqueológicos de ambos os povos.

Um segundo exemplo de jogo que em sua raiz teve funções rituais é o do *senet*, originário do antigo Egito. “Seu registro mais antigo data de 3000 a.C., em *Mahasna* (alto-Egito), onde um pequeno tabuleiro de barro com algumas pedras soltas foi encontrado em escavação arqueológica” (RETONDAR, 2003, p. 256). Imagina-se que a forma de executá-lo seja semelhante ao do gamão. Se assim for, tendem para o campo do misticismo ou, como são popularmente conhecidos, jogos de azar, “onde há uma nítida predominância do acaso, do indeterminado como elemento e fundamento maior desses jogos” (RETONDAR, 2003, p. 339).

⁵ No caso dos Astecas e Maias essas bolas eram produzidas de forma artesanal e seu tamanho era bem menor que as atuais bolas de basket ball.

O jogo de *senet* estava ligado em sua origem aos ritos de união entre o mundo das formas (visível) e o mundo das ideias (invisível). Estava na categoria do que hoje se denomina de jogo de percurso⁶ e simulava a trajetória do ser humano na Terra. E, como somente os deuses são detentores de tamanhos poderes, capazes de conduzir, da melhor forma possível, a sorte e o destino do homem na terra; como também, para jogar é preciso driblar ambos no intuito de vencer adversários invisíveis, acreditava-se que o jogo era orientado pelos próprios deuses. Numa simulação da vida, os deuses seriam responsáveis pela escolha dos melhores caminhos e pela orientação e momentos propícios para avançar em suas jornadas:

Assim, os jogos de percurso sugerem um encontro simbólico com o caminho que se vai seguir, as possibilidades e os perigos que nele se encontram, desde os mais visíveis até os invisíveis, isto é, do previsível ao imprevisível. Estes últimos acontecem misteriosamente “colocados” ou “retirados” de nossos caminhos pelos deuses (RETONDAR, 2003, p. 258).

A forma com que os egípcios lidavam com os jogos denota que jogo e sagrado se uniam no imaginário dos praticantes, pelo menos no caso dos jogos de azar ou aleatórios, onde por trás dessa aleatoriedade existe uma relação imaginária com os deuses.

Existe uma semelhança inegável do *senet* com o Roleplaying Game, à medida que este último, além de também estar categorizado como um jogo de percurso, ainda necessita da ação dos dados – fator aleatório. A dependência dos números alcançados com o lançar dos dados aparece nas decisões mais importantes relacionadas aos conflitos que precisam ser decididas com rapidez durante o jogo, às decisões das batalhas e, até mesmo, às resoluções relativas à sobrevivência ou à morte dos personagens.

Como já foi dito anteriormente, os sentidos originários de comunicação com os deuses dos jogos antigos pode ter sido modificado através das apropriações que as culturas, sociedades e temporalidades lhes impõem. Mas, esses elementos ainda sobrevivem, muito embora de forma latente. É o que parece acontecer com o RPG, separado por uma lacuna tão grande de tempo, mas que mantém ainda semelhanças com um jogo tão antigo como o jogo egípcio.

Quanto à procedência dos jogos de tabuleiro, seu uso popular foi registrado desde tempos muito antigos. Dentre eles, um dos que sobreviveu até os

⁶ Jogos de percurso são aqueles que abrangem um percurso a ser cumprido. O impulsionar das jogadas, o avanço das peças (representantes dos personagens) é, a mais das vezes, decidido pelo lançar dos dados e pelo resultado obtido pelos números.

dias atuais e que é mundialmente conhecido, é o xadrez. Davidson relata em seu livro que sua “trilha [...] conduz até cerca de 500 d.C.”. Diz ainda que pouco se conhece a seu respeito, além de que “durante o século seis, os cidadãos jogavam chaturanga, um jogo essencialmente parecido com o xadrez moderno” (DAVIDSON, 1949, p. 22). Há, no entanto, relatos que indicam que sua criação se deu em tempos ainda mais antigos.

Embora tivessem denominações diferentes, as peças de jogos persas e indianos possuíam precisamente movimentos iguais aos do jogo da era medieval. Há ainda a possibilidade de ter surgido na China, por volta do século II a.C e passado lentamente de país em país, chegando ao Ocidente e desenvolvendo-se largamente na Idade Medieval.

O que interessa, contudo, é que esse jogo acabou por esboçar um panorama dessa época, com suas relações sociais, conflitos e política. Traçava paralelos claros das funções sociais dos personagens retratados e da relevância que ocupava cada um naquela sociedade, através de suas peças de importância marcadamente distintas. Partindo-se desse ponto, chega-se à conclusão de que

os jogos que predominam numa época dizem muito dos principais interesses e motivações que envolvem os homens dessa época, ainda que não se esgote neles uma forma explicativa e mesmo definidora de sua natureza, isto é, do que eles são e por que eles se apresentam como necessidade humana universal, já que presentes em todas as culturas e vividos em todos os tempos históricos (RETONDAR, 2003, p. 259).

O renascimento do jogo do xadrez no ocidente reviveu o mito do adversário invisível, “suscitando o afrontamento direto do homem com a morte, levando-o da serenidade ao trágico” (RETONDAR, 2003, p. 336); além, é claro, de reviver as situações de disputa política e do posicionamento e função das classes sociais.

A Grécia Antiga, por sua vez, forneceu um exemplo interessante de inclusão dos jogos na vida social. No período das conhecidas Olimpíadas, chegou-se ao extremo de suspender batalhas para não prejudicar a sua realização. A trégua, necessária para que os jogos acontecessem, ficou registrada numa inscrição em pedra, em Olímpia, no templo de Hera. O acordo para a manutenção da paz foi celebrado entre os reis de Esparta, Ília e Pisa, e estendeu-se com o tempo a outras nações, ficando conhecido como competições de paz. Mostrou ser um importante instrumento de socialização e de afirmação da identidade cultural de um povo.

A tradição reza que os primeiros jogos se realizaram no ano de 776 a.C, acontecendo sem interrupção por mais de mil anos. Como possuíam caráter religioso – estavam ligados às celebrações dos deuses, principalmente a Zeus – foram proibidos em 393 pelo imperador Teodósio I e relegados a esfera de ação do paganismo.

Não só as Olimpíadas gregas, mas muitos outros jogos seguiram o caminho da dessacralização. Foram, paulatinamente, saindo dos recintos sagrados, onde eram executadas por iniciados, para serem praticados por indivíduos não iniciados. Ocorreu uma saída do jogo do âmbito do ritual e, portanto, do sagrado para o profano.

Com o passar do tempo a perda dos significados iniciais dos jogos-rituais fez com que os objetos consagrados utilizados naquelas ocasiões fossem transformados em brinquedos. E, os próprios os jogos, intimamente ligados aos rituais sagrados foram transformados em meras competições. As generalizações, entretanto, são perigosas, “não se pode negar a concreta relação que ainda se estabelece entre rituais legendários e alguns singelos jogos de crianças” (RETONDAR, 2003, p. 335).

Um exemplo de sobrevivência de jogos rituais acontece aqui mesmo, no Brasil, no estado do Mato Grosso, onde existe uma comunidade indígena, os Bororós, que cultiva uma modalidade de jogo denominada de Jogo da Onça. Eles atribuem a sua origem, que dizem ser muito antiga, aos povos conhecidos como Incas, que também usavam jogos em seus rituais religiosos.

Isso significa, segundo Retondar (2003, p. 335) que “as marcas de sentidos profundos atribuídos a eles na sua gênese não desapareceram totalmente com as novas apropriações culturais, pois elas podem “estar apenas momentaneamente adormecidas”. E, se existe a possibilidade de estarem momentaneamente adormecidas, poderão, a qualquer tempo, eclodirem. É o que parece estar ocorrendo com alguns jogos na atualidade.

Fica claro que, apesar das diferenciações culturais e histórico-temporais, o jogo é um elemento universal cuja intensidade e poder de fascinação não podem ser explicados somente através de análises biológicas ou antropológicas. Pois, “o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2007, p. 4); sendo sua existência

“uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana” (HUIZINGA, 2007, p. 6).

Esta situação é motivadora de reflexões, inclusive a respeito de sua ligação com a experiência do sagrado. Admitindo-se a presença de um elemento não material no processo do jogo, está-se em outras palavras, reconhecendo a existência de alguma coisa além da matéria. Como a matéria se satisfaz quando suas necessidades básicas são saciadas, a persistente da vontade de jogar, não sendo relacionada à materialidade, só poderá se incluir, portanto, com uma necessidade do espírito humano.

Deste modo, examinar “o problema aparentemente simples de saber o que é na realidade o jogo, nos faz penetrar profundamente no problema da natureza e origem dos conceitos religiosos” (RETONDAR, 2007, p. 29). É retornar as origens, quando jogo e religião/religiosidade ainda se situavam na mesma esfera de ação. É repensar a história do *homo religiosus* de Eliade (2001), que não percebia sagrado e profano enquanto dicotomias, mas como complementariedades.

Atualmente, pode-se verificar em temas de filmes, comerciais e outras manifestações da mídia, o retorno de temáticas relacionadas a deuses e demônios, como também de formas alternativas de relacionamento com o sagrado. Também os jogos acompanham essa tendência, apropriando-se dos mitos e símbolos que jazem latentes no inconsciente do imaginário ocidental.

O fato não se dá de forma aleatória, “a publicidade e o cinema lidam, por exemplo, com arquétipos” (MAFFESOLI, 2001, p. 81). Os artistas, os inventores e criadores de todas as áreas correspondem à atmosfera em que estão inseridos. Eles correspondem a essa aura e dão “forma ao que existe nos espíritos, ao que está a, ao que existe de maneira informal ou disforme” (MAFFESOLI, 2001, p. 81). Só criam à medida que têm essa capacidade de captar o que já se encontra no meio social em que vivem.

De acordo com essa análise, pode-se incluir no rol da mesma fenomenologia, os livros de RPG, produzidos e ricamente ilustrados com personagens mitológicos arquetípicos, para uso dos jogadores. Suspeita-se que essa poderia ser mais uma das explicações para o grande número de adesões a essa modalidade de jogo, o que demonstraria não só a universalidade do jogo, mas também a sobrevivência e necessidade da vivência mitológica por parte dos

indivíduos, como umas das formas de transcender a realidade do cotidiano, adentrando assim, no campo de experiência do sagrado.

Considera-se o jogo, nesse caso, como uma representação da vida, posto que, quem joga está inserido em um contexto sócio-cultural. Suas regras estruturam-nos, identificam-nos e diferenciam-nos de outras modalidades. Funcionam como espelhos das regras sociais, posto que não é possível a organização social sem a presença de regras norteadoras da conduta de seus membros. A forma como são executadas ou quebradas essas regras, abre um sem número de possibilidades de acontecimentos.

Relembrando, a aleatoriedade do jogo representaria, por sua vez, a imprevisibilidade dos acontecimentos da própria existência, atribuída comumente à vontade do(s) deus(es); o que reviveria a antiga posição encontrada desde os primeiros registros que se tem notícia sobre os jogos: eles serviam de mediadores entre o ser humano e o mundo dos considerados imortais.

Tendo a pós-modernidade como mito diretor o *Puer Aeternus*, perguntar-se-ia, tal como o fez Maffesoli (2003), se não é plausível a hipótese do lúdico, com sua dimensão criativa, estar se tornando um novo paradigma em substituição ao antigo, o trabalho, com seu aspecto crucificador?

3.1.1 Breve Histórico e Dinâmica dos Roleplaying Games

O jogo de RPG consiste numa ramificação do fenômeno jogo de construção mais recente, iniciado como mais uma forma de lazer ou divertimento que não parou de ganhar adeptos desde seu surgimento.

Os primeiros registros que se têm notícias a respeito do RPG são encontrados no início dos anos setenta. Evoluíram de uma categoria denominada de Jogos de Guerra, que foram criados na Alemanha, no século XIX. Esses jogos simulavam batalhas que giravam em torno de artefatos bélicos.

O ramo da ficção, considerado o manancial que mais influência exerceu na criação do RPG – ou que, no mínimo, o influenciou bastante – foi o que ficou conhecido como “moderna literatura fantástica”. Seu iniciador foi um filólogo e professor britânico da Universidade de Oxford, chamado de John Ronald Reuel Tolkien, considerado o pai da e criador da “Terra Média”.

A Terra Média é um continente imaginário que guarda muitas semelhanças no seu formato, com o mundo de fantasia do medievo. No entanto, um olhar mais aguçado revelará que sua origem é bem mais antiga. A terra média foi retirada diretamente da mitologia nórdica, onde inclusive possuía o mesmo nome, *Midgard*, na língua germânica, originadora dos mitos onde ela aparece.

O RPG entrou no Brasil inicialmente em São Paulo. Desenvolveu-se rapidamente, alcançando capitais vizinhas, como o Rio de Janeiro. Como as tribos praticantes do RPG também são, em sua maioria, adeptas das novas tecnologias, não tardou a difusão do RPG, primeiro para as demais capitais e daí para outras cidades.

Na cidade de João Pessoa, na Paraíba, (campo dessa pesquisa) já ocorreram encontros de jogadores de RPG muito bem organizados. Observando-se esses Encontros, é possível perceber a quantidade surpreendente de jovens que eles atraem, chegando ao ponto de lotarem um andar inteiro de Shopping. Exemplo disso é o RPG & Cultura que teve por título Nos Tempos Medievais.

Ocorreu nos dias 04 a 06 de março de 2005, no *Mag Shopping*, na Capital Paraibana, ficando sua Praça de Eventos literalmente intransitável. Teve um público estimado em 10.000 pessoas, dentre essas, 340 dos estados de Pernambuco, Rio Grande do Norte, Ceará, São Paulo, Rio de Janeiro, Pará e Alagoas.



Ilustrações 1 e 2: Local de realização do RPG e Cultura: nos tempos medievais.
Fonte: <http://www.sobrecarga.com.br/node/view/5029>

O evento alcançou o *status* de maior evento do Nordeste na categoria, ficando como segundo maior do Brasil. No ano seguinte, nos dias 05 a 07 de maio de 2006, ocorreu a segunda versão do encontro. Realizado também no *Mag Shopping* e intitulado RPG & Cultura na Segunda Guerra Mundial, atraiu jogadores internacionais. Praticantes americanos compareceram, na pretensão de

compreender o porquê da expansão dessa modalidade de jogo no Brasil ser muito superior à de seu país, embora tenha se originado lá.

Segundo a RedeRPG⁷ (2008), o evento foi aberto ao público e teve como principal objetivo, “desmistificar e integrar elementos “rpgísticos” na educação do jovem” através do resgate dos principais fatos históricos do século XX e da integração entre RPG, cultura e arte.

Dentre outros objetivos, foram mencionados a conscientização dos participantes em relação aos valores de uma sessão de RPG, o trabalho em equipe, o incentivo à leitura e à criatividade e o intercâmbio entre praticantes do jogo oriundos de outros estados da região. Durante o evento, além das mesas de jogos, existiram atividades culturais, como concurso de desenho à mão-livre, palestras e mesas redondas sobre o tema e a cultura do RPG, o *live action*⁸, o torneio de *Card Games*, os jogos em rede, a exibição de *animes*⁹ e filmes, dentre outros.

Possuiu ainda “caráter filantrópico, fazendo doações de alimentos não perecíveis para a AIC Brasil” (RedeRPG, 2008), que é uma instituição que sustenta mais de 100 famílias carentes que viviam, à época, em uma região de penúria, na Capital da Paraíba.

A repercussão do evento fez com que fosse inserido no calendário cultural da Capital da Paraíba, através da Lei n.º 10.962 de 19 de Janeiro de 2007, proposta pelo vereador Flávio Eduardo e sancionada pelo Prefeito constitucional Ricardo Coutinho.

Nesse mesmo ano, aconteceu, nos mesmos moldes, o RPG e Cultura no Oriente Feudal, nos dias 19 a 22 de julho. Dessa vez, o local de realização foram as dependências do Colégio Pio X. Após esse ano, não se registrou mais encontros

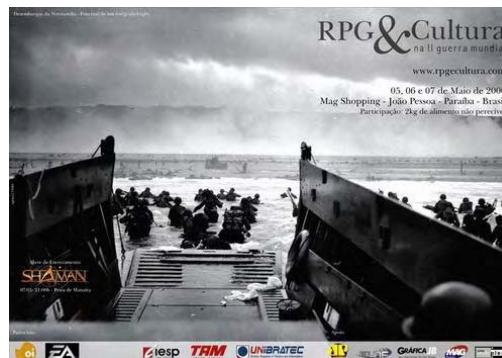


Ilustração 3 – Cartaz do RPG na Segunda Guerra Mundial.

Fonte: <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3693>

⁷ <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3693>.

⁸ Live action pode ser traduzido por ação ao vivo e é uma variação do RPG onde os jogadores interpretam teatralmente os personagens.

⁹ Desenhos japoneses que giram normalmente em torno de histórias fantásticas, cujos heróis e samurais lutam eternamente contra o mal.

dessa envergadura, muito embora existam encontros menores onde sempre aparecem jogadores de RPG.

Quanto ao jogo de Roleplaying Game propriamente dito, para que aconteça, é preciso que se possua pelo menos um livro básico onde se encontram regras gerais a respeito da dinâmica do jogo, a exemplo de *Dungeons & Dragons*:

Livro do Jogador, com o qual se está trabalhando. E, os livros são, em linhas gerais, os volumes onde podem ser encontradas as regras do jogo, que possibilitam a criação das aventuras.

Em sua introdução, o próprio livro esclarece para o jogador que ele “usará este livro para criar e interpretar um personagem” (COOK, 2004, p. 5). No final desse volume, pode-se encontrar um glossário de termos usados no jogo, para facilitar o entendimento do jogador iniciante.

Ele serve também para nortear a escolha das características que entrarão na composição do personagem, a escolha dos equipamentos, a filiação religiosa e o envolvimento nas aventuras e combates onde se faz presente “uma extensa variedade de adversários sobrenaturais e míticos” (COOK, 2004, p. 4). Já de início, existem indicações da presença marcante

da mitologia e do sobrenatural trazendo implícito um apelo às relações transcendentais com outras formas de existência além da material.

Existem ainda o Livro do Mestre, o Livro dos Monstros e os denominados Livros Suplementos, onde são encontradas outras informações que detalharão ainda mais situações e lugares dos mundos onde ocorre as aventuras. Exemplo disso é o suplemento Deuses e Panteões de *Forgotten Realms*, dedicado somente à descrição das divindades adoradas no cenário de campanha de *Forgotten Realms*, pelas diversas raças que nele habitam.



Ilustração 4 – Cartaz do RPG e Cultura no Oriente Feudal.

Fonte: <http://www.rpgonline.com.br/eventos.asp?id=386>



Ilustração 5 – Livros de D&D.

Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Os livros interagem com os jogadores, não só no diálogo autor-leitor, através da própria leitura, mas à medida que os próprios autores consideram *Dungeons & Dragons* um livro vivo que deve “evoluir constantemente” (COOK, 2002). Ele foi lançado no ano que deu início do milênio e já sofreu algumas modificações.

Esse processo de atualização se dá, porque os autores analisam as opiniões dos jogadores e mestres conversando com eles em eventos, examinam fóruns de mensagens e coletam informações através do próprio departamento de atendimento ao cliente, como de outros serviços de crítica e sugestões.

Através das informações obtidas, eles “evoluem” os livros, ou seja, produzem novas edições, aprimorando, dentre outras coisas, o sistema de regras, que por si só já é maleável, podendo a forma de sua execução ser negociada entre mestres e jogadores, a qualquer tempo, para se adequarem às aventuras propostas. A edição pesquisada foi revisada recentemente e o autor coloca uma observação relativa ao aumento da quantidade de magias no livro.

Os grupos, que em geral são formados por um número que varia entre três e doze jogadores, é guiado nas aventuras por um mestre. A cada sessão, os jogadores se reúnem ao redor de uma mesa, quando houver, e imaginam o percurso de seus personagens através dos mundos imaginários. Esse percurso é formado durante o decorrer do jogo, tendo como base as propostas do mestre e as contribuições dos jogadores.

O mestre é o responsável por direcionar o jogo, mas não mantém controle absoluto. As narrativas e as decisões são tomadas em conjunto: “os jogadores são atores e, ao mesmo tempo, roteiristas da ficção produzida em grupo” (RODRIGUES, 2004, p. 18); são co-autores junto com o mestre. Sessão é o termo substituto para partida; e uma campanha é composta de uma série de sessões que compõem uma aventura e não tem tempo estipulado para seu término.

Para jogar, é necessário haver, além do livro, uma cópia da planilha de personagem para cada jogador, (para que cada um anote as características de seu personagem), lápis, borracha, rascunho para fazer as anotações e o mapeamento do mundo imaginário onde a aventura se passa, e um conjunto de dados. Esse conjunto inclui, no mínimo, um dado de quadro faces – abreviado como D4 –, quatro D6, um D8, dois D10, um D12 e um D20. Como os personagens possuem raças e

classes diferentes, possuem habilidades diferenciadas e inerentes a cada classificação.



Ilustração 6 – Planilhas de personagem
Fonte: Arquivo pessoal da autora.



Ilustração 7 – Conjunto de dados
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Quando realizam as viagens, através do mundo imaginário de *Forgotten Realms*, realizam tarefas e acontecem momentos de combate ou situações que causam impasse. O resultado dessas situações e o sucesso ou fracasso dos combates é decidido, na maioria das vezes, através do lançar do dado de 20 faces, o D20. Os demais vão determinar as consequências das ações cometidas durante os combates.

Ao se folhear os livros que orientam os jogos, é possível observar que lá se encontra um número significativo de mitologias e personagens mitológicos oriundos de várias tradições culturais, dividindo o mesmo espaço. São esses heróis que serão apropriados pelos jovens jogadores para se tornarem suas personalidades temporárias no decorrer das sessões.

A prática dos jogos de percurso, em especial do RPG, volta a aliar duas realidades há tempo dissociadas: o jogo e a religiosidade expressa pelas mitologias. Assim, esse jogo, enquanto jogo de percurso, sugere o mencionado encontro simbólico com o caminho a seguir e as possibilidades e os perigos que nele se encontram, desde os mais visíveis até os invisíveis, isto é, do previsível ao imprevisível.

Essa união de elementos considerados opostos, (no caso jogo e religiosidade) não chega a ser um problema na pós-modernidade. A própria época, que une arcaísmo às tecnologias de ponta, já ocasiona essa forma de reelaboração de conceitos e ações através do sincretismo.

O RPG, estando inserido nesse contexto, adere a esse espírito de tempo, realizando a união de antigas mitologias que revivem nas páginas dos livros-jogos, com ações que se assemelham às realizadas nos cultos religiosos, podendo elas serem executadas pelos personagens ou pelos próprios jogadores no decorrer das sessões.

3.2 TEMPO PROFANO DO COTIDIANO E SACRALIDADE NO ATO DE JOGAR

Partindo do princípio de que “o espaço é a realidade percebida e construída imaginariamente pelo sujeito” (RETONDAR, 2003, p. 207), adentra-se no mundo do jogo, percebendo-o como uma construção imaginária onde os indivíduos-jogadores podem evadir-se da realidade cotidiana.

Essa evasão da realidade mostrou-se uma necessidade antiga do ser humano que pratica atividades que a propiciem – a exemplo do jogo – e que foram documentadas desde tempos muito antigos. Essas atividades eram exercidas em ocasiões especiais, que não faziam parte das cotidianas. E uma das formas de distinguir o jogo da vida cotidiana, é justamente pela sua duração e pelo seu desligamento da realidade.

Esse desligamento estabelece a existência de um tempo interno que se opõe ao tempo externo, em que a duração do sentimento de estar apartado da realidade exterior no momento do jogo seria semelhante ao da experiência do sagrado, e está relacionado diretamente àquilo que se pode extrair de maneira significativa e relevante dessa experiência.

De qualquer maneira, o tempo do jogo, enquanto fundado num tempo do prazer, significa que a duração de se estar em jogo está diretamente relacionada com aquilo que se pode extrair de maneira significativa e relevante do ato de jogar (RETONDAR, 2007, p. 33).

Ele produz, dessa forma, múltiplos sentidos do mundo, como também reatualiza sentidos arcaicos de algumas manifestações culturais, ao acessar alguns arquétipos contidos nas mitologias encontradas nos jogos de RPG.

Como os arquétipos podem funcionar como modelos de experiências humanas recorrentes que tiveram relevância, podem ser acessados e repetidos com

o intuito de nortear ações. Eles vêm sempre acompanhados de um simbolismo peculiar e associam-se, simbolizando emoções e situações recorrentes na vida de indivíduos. Dessa forma, independente do caráter religioso de uma ação, os arquétipos podem nortear atos e procedimentos dos indivíduos.

E, como ao jogar, “adentramos no mundo ficcional, no mundo da imaginação, no mundo do imaginário que pode nos levar ao êxtase, ao transe e à compulsão” (RETONDAR, 2003, p. 188), pode-se acessar estados alterados de consciência semelhantes aos alcançados nos cultos religiosos.

Nesse processo acontece uma “afirmação profunda e silenciosa do encontro consigo mesmo e com o mistério da criação” (RETONDAR, 2003, p. 253). É um momento de transcendência. Esse deslocamento da realidade objetiva através do jogo permite que o praticante possa se perceber melhor. O que faz com que o jogador, ao retornar de seu mundo imaginário, modifique sua visão de mundo.

Em última instância, o tempo do jogo se transforma da mesma forma que o tempo decorrido nos diversos cultos religiosos que se tem notícia, em tempo sagrado, por ser um momento de fruição, de suspensão momentânea da realidade, em que se consegue elevar-se acima das ações mecânicas do cotidiano.

Como se sabe, a transcendência é conhecida comumente como ponte para a religiosidade. Mas, essa experiência de elevação acima das sensações do dia-a-dia, a impressão de entrar em contato com algo que se considera superior ao indivíduo, pode acontecer tanto nos ambientes reservados para a prática religiosa – âmbito da religião – quanto nos espaços do jogo.

Algumas formas de sacralização são, inclusive, comuns aos dois campos de atuação – o jogo e a religiosidade. Tal como a religião pode transformar objetos comuns em objetos de culto (através da atribuição de significados especiais aos mesmos, retirando-os do domínio dos objetos comuns), o jogo faz o mesmo ao atribuir significados especiais a itens como cartas de baralho, tabuleiros, que se transformam “no contexto mágico do espaço físico e simbólico do jogo [...] em representações de sentimentos puros e profundos” (RETONDAR, 2007, p. 17). Acionam, da mesma forma, as crenças, demonstradas através dos benzimentos, das palavras que evocam a sorte durante o chacoalhar dos dados, almejando a proteção do invisível.

Anteriormente, foi feita alusão ao jogo do *tlachtli* ou jogo da pelota, que era executado junto com os sacrifícios oferecidos aos deuses. Sua função era anular

o tempo escoado. Nesse caso, o elemento jogo seria então, “fundador de um tempo próprio, através da evasão da vida real, abolindo a história por meio de um retorno contínuo, pela repetição do ato cósmico, pelo “mais uma vez” (RETONDAR, 2003, p. 239). Esse retorno ainda se faz presente nos rituais de renovação do tempo praticados por diversas culturas e visava à renovação da energia cósmica permitindo a existência de mais um período cíclico no existir de uma comunidade, de um povo.

Nos jogos em geral, um elemento bem característico da religiosidade pode ser registrado, ao observar-se “jogadores antes de uma disputa se benzerem, entrar no campo pisando com o pé direito, aquecendo a bola de vidro nas mãos e soprando-a, chacoalhar nas mãos os dados e evocando palavras ‘mágicas” (RETONDAR, 2007, p. 41) no intuito de obterem alguma “proteção”.

Nos jogos de RPG, esse elemento surge na hora em que os impasses são decididos através dos dados. Nesse momento, enquanto o jogador espera o resultado do rolar dos dados, ele está completamente à mercê do destino. E quem, além de(os) deus(es) é(são) os responsável(is) pela decisão dos destinos humanos?

A prática dos jogos de percurso, em especial do RPG, volta a aliar duas realidades há tempo dissociadas: o jogo e a religiosidade expressa pelas mitologias. Assim, esse jogo, enquanto jogo de percurso, sugere o mencionado encontro simbólico com o caminho a seguir e as possibilidades e os perigos que nele se encontram, desde os mais visíveis até os invisíveis, isto é, do previsível ao imprevisível, colocados ou removidos por forças invisíveis aos olhos dos jogadores.

Caso o jogador acredite que nada existe por obra do acaso, ele lança os dados e assume os passos que os dados lhe determinaram avançar em consonância harmônica com os poderes invisíveis. Se, ao contrário, acredita no acaso, pede para que seu lance seja a seu favor. De uma forma ou de outra, apela para o invisível, e para que esse invisível, que poderia ser(em) denominado(s) de deus(es), lhe favoreça.

Após analisar algumas simetrias entre os dois fenômenos inconciliáveis na aparência – jogo e religiosidade – nota-se que elementos tidos como opostos, como o sagrado e o profano, confundem-se no jogo de RPG, preenchido de elementos mitológicos típicos de manifestações de religiosidade.

Esse proceder talvez se dê de forma inconsciente, pois elementos mitológicos subsistem na mente através da fixação dos arquétipos junguianos, pois o que se busca de imediato ao se ativar o espírito lúdico são momentos de alegria e

prazer, a realização de sonhos. No entanto, para que se acesse esses sentimentos, o caminho passa pelo acesso às realidades imateriais e, algumas vezes, pelo processo de transe, mesmo que leve.

3.2.1 Espaço do Jogo e Fundação do Mundo

Um dos simbolismos ainda muito presentes nos dias atuais é o do centro do mundo. No entender de Eliade (2001), para que fosse possível o arcaico viver no mundo, era preciso antes fundá-lo. E, para que isso ocorresse fazia-se necessária a obtenção de um ponto fixo através da revelação de um espaço sagrado que possibilita a fundação do mundo, o viver real (ELIADE, 2001).

Mas não só o homem arcaico necessitou desse simbolismo do centro, “os pensadores e fazedores de coisas eram, em igual medida, obcecados com “o centro” em torno do qual o espaço das cidades futuras devia ser disposto de forma lógica” (BAUMAN, 1999, p. 44). Quando se observa a estrutura das cidades, é possível perceber que, quanto mais se afasta do centro, maior se dá a descontinuidade e desordenamento do crescimento urbano. Ele se torna difuso e perde o foco, sendo observada a mesma dinâmica em todas as urbes ao redor do planeta e durante o transcurso da história.

A sobrevivência da simbologia do centro do mundo foi possível, porque ela representa o ponto onde se funda um mundo, organizando o caos. É, antes de tudo, um espaço criado simbolicamente. Nesse mesmo sentido, a organização de uma roda de jogo também “cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida uma imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada” (HUIZINGA, 2007, p. 23).

Assim, o momento do jogo cria um mundo próprio, “universo intermediário entre o real e o imaginário, razão e imaginação, profano e sagrado, terreno e celeste” (RETONDAR, 2003a, p.116) que institui um lugar seguro em que “o homem adentra uma realidade onde estabelece consigo mesmo relação de êxtase e transcendência” (RETONDAR, 2003, p. 336). A fundação desse mundo imaginário, onde por um período de tempo, os jogadores se sentirão no centro do mundo, em um ponto fixo, é o que vai dar a segurança de viver integralmente aquele tempo

apartado da insegurança da vida cotidiana, própria do estilo pós-moderno de existir, principalmente nas grandes cidades.

Formalmente, não se pode estabelecer a diferença entre a delimitação de um espaço para finalidades sagradas e um para fins de jogo. Ambos passam a existir dentro de um campo que foi delimitado primeiramente de forma imaginária, podendo esse campo se materializar. Por deliberação de alguém, ou espontaneamente, eles se constituem em mundos temporários, que têm sua existência dentro do mundo real. São também práticas temporárias, visto que tanto o jogo quanto o culto religioso obedecem a períodos determinados e apartados da vivência cotidiana.

Em resumo, como afirma Huizinga (2007, p. 23), “o ‘lugar sagrado’ não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo”. Seguindo-se essa linha de raciocínio e sendo o jogo um lugar de criação simbólica – lugar esse onde o tempo flui em um ritmo diferenciado do cotidiano, porque é relativizado pelas sensações e experiências vividas no intervalo de tempo onde ele acontece – pode-se compará-lo ao espaço sagrado.

Essa construção de um mundo imaginário vai se dar nos jogos de RPG quando os jogadores fundam suas cidades no continente de *Faerûn*. Os momentos que “vivem” em *Faerûn* têm duas faces. São, ao mesmo tempo, representações e vivências de realidades imaginárias. Representações à medida que se tornam o simbolismo de um desejo de construção de uma realidade outra que não a vivida pelo jogador; e realidade imaginária, porque no momento em que a jornada é vivenciada por ele, parece-lhe tão real quanto a sua própria realidade objetiva.

O jogo acontece dentro de um campo previamente delimitado da mesma forma que a hierofania revela o espaço sagrado, delimitando-o. Ambos se tornam de alguma forma, mágicos, fascinantes e cativantes. Nesse caso, tanto o jogador quanto o fiel, ao adentrarem esses espaços apartados do cotidiano, sentem-se transportados para outro mundo. Mundo esse que se apresentará tão ou mais real do que o que ele vive, dependendo de sua capacidade de ser absorvido pela atividade, podendo chegar ao extremo do arrebatamento.

No decorrer do jogo, nota-se que a absorção do jogador pelas aventuras propostas pelo mestre é tão grande que o espaço imaginário é tomado como real. Pois, ao dar “expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (HUIZINGA, 2007, p. 7). Configura-se o que Eliade (2001)

denomina, em relação ao sagrado, de “superabundância de realidade” que é indispensável para que se dê a criação em qualquer nível.

Isso porque, a criação do espaço do jogo segue o modelo do mito de Criação do Mundo quando causa uma ruptura na homogeneidade do espaço, distinguindo-o “da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa” (HUIZINGA, 2007, p. 12). Esse mito é, ainda segundo Eliade, um arquétipo representativo “de todo gesto criador humano, seja qual for seu plano de referência” (2001, p. 44), se constituindo, assim, em outro forte apelo.

Cria-se, deste modo, uma hiper-realidade ou realidade ficcional, imaginária, onde segundo Retondar (2003), o ato de jogar assume o significado de fugir, mesmo que momentaneamente das forças coercitivas que a sociedade exerce sobre o indivíduo. Isso ocorre de tal modo que, no transcurso do jogo, os compromissos com o real são temporariamente suspensos, assim como as religiões também oferecem esses espaços alternativos onde se pode escapar da realidade por um período variável de tempo. Resumindo, poderia-se dizer que

Aquele que joga um singelo jogo, no fundo aciona uma profunda crença em si e no divino. Jogar é ritualizar o encontro profundo entre o homem e seus deuses. Aquele que joga, isto é, que se envolve com o movimento do jogado, evadindo-se momentaneamente da realidade, jamais sai alheio à ação que realizou (RETONDAR, 2003, p. 262).

Os processos do jogo e da religião assemelham-se, também, à medida que, tanto o fiel ao sair do espaço sagrado quanto o jogador quando conclui o jogo, retornam imediatamente à realidade objetiva. Demoram-se durante períodos de tempo indeterminados em suas atividades e retornam às do cotidiano, mas sempre modificado pela experiência vivida.

A diferença se dá à medida que, em relação ao jogo de RPG, qualquer local pode se prestar à formação de uma roda de jogo, desde a mesa tradicional até o gramado das praças ou escolas. O que é indiscutível, todavia, é o fato de que, ao iniciar uma sessão, ocorre a criação de um espaço imaginário, uma fundação de mundo, ainda que temporária. Nessa circunstância, a criação do espaço do jogo equivale à criação do recinto sagrado no fenômeno religioso.

Nesse ponto, outra comparação possível com o fenômeno religioso seria com o paganismo. O paganismo é uma denominação ampla que envolve o paleopaganismo e as religiões indígenas, étnicas e *folks*, ainda existentes, como as

africanas e a chinesa. O paleopaganismo compreende as religiões do antigo Egito, o politeísmo histórico, como as religiões celtas e nórdicas, as professadas na Antiguidade Clássica, como a civilização grega e romana, as dos povos americanos, como os Astecas, Maias e Incas e ainda o Mitraísmo.

Dentre as religiões paleopagãs, algumas como a religião celta, especialmente o druidismo, tinha dentre suas características a delimitação, pelos seus seguidores, de um espaço sagrado em detrimento da construção de templos onde se dava o culto do(s) deus(es). Isso se dava, porque como a própria terra era considerada sagrada, não existia a necessidade da construção de templos, mas apenas a delimitação dela para fins de culto.

No espaço dos jogos de RPG, também não existe um local físico construído para se adequar a essa finalidade, com acontece por exemplo, nas casas de bingo; mas antes a delimitação desse espaço pela formação da roda de jogo. Essa delimitação, ao causar uma ruptura na homogeneidade do espaço, cria um mundo particular, cujo centro se constituirá em torno dos objetos do jogo.

Essa fundação do espaço através do jogo, enquanto centro de um mundo temporário é organizador do caos e simula o encontro com o caminho a seguir (ideia implícita no jogo de percurso), trazendo consigo, elementos mitológico-rituais ou que propiciam uma experiência do sagrado. Dentre esses elementos, a jornada heroica; um dos mitos muito presentes na história humana e que indica, como objetivo último, o encontro do indivíduo consigo mesmo.

E, em última instância, pode também representar uma ritualização do encontro entre indivíduo e divindade(s). Ainda se faz presente o encontro com o aleatório, que se liga diretamente à ideia de destino que, por sua vez, é dirigido pela vontade dos deuses.

A criação e recriação de espaços pelas rodas de RPG é também uma das características da vivência atual onde o “ponto fixo” já não goza de um estatuto ontológico único. Ele aparece e desaparece segundo as necessidades diárias. Esses criar e recriar estão sempre presentes nos jogos, não só pelo fazer e desfazer das sessões, mas também pelas constantes mudanças dos destinos de seus personagens.

O espaço formado pela roda de jogo, além da parte física, é também, tanto quanto os espaços religiosos, um lugar simbólico de acolhimento, onde os indivíduos podem sentir a sensação de aconchego. O que vem de encontro à tese

de Maffesoli (1987) quando afirma que na pós-modernidade o re-encantamento do mundo se dá pelo compartilhamento do espaço e não mais do tempo.

Desse modo, reafirma-se que o espaço do jogo pode ser comparado ao espaço sagrado, porque é um espaço de criação simbólica onde o tempo é relativizado pelas experiências que fluem em ritmos diferenciados dos do cotidiano. Espaço onde se pode viver a imaterialidade da vida e mergulhar nas fantasias e desejos, sendo que “o que equilibra, neste caso, a relação entre o desejo e a realidade é a ficção” (RODRIGUES, S., 2004, p. 45). Ficção esta, abundante nos jogos de RPG.

Logo, mesmo que o comportamento dos jogadores não possa se enquadrar como procedimento religioso, ficando no campo do comportamento cripto-religioso, é inegável a existência de elementos comuns entre os dois fenômenos, até porque “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 7), incluindo-se aí as atividades da esfera do religioso.

3.3 TRIBOS PÓS-MODERNAS, TRIBOS DE JOGADORES E A SOCIALIDADE NOS JOGOS DO SISTEMA D20

A relação grupo-indivíduo, social-particular foi, e é complementar, mas complexa. Mas, ao mesmo tempo em que por um lado o grupo fornece segurança, pelo outro todo *corpus* social impõe regras de “dever ser”. O que pode provocar no sujeito um dilema – entre obedecê-las e ser aceito, e satisfazer suas punções – que se transformam em conflitos.

Ainda que esteja ciente de que cada indivíduo possui saberes particulares, nas relações de grupo, esses saberes nem sempre são compartilhados adequadamente. “Em vez da união, o evitamento e a separação tornaram-se as principais estratégias de sobrevivência nas megalópoles contemporâneas” (BAUMAN, 1999, p. 55). O extremo que o individualismo alcançou na era da modernidade (anterior ao contexto estudado) levou o sujeito à indiferença em relação ao outro e ao meio, originando um sentimento de apartamento e solidão. Dando-se uma desagregação dos grupos sociais tradicionais.

O esgotamento dessa forma de relacionamento social provocou um contramovimento na pós-modernidade, trazendo de volta o modo tribal de viver. Uma de suas características mais marcantes é o “nomadismo”. Este último, não é o nomadismo conceituado historicamente, mas sim, uma releitura do mesmo e se relaciona muito mais com as relações e mutações de costumes do que no sentido de migração entre lugares.

As tribos urbanas, inseridas numa sociedade onde existe uma “anemia existencial suscitada por um social racionalizado demais”, salientam a urgência de uma “sociedade empática” que partilhe “emoções” e “afetos” (MAFFESOLI, 2006, p. 11). O agrupar-se, nesse caso, remete a uma necessidade humana de compartilhamento de emoções, que foram excluídas por serem consideradas obsoletas, numa sociedade onde a produção era uma meta e um fim.

As tribos são grupos de interesses corporativos variados e parciais, que “nas sociedades urbano-industriais evocam particularismos, estabelecem pequenos recortes, exibem símbolos e marcas de uso e significado restrito” (MAGNANI, 2009, p. 3). Estão em processo de substituição das classes sociais. Esses agrupamentos de indivíduos em tribos possuem regras e conceitos de normalidade próprios que regem sua socialidade e que a sociedade dita “normal”, em algumas ocasiões, ou pelo menos do advento de sua criação, marginaliza. Mas, não se há de esquecer que

A liminaridade, a marginalidade e a inferioridade estrutural são condições em que freqüentemente se geram os mitos, símbolos rituais, sistemas filosóficos e obras de arte. Essas formas culturais proporcionam aos homens um conjunto de padrões ou de modelos que constituem, em determinado nível, reclassificações periódicas da realidade e do relacionamento, do homem com a sociedade, a natureza e a cultura (TURNER, 1974, p. 156).

A formação das tribos, segundo Maffesoli (2006), é um fenômeno cultural que será o valor dominante para os decênios do futuro, podendo ser vista como uma “verdadeira revolução espiritual” (2006, p. 6) e de sentimentos, que ressalta a alegria da vida primitiva, da vida nativa, trazendo consigo um arcaísmo juvenil de dimensão comunitária. A própria revivência das energias arcaicas traz consigo uma carga de vitalidade e, por isso mesmo, revitaliza a sociedade.

Mas, como na época presente, as ideias e ideais são continuamente renovados, “todos nós estamos, a contragosto, por desígnio ou à revelia, em

movimento [...] mesmo que fisicamente estejamos imóveis: a imobilidade não é uma opção realista num mundo em permanente mudança”. (BAUMAN, 1999, p. 7).

Desse modo, em todos os seguimentos, continua a existir uma sensação generalizada e, muitas vezes, não traduzida de incerteza. Essa impressão é causada em parte, como diria Eliade (1999), pela impressão gerada de que já não existe um “Mundo”, mas,

apenas fragmentos de um universo fragmentado, massa amorfa de uma infinidade de “lugares” mais ou menos neutros onde o homem se move, forçado pelas obrigações de toda existência integrada numa sociedade industrial (1999, p. 27-8).

Embora a diferença de tempo e de abordagens, nesse ponto Bauman (1999) concorda com Eliade, quando discorre sobre a globalização¹⁰ e afirma que o significado mais profundo transmitido por essa ideia é seu caráter indeterminado, que traduz “a ausência de um centro”.

A insegurança promovida por um tempo onde impera a ideologia do *zapping*¹¹ (que prega a vivência dos interesses do momento) onde o presenteísmo prevalece e o futuro constitui-se numa eterna incerteza, faz com que a experiência de viver a pós-modernidade se assemelhe

à experiência de um jogador, e na experiência do jogador não há meio de se falar da necessidade de acidente, determinação da contingência: não há senão os movimentos dos jogadores, a arte de jogar bem com as cartas e a habilidade de fazer o máximo como elas (BAUMAN, 1998, p. 112).

Como a própria realidade atual já traduz a dinâmica do jogo, não se torna difícil entender a fisiologia das relações no ato de jogar. Os jogadores, como os demais indivíduos que dividem o mesmo espaço social, influenciam e são influenciados pelos movimentos histórico-culturais. As modificações na formação de grupos, no modo de se inter-relacionarem, como não poderia deixar de ser, seguem o mesmo padrão do espírito de tempo.

Os grupos de RPG têm por base de formação os interesses corporativos, da mesma forma que acontece em outros grupos existentes na sociedade atual. Os indivíduos se mantêm no grupo à medida que este atende às suas expectativas.

¹⁰ Globalização é um processo histórico cujas principais características seriam a homogeneização dos centros urbanos, a revolução da tecnologia das comunicações e da eletrônica, a reorganização geopolítica do mundo em blocos comerciais e não ideológicos como anteriormente, dentre outras.

¹¹ Termo cunhado pelo pesquisador canadense por Yves Boisvert que se refere aos interesses do momento. O pensador traz uma nova visão a respeito da forma de como, na contemporaneidade, se percebe o passado.

Como há uma quantidade significativa de tipos de RPG, torna-se relativamente fácil a migração de um grupo para o outro.

Na atualidade, todas as mudanças impostas pela globalização, como a homogeneização dos centros urbanos, a revolução da tecnologia das comunicações e da eletrônica, a reorganização geopolítica do mundo em blocos comerciais e não ideológicos, afetaram significativamente o modo como o indivíduo percebe o mundo.

“A globalização tanto divide como une [...] e as causas da divisão são idênticas às que promovem a uniformidade do globo” (BAUMAN, 1999, p. 7). O lado na forma de agir globalizada, dentro da conjuntura da pós-modernidade, que é capaz de unir, são as ações que procuram valorizar as diferenças, suavizar a distinção entre a cultura erudita e a cultura de massa e diminuir o peso da historicidade.

Historicidade esta que, embora tenha diminuído seu peso, não deixa de ter sua importância, pois, até mesmo os jogos, acabaram por retratar – mesmo não sendo isso um objetivo pensado – as relações sociais, os conflitos e a política de sua época. No caso do RPG, isso vai aparecer logo nas primeiras páginas de *D&D*, quando são relatadas as características da vida da raça humana. Os lugares onde estabeleceram sua cultura,

são uma mistura de povos – com diferenças físicas, culturais, religiosas e políticas. Simples ou refinados, de pele clara ou escura, extrovertidos ou austeros, primitivos ou civilizados, devotos ou impiedosos, os humanos se espalham pelo mundo (COOK, 2004, p. 12).

Suas terras “estão constantemente repletas de novas ideias, mudanças sociais, inovações e novos líderes” (COOK, 2004, p. 13). Não há a estabilidade oriunda da tradição, como é o caso de outras raças detalhadas no livro. A descrição encontrada no livro retrata a realidade das raças humanas atuais espalhadas pelo globo, a perda de valor da tradição e a mudança constante dos ideários, o que concorda com a leitura de Bauman (1999), exposta anteriormente, de que vivemos em um mundo em permanente mudança.

Embora os humanos sejam descritos como pertencentes a mais adaptável das raças, tendo grande facilidade de estabelecer relações com as demais, é feita uma espécie de crítica a alguns comportamentos que se assemelhem aos praticados pelos indivíduos atuais, como a ambição, o orgulho e a extravagância.

Existe, inclusive, a acusação de que eles não cultivam o respeito pela história (COOK, 2004). Salientando-se ainda o fato de que, entre eles, como entre sujeitos da vida real, podem ser encontrados “os melhores e os piores indivíduos do mundo” (COOK, 2004, p. 12).

Essa união do social e do jogo é uma realidade em muitos povos primais, como também em nações indígenas do Brasil. Na religião Amazônica¹² existe um povo denominado de *Tukano*, onde seus rituais unem esses dois fatores. Segundo Jurema (2001), os jogos e brincadeiras dos jovens não iniciados são uma forma lúdica de representar a realidade, “cada brincadeira exalta um herói, um mito, um efeito ou um acontecimento do cotidiano” (2001, p. 17). Exemplo disso é o jogo do peixe onde

Os quatro círculos representam as primeiras malocas da criação do mundo. A corrida entre eles está representada pela ocupação dos peixes no rio. Como se os peixes fossem entrar na fenda do cacuri, os mais espertos conseguiram a vida entrando no cacuri. Esta vida significa vida para os índios, porque o peixe no cacuri é pesca garantida. O peixe é rápido e não se deixa acertar por qualquer objeto que lhe atirem. “Aqueles que não são ávidos como peixes na água morrem. Essa é sempre uma aprendizagem das crianças: “ser esperto e vencer na vida” (JUREMA, 2001, p. 92).

Esse jogo, cheio de simbolismos e lições míticas, envolve a encenação e o lúdico, como uma forma de educação. Ele visa ensinar aos jovens a forma adequada de se comportar naquela sociedade, através das lições que demonstram um tipo de conduta considerada por eles ideal, para ser desenvolvido pelos indivíduos pertencentes à comunidade.

O jogo do peixe abrange ainda a destreza; o que vem ratificar os objetivos descritos acima, pois, segundo Leif e Brunelle (1978, p. 31), jogos de destreza “colocam em confronto as aptidões nascentes do adolescente e as do adulto [...] trata-se sempre de assumir um papel”. No caso, um papel social.

Nos jogos de RPG, que também envolvem encenação e destreza, os jogadores podem estar, da mesma forma que as crianças do povo *Tukano*, representando, mesmo sem o perceberem, o mundo de seus antepassados, ou o que eles desejariam que fosse esse mundo, ao construir personagens inspirados em figuras arquetípicas, heróicas.

¹² Região circundante do Rio Amazonas. O povo *Tukano* vive também próximo ao alto de outro rio, que é Rio Negro.

Sabendo que todo povo conserva traços de seus costumes ancestrais, mesmo que transmutados culturalmente, existe a possibilidade dos jovens jogadores estarem ainda revivendo a tendência herdada dos povos indígenas brasileiros de unirem o jogo ao ritual como forma de transmitirem valores culturais de várias gerações e de passarem ensinamentos referentes às regras do convívio em sociedade (JUREMA, 2001).

Como na atualidade, a difusão do conhecimento é ampla, levando as culturas a absorverem costumes, religiosidades e até imitarem algumas tradições de outros povos, a identificação com mitologias estrangeiras, como a celta e a nórdica, presentes nos livros, não é tão difícil de acontecer. Até porque, os heróis destas como de outras mitologias, como se sabe, são arquétipos e representam, através de suas jornadas, a própria marcha do indivíduo em direção à construção de sua personalidade e à sua individualização e, por conseguinte, à autossuperação.

Dentro desta linha de raciocínio, o RPG poderia estar realizando a mesma tarefa que o xadrez, retratando a nossa sociedade e suas questões, como sua busca desordenada por uma nova religiosidade. Lembrando-se que, em geral, o jogo já se constitui em um espaço diferenciado onde a apresentação dos fatos pode se mostrar “sempre como uma realidade inteiramente diferente das realidades “naturais” (ELIADE, 2001, p. 16) (tal como no campo das manifestações do sagrado) poderia também funcionar como uma alternativa para suprir a necessidade de se ligar ao elemento transcendente.

Levando-se em conta que o jogo produz uma abertura para o mundo imaterial, imaginário, poderia se constituir numa forma, dentre tantas outras na atualidade, de experienciar o sagrado. Essa busca pela experiência do sagrado na atualidade está, na maioria das vezes, relacionada a uma sensação cada dia mais comum de vazio existencial.

E sempre buscando preencher esse “vazio” deixado na falta, dentre outros fatores, do estabelecimento de laços afetivos mais fortes, “na maioria das vezes, associamo-nos ao redor de algo “irreal”, associamo-nos para sentir, experimentar, vibrar, mover-nos, em uma palavra, existir juntos” (RETONDAR, 2003, p. 143).

Essa associação em torno de algo irreal é facilmente percebida quando se fala de jogo, além do que, os jogadores, principalmente nos jogos de RPG, estão

existindo, sentindo, vibrando, experimentando e movendo-se juntos através de seus personagens, numa jornada virtual apartada da realidade.

Visto que o jogo, por si só, já induz à constituição de grupos, o jogar pode transforma-se, desse modo, também em uma nova forma de “estar junto”, uma ocasião de encontros. E, como na ocorrência do RPG, “os jogadores não são apenas uma comunidade dentro de outra, real e cotidiana, [mas] são também personagens de fantasia” (RODRIGUES, S., 2004, p. 44), essa tendência de se ligar ao ausente, é reforçada. Até mesmo porque a vida imaginária do personagem e as situações e emoções vivenciadas por ele, são sentidas de forma intensa no momento em que se joga.

Isso inclui os relacionamentos de amizade e de desavenças, embates a serem enfrentados e resolvidos pelo personagem durante o jogo, tarefas que fazem parte da construção da individualidade desse personagem, o que não deixa de ter consequências no próprio processo de construção da individualidade do jogador.

As rodas de jogo, como outros fenômenos atuais, a exemplo das *raves*, dos *shows de rock*, dos encontros nos *points* escolhidos por cada tribo, dentre outros, são traduções dessa nova socialidade. A confirmação desse fato na esfera do jogo é feita através da fala do mestre do grupo estudado, quando diz “sinto que estamos todos em sintonia e que nos entendemos de forma única” (informação verbal). Logo, estas são, dentre outras tantas, uma forma alternativa de convivência desenvolvida na pós-modernidade.

Essa sintonia, a que se refere o mestre, pode ser sentida à medida que, ao se filiarem a uma roda de jogo, cria-se, de forma espontânea, um compromisso. Compromisso esse que “não é consigo mesmo de forma absoluta, mas passa também pelo compromisso com o outro, mediatizado através das regras” (RETONDAR, 2003, p. 268) do jogo.

As regras do RPG, mesmo sendo flexíveis, não chegam ao ponto de modificar essa dinâmica. Muito pelo contrário, parecem apertar os laços de convivência, pois vão sendo estabelecidos de forma espontânea. Será visto mais detalhadamente, na sequência dos estudos, que o grupo observado está junto desde o ano de 2007.

A oportunidade de convivência, de troca de experiências, parece ser esse um dos fatores que explica o porquê da maioria dos indivíduos que compõem o público praticante de RPG estarem na faixa de idade entre 17 e 20 anos, estando

inseridos na faixa etária atribuída à adolescência. Período este onde a construção da individualidade se torna bastante evidente.

A adolescência é entendida, em linhas gerais, como um período e, ao mesmo tempo, um estado de dependência mais ou menos longo, variável conforme os grupos sociais. De acordo com a Assembleia realizada nas Nações Unidas, no ano de 1985, foi demarcado esse período entre a idade de quinze e vinte e quatro anos.

No Brasil, essa faixa de idade sofre uma alteração. A idade inicial, como também a final, fixada para a delimitação dessa fase, diminui. O Estatuto da Criança e do Adolescente, artigo segundo, em suas Disposições Preliminares, considera adolescente, para os efeitos da Lei, a pessoa “entre doze e dezoito anos de idade”¹³.

Dentre os principais fatores usados para definir a fixação do período da adolescência, os dois primeiros são muito abstratos, o que dificulta bastante um consenso sobre os limites dessa fase. De acordo com a sociologia, ela é uma etapa da vida humana de transição entre a infância e a vida adulta.

Já segundo a psicologia, é uma situação de margem, pois “no decorrer da puberdade e da adolescência, todas as identidades e continuidades em que a criança se apoiara precedentemente são recolocadas em questão” (LEIF e BRUNELLE, 1978, p. 26). Nessa etapa, são feitos ajustes para diferenciar os comportamentos infantis dos do futuro adulto que ele está prestes a se tornar.

O único fator concreto, se assim se pode considerar, é o fisiológico, que aponta essa transição, no momento em que o amadurecimento das funções reprodutivas acontece. O que também pode variar de lugar para lugar. Existem, ainda, povos onde o período da adolescência não existe, pois esse foi um conceito criado nas sociedades industrializadas, que transformaram a adolescência em um estágio.

A ausência dos ritos de passagem, comuns em sociedades primais e ainda executados em algumas culturas, típicos dessa fase, deixaram de cumprir a função de abreviar a crise provocada por essa busca de identidade típica da transição da infância para a vida adulta, fazendo com que ela se prolongue por períodos bastante longos nas sociedades industrializadas atuais.

Como, segundo Leif e Brunelle, “as condutas lúdicas do adolescente parecem centrar-se sempre na identidade pessoal do sujeito” (LEIF e BRUNELLE,

¹³ Casa Civil da Presidência da República. <http://www.planalto.gov.br>.

1978, p. 24), a substituição do ritual pelo jogo assume a tarefa de “tranquilizá-lo a respeito de sua existência, fazendo-o vibrar no mais alto nível emocional” (LEIF e BRUNELLE, 1978, p. 29). O que já seria um fator que poderia predispor os indivíduos que estão vivenciando essa fase à prática do jogo.

A imagem de adolescente, tal como é vista no Ocidente, sintetiza a própria imagem do homem atual, pós-moderno, reunindo em seu perfil as características do modo de vida desse período, a exemplo da insegurança, das indagações sobre a sua própria identidade e seu lugar no mundo.

Nesse processo em busca da maturidade, “percebe-se a variedade de reivindicações pelas demandas de direitos particulares e de liberdade individual” (ORTEGA apud HOUTART, 2002, p. 104). Esses mesmos litígios e reivindicações por direitos surgem no decorrer do jogo, mas eles acabam sendo resolvidos em conjunto, no intento de desempenhar a tarefa proposta pelo mestre. Dessa forma, todo o grupo de heróis deverá colaborar com suas habilidades para que o objetivo seja alcançado.

Por exemplo, caso o personagem do jogador A, seja um *elfo* que foi atingido durante um combate e, a personagem B, seja uma maga, o primeiro dependerá diretamente dos poderes mágicos da segunda para reviver, para retornar ao jogo com vida. Nesse caso, não existe uma relação de hierarquia e nem mesmo o fato de ser um indivíduo do sexo masculino ou feminino têm a menor importância, o que realmente vai ser levado em conta são os atributos que possui para ajudar na solução do impasse que se apresenta na ocasião.

Nas aventuras de RPG não existe um enfrentamento entre equipes rivais, o ganho de honrarias e estima são naturalmente incorporados ao grupo, o êxito nem ao menos tem que passar do indivíduo para o grupo, ele já pertence ao grupo desde o momento da conquista. Os saberes particulares também são compartilhados durante as jornadas.

A estratégia do evitamento e separação dominante nas metrópoles como forma de sobrevivência não se mostra válida no contexto do jogo, mas sim o seu oposto, pois o equacionamento de conflitos é solucionado em conjunto. Juntando-se a isso o compartilhamento das honrarias, há uma tendência à solidificação das relações entre os membros do grupo.

Essas situações vividas nas jornadas, através da existência virtual dos personagens, poderiam estar funcionando como uma simulação e, ao mesmo

tempo, um treinamento para os relacionamentos cotidianos onde essas situações surgem naturalmente. Os jovens estariam, através das vivências do jogo, aprendendo formas de conviver em sociedade e de compartilhar adequadamente os seus saberes para que eles fossem utilizados em detrimento do crescimento de seus grupos sociais.

Comentando a respeito da necessidade do ser humano jogar, Schiller citado por Retondar (2007, p. 16) diz que “assim fazendo, consegue harmonizar os impulsos sensíveis com os impulsos inteligíveis, isto é, concilia os sentimentos mais viscerais com as prerrogativas sociais”. Detecta-se, dessa forma, mais um fator de atração desse jogo sobre seu público que pode ser essa conciliação dessas duas necessidades básicas humanas: as necessidades de auto-realização e as de convívio em grupo.

O lado positivo dessa prática é a convivência de onde deriva o estabelecimento de amizades, a troca de saberes e, principalmente, a quebra de preconceitos de casta. Pois o que poderia ser um mal como a fluidez das ligações causadas por interesses particulares e circunstâncias momentâneas, acaba por originar grupos compostos de indivíduos de origem social diversa. Esses grupos se encaixam no conceito de tribos de Maffesoli e vivenciam de forma intensa essa socialidade enquanto estão juntos.

Isso tudo leva a pesquisadora a concordar com a observação de Retondar, quando afirma que “aquele que joga, medita sensivelmente sobre si e sobre o mundo da vida” (2007, p. 37). O que não deixa de conduzir o indivíduo a situações diferenciadas das comuns e bem semelhantes às experimentadas nas hierofanias, da mesma forma que, aquele que medita religiosamente, também o faz, utilizando-se de meios diferentes e que foram considerados sagrados.

De uma forma ou de outra, a meditação do indivíduo-jogador de RPG sobre a posição no mundo poderá favorecer a descoberta de sua identidade individual, mas também da sua identidade coletiva, ou seja, seu papel social. Nesse percurso, à procura de sua individualização, principalmente na passagem da infância para a idade adulta – adolescência – a construção do personagem mostrou-se ser um instrumento útil na reflexão sobre os predicados físicos e morais que o indivíduo-jogador deseja para si mesmo, como também das relações que mantém com os indivíduos com quem convive no seu meio social.

3.3.1 Jogadores e Personagens

Não existe nos livros de RPG um modelo acabado a que se deve aderir para no processo de idealização de um personagem. Ele não é previamente concebido, constrói-se usando como modelo os heróis e deuses expostos nos livros, como também o “homem religioso [...] faz-se a si próprio ao aproximar-se dos modelos divinos” (ELIADE, 1992, p. 88).

Ou seja, a conduta e a personalidade do homem religioso das tribos arcaicas era moldada pelos modelos apresentados pelos deuses e heróis de sua comunidade, da mesma forma que o personagem do jogador é moldado pelos modelos de deuses e heróis encontrados nos livros.

Refletindo sobre a formação do personagem, Eco (apud RODRIGUES, S., 2004, p. 39) afirma que a “personagem bem realizada é uma fórmula imaginária com mais individualidade e viço do que todas as experiências verdadeiras que resume e emblematiza”. A construção dos personagens de RPG é muito bem pensada, levando-se em conta, as classes e as raças descritas com detalhes nos livros.

A escolha da classe do personagem é tão importante que é feita antes mesmo que a de sua raça. Esse é um conselho encontrado no Livro do Jogador, porque as classes dos personagens vão indicar, além suas profissões, suas vocações, sua eficiência quanto estiver em combate, sua perícia e suas habilidades mágicas. A seguir a tabela das classes, com as principais características:

Quadro 1 – Características das Classes dos Personagens.

Classe	Características
Bárbaros	Combatente violento que usa a fúria e o instinto para derrotar os inimigos.
Bardos	Artista, viajante, contador de histórias, cuja música cria magia.
Clérigos	Mestre da magia divina e um guerreiro treinado.
Druídas	Sábio que extrai energia do mundo natural para conjurar magias divinas e adquirir poderes mágicos estranhos.
Feiticeiros	Conjurador com habilidades mágicas inatas.
Guerreiros	Um combatente excepcional e habilidade inigualável com armas.
Ladinos	Espião repleto de perícias e truques que prefere a furtividade à força bruta.
Magos	Conjurador poderoso versado nas artes arcanas.

Monges	Artista marcial, um mestre com poderes exóticos. Seus ataques desarmados são rápidos e fortes.
Paladinos	Campeão da justiça, destruidor do mal que é protegido por uma enorme variedade de poderes divinos.
Rangers	Guerreiro sagaz e audacioso.

Fonte: Elaboração da autora com base nas informações contidas no livro *Dungeons & Dragons: Livro do jogador: livro de regras básicas*. SP:Devir, 2004.

Além da descrição física, são pensadas outras características que detalham o personagem como a personalidade, o idioma que fala, as relações com outras raças e a sua religião. Para a escolha dos nomes, é respeitada, na maioria das raças, a ancestralidade, o nome do clã. À seguir, a tabela de características das raças a serem escolhidas para compor os personagens:

Quadro 2 – Características das Raças de Personagens.

Raças	Características	Altura	Peso	Pele	Cabelos	Olhos
Humanos	Adaptáveis, inventivos, ambiciosos, moral variável	1,60 a 1,90m	60 a 80 k	Varia entre negro escuro e branco leitoso	Castanho ao dourado, crespos, ondulados ou lisos	Variam
Anões	Desconfiados, grosseiros, justos, resistentes	1,30 a 1,50m	60 a 80k	Varia entre o bronzeado e o marrom	Preto, cinza ou castanhos, sempre longos	Escuros
Elfos	Refinados, frágeis, serenos, gostos artísticos e amor à natureza	1,40 a 1,70m	40 a 65k	Clara	Escuros	Verdes
Meio-Elfos	Mescla características de ambas as raças	1,50 a 1,80m	45 a 90k	Mais claros que os humanos	Variedade igual a dos humanos	Verdes
Meio-Orcs	Simplórios e rudes, irrequietos e mal-humorado.	1,80 a 2,10m	90 a 120k	Acinzentada	Não cita	Escuros
Halfling	Nômades, ágeis, habilidosos, furtivos, corajosos.	Raramente ultrapassam 90 cm	15 a 18k	Rosada	Pretos e Lisos	Castanhos ou negros
Gnomos	Curiosos, bem-humorados, gostam de jogos e brincadeiras	1,00 a 1,20m	20 a 23k	Moreno claro ao marrom escuro	Claros	Diversas tonalidades de azul

Fonte: Elaboração da autora com base nas informações contidas no livro *Dungeons & Dragons: Livro do jogador: livro de regras básicas* SP:Devir, 2004.

Os quadros anteriores apenas sintetizam as muitas informações disponíveis nos livros e que servem para a escolha das características, tanto físicas quanto morais, que entram na composição dos personagens. As ilustrações, que ajudam a visualizar as características das raças dos personagens, como também dos deuses, são abundantes nos livros de RPG.



Ilustração 8 – Representação masculina das raças de D&D.

Fonte: Dungeons & Dragons Suplemento: Deuses e Panteões.



Ilustração 9 – Representação feminina das raças de D&D.

Fonte: Dungeons & Dragons Suplemento: Deuses e Panteões.

Existem muitos detalhes a serem pensados quando se idealiza um personagem no jogo de RPG; o que faz com que ele se torne a fórmula imaginária com individualidade e viço a que se referiu Eco (apud RODRIGUES, S., 2004).

O processo de detalhamento e incorporação do personagem favorece, ainda, no jogador que assumiu temporariamente a personalidade desse último, uma impressão vívida dos fatos acontecidos que se sucedem com ele na sequência do jogo e da campanha.

O modelo de herói, embora elaborado no jogo de RPG com a mesma técnica de bricolagem utilizada para gerar um sem número de outras criações na atualidade, é mais que um tipo, é um arquétipo “símbolo da existência e da vulnerabilidade humana” (RODRIGUES, S., 2004, p. 40).

Como se mencionou, os arquétipos são elementos de grande influência na conduta humana. E, por estar repleto deles, somando-se ao fato de tratar-se de um tema ligado diretamente às questões existenciais (mais precisamente da procura pela ascensão espiritual), o monomito é o mais popular e conhecido.

Ele, como os demais temas mitológicos básicos, pode ser encontrado desde as tribos primais, passando pela Idade Média com suas narrações épicas, até

a contemporaneidade com seus filmes futuristas – como os já considerados clássicos –, *Star Wars* (Guerra nas Estrelas), *Matrix* e, mais recentemente *Avatar*, até os heróis dos gibis, a exemplo do Super Homem.

Ao mesmo tempo em que deseja ser parte integrante de uma comunidade, cada ser humano é único e assim gosta de se sentir. E, na busca dessa identidade, dessa diferenciação, cada indivíduo procura se superar e superar os demais, de alguma forma, tornando-se alguém especial.

Esse “alguém especial” é comumente denominado de herói. Sua idealização é baseada em suas concepções/padrões de homem/mulher perfeito. Nas sociedades arcaicas, esse modelo era fornecido pelo monomito, onde

A personagem heróica representa o símbolo no sentido da manifestação do especial em geral no indivíduo e oferece a possibilidade de identificação das pessoas, independentemente de contexto histórico, social ou individual por meio do repertório mítico. (RODRIGUES, S., 2004, p. 40).

Por isso, a imagem do herói “tem um poder de sedução dramática flagrante e, apesar de menos aparente, uma importância psicológica profunda” (HENDERSON, 1964, p. 110). Ele pode variar os detalhes e apresentar elementos das culturas em que estão inseridos, mas a sua estrutura conserva os elementos básicos característicos desse mito. Todas as variantes obedecem ao esquema básico que retrata a mesma história

do herói de nascimento humilde, mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho (*hybris*) e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício “heróico”, onde sempre morre (HENDERSON, 1964, p. 110).

A possibilidade constante do acaso que pode levar à morte é presença marcante na jornada do herói. Da mesma forma, os personagens-heróis do RPG estão expostos a esse acaso, onde sua sobrevivência será decidida através do lançar dos dados.

A ideia do acaso e da morte é um dos elementos propulsores da criação de religiões, da busca pela religiosidade ou da experiência do sagrado, que são tentativas de transcender a existência cotidiana. Aí é possível detectar mais uma aproximação entre o jogo e os fenômenos ligados à religiosidade.

A recorrência dos elementos da estrutura da jornada do herói em culturas como as dos Incas do Peru e das tribos africanas separadas por um oceano e pelo

tempo, ratifica a conservação de sua estrutura universal do mito, na medida em que as culturas não possuem nenhum contato cultural entre elas.

Talvez, por oferecer a possibilidade da identificação leitor/escutador com a figura do herói, ao menos durante o tempo que se tem contato com a história, é que esse mito tenha tornado tão popular, extrapolando os limites da mitologia e adentrando à literatura, às histórias em quadrinhos, aos filmes e até mesmo às histórias de cordel, tão populares no norte-nordeste brasileiro.

As fases da jornada podem ser divididas em três, segundo Campbell (2007). Elas correspondem às fases que os indivíduos alcançam no desenvolvimento da sua consciência de ego. A divisão de Campbell é composta de separação, iniciação e retorno, sendo “uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem” (2007, p. 36).

Quanto mais o herói adianta-se em sua jornada, mais percebe que já não é o mesmo. Intui que, de alguma forma, distingue-se dos demais sujeitos de sua idade, classe social ou mesmo do comum dos indivíduos que fazem a sociedade em que ele está inserido.

O ritual como fase transformadora vai levar o indivíduo de uma posição social ou psíquica para uma subsequente. Ele é, por isso, transformador, como transformadoras são todas as mudanças de postura necessárias ao amadurecimento psíquico dos seres humanos.

Sendo a jornada do herói representante das fases que os indivíduos atravessam em direção à sua maturidade e, sendo essa jornada, uma constante enfatizada nas aventuras de RPG, pode-se depreender que ela, embora não aconteça materialmente, sua encenação no plano imaginário oportuniza a sua vivência.

O repertório mítico presente nos livros de RPG promove a identificação do indivíduo com sua criação e transforma-o temporariamente em herói. Após a sua construção, quando o personagem idealizado pelo jogador sai da ficha para realizar a ação imaginária proposta pelo mestre, ele ganha vida na imaginação dos jogadores.

Isso fica claro na resposta de um aos jogadores quando se perguntou a ele quais as sensações experimentadas quando estava jogando. Sua resposta foi que existia “uma sincronia profunda entre mim e o personagem” (citação verbal).

Nesse caso, a vida do personagem, suas emoções e os obstáculos que atravessa, se tornam reais no momento em que estão jogando.

No mundo das representações do jogo de RPG, “a identidade passa a ser fruto de uma construção intencional e, desse modo, os sujeitos teriam total liberdade de, na re-elaboração de suas *personas*. [...] o sujeito passa, então, a ser o criador de si mesmo” (FELINTO, 2005, p. 48). Ao elaborar um personagem, o jogador recria a sua personalidade, recriando a si próprio.

Tal como ocorre nas cerimônias e rituais (típicos do fenômeno religioso), quando o sujeito se torna real quando se constitui tomando como modelo um ser sobre-humano, o personagem de RPG é legitimado através de seu processo de criação que se baseia em um dos modelos de divindade (ou seres com potencialidades acima das do ser humano comum) apresentados nos livros. Essa semelhança sacraliza e, conseqüentemente, justifica a existência da personalidade criada pelo jogador.

Segundo Campbell (1990), a carência em relação às mitologias exemplificadoras de conduta social estaria trazendo conseqüências como as que verificamos nos jornais, incluindo atos destrutivos e violentos praticados por jovens que não sabem como se comportar numa sociedade civilizada, por serem privados dos rituais por meio dos quais eles se tornariam membros da tribo, da comunidade.

Na falta dos modelos que por muito tempo eram passados para os jovens através da mitologia, ou sendo ele deficiente, ficam os jovens livres para fabricarem seus próprios mitos e heróis que, por sua vez, vão gerar as regras de comportamento. Essas regras guiarão e, ao mesmo tempo, os tornarão reféns desse tipo de conduta fabricada sem uma fundamentação mais madura que a experiência do convívio social e tradições bem sucedidas lhes facultariam.

Essa situação faria também com que eles se sentissem a parte da comunidade em que vivem, direcionando, muitas vezes, suas necessidades de convivência e aprendizado social para a internet, para os jogos virtuais e para os Roleplaying Games.

Dentro dessas realidades paralelas, cada um é herói ao seu turno, atribuindo ao personagem – imagem idealizada de si mesmo – as características que desejaria para si próprio. Ou ainda, podem experienciar situações não permitidas socialmente, mas que desejariam experimentar. Essa possibilidade aberta pelo jogo causa

uma suspensão momentânea da realidade na qual o indivíduo se permite ser aquilo que no cotidiano não é, que possivelmente gostaria de ser; ele fala e age de maneira diferente da forma que falaria e agiria se estivesse no mundo da vida. A abertura mágica proporcionada pelo jogo tende a potencializar a gratuidade e a espontaneidade, onde o indivíduo, ao se perceber liberto dos condicionamentos sociais e culturais, tende a manifestar traços profundos de sua personalidade (RETONDAR, 2007, p. 34).

Sendo assim, o jogo acaba por revelar a subjetividade do indivíduo-jogador de RPG, como também de qualquer outro, que “não mais acossado pelas pressões sociais e pelos julgamentos morais, acaba revelando seus sentimentos e valores mais íntimos” (RETONDAR, 2007, p. 34). É o caso de *Aoth Rammas*, que, idealizou ultimamente um fora-da-lei para “tentar algo que não tinha feito ainda, que era fazer um personagem não combatente” (informação verbal).

Muito embora o personagem estivesse à margem das regras sociais, e que o jogador também estivesse à margem de novas emoções, observa-se que ele idealizou uma personalidade que fosse capaz de resolver seus conflitos, sem a necessidade dos enfrentamentos. Seria como um complemento equilibrador da personalidade guerreira, no seu mundo simbólico.

Ao criarem um mundo ficcional, evadindo-se da realidade, realizam, ao mesmo tempo, uma catarse que vem aliviá-los das tensões comuns do cotidiano, e a construção de um projeto que, segundo Retontar (2007), objetiva perceber a realidade sobre outra perspectiva. Pois “quem joga é quem constrói, reconstrói e atualiza constantemente a sua circunstância sócio-cultural através das representações de si, do outro e do mundo que o cerca” (RETONDAR, 2005, p. 53).

Esse novo olhar para a realidade, através da edificação desse mundo imaginário, é também o reaparecimento de um antigo desejo humano expresso em muitas das mitologias espalhadas ao redor do mundo. Trata-se da construção da sociedade ideal, pois, no jogo, todos têm a possibilidade de se tornarem heróis e vencedores, membros ativos e importantes da tribo.

A estrutura desses mitos, além do apelo psicológico, é semelhante a outro fenômeno praticado há milênios pela humanidade, que são os rituais, aos quais já se fez referência nesse estudo. Dessa maneira, durante as sessões, onde existem múltiplas jornadas de heróis ocorrendo ao mesmo tempo, no mesmo espaço virtual, unem-se dois elementos que exercem forte apelo inconsciente para os praticantes

do jogo: a anuência velada aos rituais e a representação das fases de maturação que eles estão ou vão passar.

É importante a observância desses fatos, pois os “rpgistas” – como os jogadores de RPG se autodenominam – como já foi observado anteriormente, estão na faixa da adolescência ou início da vida adulta. Decorrendo daí a possibilidade dessa identificação com a mitologia exposta nos livros, principalmente com o mito do herói, relacionar-se às necessidades de autoafirmação perante seu grupo, típica dessa época específica da vida.

Outro tema recorrente nas mitologias e encontrado nos livros de RPG da série estudada é o da luta contra o dragão. Ele se faz presente de forma tão expressiva que está no título do livro analisado nesta pesquisa: *Dungeons & Dragons*, que pode ser traduzido literalmente por “Masmorras e Dragões” e popularmente como “Caverna do Dragão”. Uma grande quantidade de outras criaturas monstruosas também está presente, substituindo os dragões em outros momentos, evocando a mesma simbologia.

A vitória final na “batalha entre o herói e o dragão é a forma mais atuante deste mito” (HENDERSON, 1964, p. 120) representando de forma clara a vitória do ego sobre as disposições regressivas humanas. O dragão simula a sombra do sujeito, que tem que ser detectada em algum momento da existência para que seja transmutada. É o próprio poder destrutivo/agressivo que terá que ser trabalhado.

É curioso observar que, no RPG, esses monstros ou anti-heróis, que representam a sombra que deve ser subjugada pelo ego, nem sempre estão no papel de agressores. Alguns dessas criaturas mitológicas passam pelo processo de resignificação, sendo incorporadas à categoria de herói, como é o caso dos *halflings*.

Os *halflings* espertos, competentes e oportunistas. Podem ser cidadãos honestos e trabalhadores ou ladrões. Mas, “de qualquer forma, eles são sobreviventes astutos e engenhosos” (COOK, 2004, p. 19). A maioria dos traços de sua personalidade são semelhantes à de *Loki*, o filho de *Wotan*, da mitologia nórdica. Sendo ladinos portam uma moral no mínimo duvidosa. No entanto, eles são muito



Ilustração 10 – Loki
 Fonte: <http://novasrunas.ruinsblogspot.com/2010/04/loki.html>

bem aceitos na composição de um grupo de aventureiros, sendo de grande valia na composição da equipe.

Revigora-se, nesse ponto, a possibilidade dos jogadores estarem fazendo uma catarse através do processo do jogo, ao se submeterem ao domínio de suas sombras. Essa submissão provisória ocorreria como uma tentativa de incorporá-la à sua personalidade, deixando de negá-las, permitindo com isso a eclosão dessa potencialidade indomada da alma para que possa sair à luz e só então ser trabalhada.

Nesse processo, o RPG traz consigo a reflexão que as próprias narrativas mitológicas provocam nos sujeitos, pois o distanciamento da realidade (que se dá momentaneamente no período do jogo), proporciona aos indivíduos “um distanciamento sensível daquilo que se é no jogo e daquilo que se gostaria de ser e não se é no jogo da vida” (RETONDAR, 2007, p. 37).

Como durante as jornadas imaginárias representa-se a própria vida e as personalidades humanas, com suas variações; como representar significa simplesmente mostrar, os jogadores podem estar mostrando, sinalizando suas formas de perceber a realidade em que se inserem.

Dessa forma, estar fora da realidade vai proporcionar um retorno a si mesmo, ao mesmo tempo em que acontece uma ampliação do olhar do indivíduo para a realidade vivida por ele. O que denota uma real modificação em sua percepção a respeito de si e dos outros, como também um redirecionamento de suas ações com base nesse aprendizado.

A mudança de percepção quanto a sua posição frente aos demais indivíduos que convivem socialmente com os jogadores transparece na fala de um dos jogadores que diz: “percebi como posso influenciar vários destinos”. Acrescenta ainda que, depois que começou a jogar, passou “a ter uma visão mais ampla de tudo, imaginando as várias possibilidades [de ação]” (informação verbal).

Postos todos esses pontos em questão, poderia se perguntar então, se da mesma forma que o desaparecimento dos mitos juntamente com os rituais ocasionou problemas no convívio social; se o desaparecimento de(os) deus(es) levando consigo os seus modelos de conduta, deixou os indivíduos livres para criarem os mais diversos e disparatados modos de procedimento, desequilibrando muitas vezes as relações, seu retorno não poderia ser de importância fundamental para o equilíbrio das sociedades contemporâneas?

3.4 PANTEÕES DE *D&D*: DEUSES E RELIGIOSIDADES

Muitas das questões relacionadas à vivência humana encontram-se relacionadas à formação de identidade, como discutido anteriormente. Essa identidade, às vezes, pode divergir dos moldes impostos pela sociedade em que o indivíduo está inserido por não se enquadrar na normatividade. Em geral, o indivíduo para viver bem em sociedade tem que se adequar aos modelos normativos prevalentes.

O posicionamento exigido dele, em geral, é que relegue a um plano inferior ou abdique de suas vontades de realização e desejos pessoais, valorizando mais as ações e metas sociais. Sua história singular passa a funcionar como pano de fundo, prevalecendo os comportamentos convencionados.

Quando se executa um papel social, está implícita a introjeção das normas oferecidas pela sociedade como um todo. Essas normas muitas vezes não estão escritas através de leis, mas inscritas no imaginário coletivo. Suas ações individuais deverão se adequar às regras da sociedade em que se insere, que por sua vez foram construídas tendo como base o espírito de tempo do período.

É claro que os indivíduos, atores sociais que são, não podem ser vistos como meros autômatos. Os imaginários se refletem nos indivíduos de maneira única, pois “cada sujeito está apto a ler o imaginário com certa autonomia” (MAFFESOLI, 2001, p. 80), interpretando-o a seu modo e agindo segundo essa interpretação.

Porém, quando se examina o problema com atenção, [...] vê-se que o imaginário de um indivíduo é muito pouco individual, mas sobretudo grupal, comunitário, tribal, partilhado” (MAFFESOLI, 2001, p. 80). Nem por isso deixa de se instalar uma dicotomia em que sua identidade natural passa a ser qualificada como a identidade social.

Um dos modelos oferecidos pela sociedade para que o indivíduo se baseie na construção da sua identidade é fornecido pelas religiões. O(s) deus(es) cultuado(s) nas diversas expressões de religiosidade tornam-se modelos de conduta para o praticante. Desde os mais antigos registros, uma das formas de mediação simbólica entre o mundo dos homens e o mundo dos deuses, criaturas sobre-humanas ou imortais, foi o ato de jogar.

Segundo Huizinga (2007), é extremamente significativo o fato de que, em nenhuma das mitologias conhecidas, o jogo nem tenha sido representado pela figura divina, nem pela demoníaca. Ele ocupou, portanto, um lugar de neutralidade. Ao mesmo tempo, os deuses foram frequentemente representados, entregues a algum tipo de jogo.

No Mahabarata, o próprio mundo é concebido como um jogo de dados que *Siva* joga com sua esposa. As estações *rtu*, são representadas sob a forma de seis homens jogando com dados de ouro e prata. Também a mitologia germânica faz referência a um jogo jogado pelos deuses em seu tabuleiro: quando o mundo foi ordenado, os deuses reuniram-se para jogar os dados, e quando ele renascer de novo após sua destruição, os Ases rejuvenescidos voltarão a encontrar os tabuleiros de jogo em ouro que originalmente possuíam” (HUIZINGA, 2007, p. 65).

Algumas das histórias mitológicas mais significativas, como as das culturas indiana e nórdica, que influenciam outras mitologias até os dias atuais, contaram as histórias dos deuses e de seus feitos, mencionando o jogo como forma de criação do mundo.

A mitologia que acompanha os jogos de RPG, trazendo consigo elementos mitológicos antigos, é um forte apelo que leva o praticante a conduzir seus atos tendo como referência o proceder dos deuses e heróis.

Outro recurso a se pensar, usado abundantemente nesses livros e muito atrativo é a ilustração. A presença das imagens é marcante e caracteriza muito bem a temática central de cada jogo. Em relação a esse discurso visual, Mattos, afirma que ele “não se constitui apenas como um acessório à leitura do discurso verbal, mas sim como parte integrante dessa leitura” (2006, p. 58). Não é à toa que, em livros que têm como objetivo estimular a imaginação, os estilos de ilustração são os mais diversos, agradando a muitos gostos diferentes.

A identificação com o discurso visual trazido pela imagem é um fator a se levar em conta, porque grande parte dos jogadores cria representações, desenha seu próprio personagem ou, quando não tem habilidade, solicita a um colega que faça a ilustração de seu personagem ou mesmo produza um único desenho onde apareçam todos os personagens envolvidos na campanha. Eles têm, portanto, familiaridade com a categoria de artes plásticas que é o desenho à mão livre.

O interesse pela ilustração como também pela representação é demonstrado, por exemplo, quando participam de encontros como o *okinawa*¹⁴, que é um evento de divulgação da cultura pop japonesa, onde podem ser encontrados desde os mangás, os filmes, os desenhistas realizando seus cartuns, incluindo os retratos caricaturados em estilo *chibi*¹⁵, até os concursos de *cosplays*¹⁶. Esse último acontece com frequência principalmente nos encontros de RPG.



Ilustração 11 – : Cosplays no *Okinawa*.
Fonte: Arquivo pessoal da autora.



Ilustração 12 – : Roda de RPG no *Okinawa*.
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Em *Dungeons & Dragons: Livro do Jogador*, encontra-se uma grande quantidade de deuses e deusas, organizados em Panteões, que serão cultuados pelos personagens dos jogadores. Os panteões são correspondentes às raças dos personagens. “A pessoa comum escolhe um único deus, que considera seu patrono” (COOK, 2004, p. 106).

¹⁴ A terceira edição, o Okinawa 2010, se deu nos dias 06 e 07 de março de 2010, nas dependências do colégio Polígono no bairro dos Bancários, em João Pessoa, capital da Paraíba.

¹⁵ Estilo de desenho japonês que possui um traço bastante estilizado e simplificado. Na maioria das vezes, por se desejar um efeito cômico ou sentimental, as cabeças dos personagens possuem a mesma dimensão do corpo, a boca nem sempre é finalizada e o nariz quase sempre é excluído.

¹⁶ Cosplay é a abreviação do termo em inglês de *costume play* ou ainda *costume roleplay* podendo ser traduzido como representação de personagem a caráter. Usado para referir-se à atividade de fantasiar-se de algum personagem real ou ficcional, concreto ou abstrato retirado de animes, mangás, comics, videogames. É uma atividade lúdica envolvendo a interpretação de papéis, comum em encontros de RPG e cultura japonesa.



Ilustração 13 – : Panteão Élfico.

Fonte: Dungeons & Dragons Suplemento: Forgotten Realms: Deuses e Panteões.

A escolha de se filiar a um culto, a um dos deuses não é obrigatória, mas aconselhável, pois são os deuses que governam os vários aspectos da vida em *Faerûn*. Caso se escolha um deus a venerar, não significa que ela respeitará somente esse deus, mas também “é pudente e respeitoso com os outros deuses [...] lhes oferecer algumas orações nos momentos adequados” (COOK, 2004, p. 106). O que sugere a convivência e a consideração por outras religiões.

Existem também, traços de sincretismo religioso. Pois os personagens, quando de suas necessidades, podem fazer oferendas a outros deuses. É o caso do exemplo descrito no Livro do Jogador, cujo personagem, antes de seguir viagem, mesmo sendo seguidor de *Pelor*, pode entregar uma oferenda ao deus das estradas, *Fharlanghn*, para que sua viagem seja bem sucedida (COOK, 2004).

Essa prática é comum no livro e pode ser comparada às oferendas que são feitas a diferentes santos, ou mesmo da alternância da freqüência a mais de uma religião/culto religioso, dependendo das necessidades dos indivíduos-fieis.

A escolha do deus a ser cultuado influi diretamente na personalidade do personagem. Para que se tenha ideia dos traços típicos dos deuses de *Faerûn*, a seguir será apresentado, em ordem alfabética, um quadro com as características e os domínios dos principais deuses cultuados em *Faerûn*.

Quadro 3 – Características dos deuses de *D&D*.

Deuses	Títulos	Características	Domínios
Baccob	Deus da Magia, O Distraído, Arquimago dos Deuses.	É neutro. Deus da magia e do conhecimento.	Divindade distante que não executa ações no mundo dos mortais.
Corellon Larethian	Protetor e Preservador da Vida.	É caótico e bom. Criou os elfos de seu próprio sangue em batalha com Grumms. Governa a magia, a música, as artes, os ofícios, a poesia.	O caos, o bem, a proteção e a guerra.
Ehlonna	Deusa das Florestas.	É neutra e boa. Protetora de todas as pessoas boas que habitam as florestas, amando-a e tirando dela o seu sustento.	Animais, plantas, sol, bem.
Erythnul	Deus da Matança, O Diverso.	É caótico e mau. Sente prazer quando há pânico de morticínio.	O mal a enganação e a guerra.
Garl Glittergold	Ouro-Líquido, O Brincalhão, o Protetor Vigilante, A Gema sem Preço, A Esperteza Brilhante	É neutro e bom. Foi o descobridor dos Gnomos, convertendo-se em seu protetor. Levou-os para o mundo. Governa o humor, a esperteza, a lapidação e fabricação de jóias.	O bem, a proteção, mas também a enganação.
Grumms	O Caolho, Aquele que nunca Dorme.	É caótico e mal. Incita a guerra e a tomada de territórios de outras raças.	O caos, mal, força e guerra.
Heironeous	O Invencível.	É leal e bom. Promove a justiça, o heroísmo, o cavalheirismo, a honra.	Bem, caos e guerra.
Hextor	Deus da tirania, O Campeão do Mal, Porta-voz do Inferno, Terror da Batalha	É leal e mau. Tem seis braços e promove a guerra, o conflito e a destruição.	A destruição, o mal, a ordem e a guerra.
Kord	O Lutador	É caótico e bom. Patrono dos atletas, principalmente os de luta livre.	Caos, bem, sorte e força.
Moradin	O Forjador da Alma.	É leal e bom. Forjou os primeiros anões usando metais e gemas preciosas e depois soprou a vida dentro deles.	Terra, bem, ordem e proteção.
Nerull	Deus da morte, A Morte, O Inimigo do Bem, Aquele que Odeia a Vida, O Portador da Escuridão.	É neutro e mal. Patrono dos que buscam o mal supremo por prazer.	Morte, mal e enganação.
Obad-Hai	Deus da Natureza, O Oboê, A Flauta do Pastor.	É neutro. Governa a natureza, sendo amigo de quem vive em harmonia com o mundo natural.	Animais, plantas, ar, água, fogo e terra.

Olidammara	O Ladino Sorridente	É caótico e neutro. Adora vinhos, mulheres e música. É um vagabundo, um brincalhão e mestre nos disfarces.	Caos, sorte e enganação.
Pelor	Deus do sol, O Radiante.	É neutro o bom. É o criador de muitas coisas boas, sendo apoio para os necessitados e adversário de todo o mal. Seus sacerdotes são bem recebidos em todos os lugares.	Bem, cura, força, sol.
St. Cuthbert	Deus da retribuição	É leal e neutro. Incentiva a vingança e a punição justa para os transgressores da lei. Prefere o bem ao mal.	Destruição, ordem, proteção e força.
Vecna	Deus dos segredos, O Lorde Aleijado, O Nome Sussurrado.	É neutro e mal. Governa tudo o que não deve ser conhecido e que as pessoas desejam manter em segredo.	Mal, conhecimento e magia.
Wee Jaz	Deusa Bruxa, A Feiticeira Rubi, A Dama Severa, A Guardião da Morte.	É leal e neutra. Deusa da morte e da magia exige obediência de seus seguidores. Conta com feiticeiros e magos poderosos que veneram-na em templos afastados.	Morte, magia e ordem.
Yondalla	A Abençoada, a Protetora e Provedora, A Matriarca Cuidadosa	É leal e boa. Criou e protege os halfings. Prega a harmonia entre seus filhos, mas também a defesa vigorosa contra os inimigos. Seus seguidores esperam ter vida próspera e segura.	Bem, ordem e proteção.

Fonte: Elaboração da autora com base nas informações disponíveis no livro *Dungeons & Dragons: Livro do jogador: livro de regras básicas* SP:Devir, 2004.

Observa-se pelo quadro uma diversidade muito grande de deuses e deusas, cujas tendências variam desde leal e bom até caótico e mau. O que significa dizer que, tal como os deuses do Olympo Grego, os diversos tipos de personalidade humana estão aí retratados.

Alguns possuem características aparentemente antagônicas como é o caso de *Corellon Larenthian*, o deus dos *elfos*, cujos domínios são o bem, mas também os caos e onde sua bondade e capacidade de proteção não impedem que ele seja um deus guerreiro. Ou *Kord*, o patrono dos atletas, também caótico e bom, que inclui em seus domínios o bem, a sorte e a força.

Ser bom implica em altruísmo, respeito à vida, dignidade e capacidade de se sacrificar em prol do outro ou de sua comunidade. O oposto, ser um personagem mau, vai traduzir desejo de oprimir, ferir a até eliminar os adversários. E, ser neutro,

é literalmente não tender nem para o bem, nem para o mal. Nem desrespeitam a vida e os direitos alheios, mas também não se sacrificam por ninguém.

Os deuses leais, assim como os personagens, são confiáveis, honrados e obedientes à autoridade. Essas características podem, no entanto, levar a uma certa rigidez por excesso de apego às tradições, o que ocorre muitas vezes, no domínio das sociedades religiosas.

Os deuses caóticos têm como principal atributo a liberdade de ação. O que vai lhes conceder, por um lado, a flexibilidade, adaptabilidade e, por outro, a imprudência, a irresponsabilidade e, no caso dos personagens filiados ao seu culto, o ressentimento com a autoridade.

Os neutros podem ser honestos, mas também mentir e enganar em algumas ocasiões. Respeitam a lei sem amá-la. É, tanto no caso do bem como no do mau, um ponto de intermediação.

Em alguns casos, o jogador vai depender diretamente dos deuses ou entidades divinas para executar as suas artes mágicas. É o que acontece com os clérigos, druidas, paladinos e *rangers* que são chamados de conjuradores divinos, por retirarem seu poder de uma fonte divina. São destinadas à cura e à proteção dos fiéis, tendo o conjurador que possuir sabedoria.

Existe outro tipo de magia que é a arcana, a qual envolve manipulação direta das energias da natureza e que é praticada por bardos, feiticeiros e magos. São mais violentas e passíveis de destruição dos seres ou objetos atingidos por ela. Exigem, por parte dos praticantes, muito estudo talento natural.

Mesmo no caso da elaboração dos personagens ateus, nota-se que os jogadores, ao fazê-los, tomam uma posição quanto à religiosidade. É o que ocorreu com o jogador *Aoth Ramm* que elaborou um personagem que, segundo ele, “perdeu a fé após ver a destruição causada pelo império” (informação verbal). Nas entrelinhas, percebe-se conceitos diretamente relacionados à religiosidade. *Aoth Ramm* fala em fé e na sua perda. Note-se que, se o personagem perdeu a fé, é porque algum dia a cultivou.

Fenômeno bastante comum nos meios religiosos quando um indivíduo se decepciona por alguma razão com a denominação religiosa que até então vinha seguindo. O império, nesse caso, poderia estar representando o próprio “Reino dos Céus” prometido pelos sacerdotes de várias denominações religiosas. E sua

destruição, a decepção com a conduta desse mesmos sacerdotes que acabam por entrar em desacordo com a doutrina pregada e não praticada.

No suplemento de *Forgotten Realms: Deuses e Panteões*, foi feita uma ampliação na quantidade de deuses de cada panteão. Foi estabelecida, inclusive, uma gradação de poder em relação aos panteões. Fato comum nas religiões politeístas. Na mitologia nórdica, por exemplo, os deuses são divididos em *Aesir* (deuses superiores liderados por *Wotan*) e *Vanires* que (deuses de uma hierarquia menor).



Ilustração 14 – Wotan
Fonte: <http://www.bismarck.k12.mo.us/English/skinner/Classes/norsemyths.htm>

Nesse Livro-Suplemento, essa divisão, como também a superioridade numérica de deuses do sexo masculino sobre as divindades femininas, vão se tornar visíveis, como demonstra o quadro a seguir.

Quadro 4: Divindades de *Faerûn*.

Divindades	Masculinas	Femininas	Total
Superiores de Faerûn	19	11	30
Outras divindades de Faerûn	16	13	29
do Panteão Anão	11	03	14
do Panteão Drow	03	01	04
do Panteão Élfico	08	04	12
do Panteão Gnomo	07	-	07
do Panteão Halfling	03	03	06
do Panteão Mulhorandi	07	03	10
do Panteão Órfico	05	01	06
Totais	79	39	118

Fonte: Elaboração da autora com base nas informações disponíveis no Livro-Suplemento de *Forgotten Realms: Deuses e Panteões*.

Nas primeiras linhas, encontram-se as divindades cultuadas no continente de *Faerûn*, sendo que, na primeira linha, observamos que são computadas apenas as divindades superiores e, na segunda, as divindades de uma classe inferior à primeira.

Dentre as divindades principais, dezenove são do sexo masculino e onze do feminino, resultando que 63,33% das principais divindades de *Faerûn* são do sexo masculino enquanto que somente 36,67% são do sexo feminino. Esse padrão

se repete na maioria dos Panteões, chegando a acontecer uma disparidade quantitativa muito grande entre os gêneros como é o caso do Panteão Órfico, onde existem apenas 16,67% de deusas. Essa desproporção chega ao máximo no Panteão Gnomo, onde não existe nenhuma deusa. Registra-se apenas um caso – o do Panteão *Halfing* – onde a quantidade de desses e deusas é igual.

Analisando-se a questão apenas pelos dados do livro, obtém-se um padrão semelhante ao apresentado na realidade, em que apesar dos avanços tecnológicos, a sociedade atual “reproduz as grandes divisões sexuais que em todo tempo e em toda parte estabeleceram que os homens estão coletivamente encarregados de manifestar o sagrado” (SEGALEN, 2002, p. 90).

Esse dado vem demonstrar, que as motivações dos jovens jogadores que aderem aos jogos de RPG vão além de simplesmente reproduzirem as jornadas dos heróis ou as situações vivenciadas na idade média. Mas, a própria jornada já foi idealizada com base nessa visão arquetípica de que o elemento masculino era mais apto a manifestar o sagrado do que o elemento feminino. Eles se tornaram guardiões do sagrado e, portanto, do poder.

Uma semelhança marcante com a mitologia nórdica, e fator muito presente nos jogos e nos de RPG em geral, são as batalhas. Entre eles, era comum a ligação do jogo com os combates à mão armada. A herança mitológica nórdica, nesses jogos, explicaria o fato dos deuses presentes nos livros portarem armas.

Não se pode esquecer o fato da Terra Média ter sido transportada diretamente dessa mitologia – onde possuía, inclusive o mesmo nome, *Midgard* – para os livros de Tolkien e daí para *Faerûn*. Segundo Rodrigues, o RPG possuiu “mitologia e linguagem própria, habitado por *elfos*, anões, magos e *hobbits*” (RODRIGUES, S., 2004, p. 25). Todas essas raças e outras mais podem ser encontradas em abundância nos jogos de RPG.

Mas, falar de mitologia própria talvez não seja o termo mais adequado, visto que a mitologia encontrada nos livros de RPG são todas derivadas de outras mitologias mais antigas. Além da nórdica, encontramos, dentre outras, a mitologia céltica, trazendo consigo os bardos e os druidas. Outros personagens, como os monges, podem ser comparados, por suas características, aos heróis das mitologias japonesas. Eles são artistas marciais, mestres de poderes exóticos “cujos ataques desarmados são rápidos e fortes” (COOK, 2004, p. 21).

A grande quantidade de deuses e de magias encontradas no Livro do Jogador assemelha-se à religiosidade mágica do paleo-paganismo e do paganismo. Várias das características atribuídas à espiritualidade pagã podem ser encontradas nos panteões de *D&D*. A primeira delas é que os deuses com suas características ambivalentes prescindem da noção de pecado, inferno, mal ou bem absoluto.

As pendências, quase sempre, são resolvidas diretamente entre os personagens e os deuses, sem a necessidade de intermediários, tendo esses deuses características antropomórficas e ligações estreitas com a ancestralidade. Esse tipo de relacionamento deus(es)-devoto(s) acaba por desfavorecer a formação de dogmas, o que tanto na realidade como no jogo favorece uma grande liberdade de escolha de culto/religião.

Quanto às divindades, elas se encontram na própria natureza, sendo imanentes e estando diretamente ligadas às raças ou ao local onde habitam. Da mesma forma que no paleopaganismo, não sentem necessidade da construção de templos, por causa da própria sacralidade da terra.

Os deuses se apresentam como personificação dos fenômenos sociais ou forças da natureza, como se pode observar no quadro 3. Dentre eles, alguns estão diretamente ligados aos domínios das florestas, seja na sua superfície, como *Corellon Larethian*, *Ehlonna*, e *Obad-Hai* ou nas profundezas de suas grutas e subterrâneos como *Garl Glittergold* (deus dos gnomos) e *Moradin* (deus dos anões).

Essa tipo de relação com a natureza produz uma religiosidade mágica nos personagens que, por sua vez, leva a uma noção de comunhão com a natureza, que vai aparecer principalmente na relação dos *elfos* com o seu habitat natural que é a própria floresta.

Outro fator semelhante seria o respeito aos ancestrais, que se faz presente na religiosidade, por exemplo, dos anões cuja escolha de seus nomes é feita pelo ancião de seu clã com base em sua tradição. Segundo o Livro do Jogador,

O nome de um anão não lhe pertence, mas ao seu clã. Se ele utilizar mal ou envergonhar esse nome, se clã poderá retirá-lo. Um anão que perdeu seu nome é proibido, pela lei dos anões, de usar qualquer nome da raça (COOK, 2004, p. 14).

Existe, inclusive, uma lista de nomes masculinos e femininos a serem escolhidos, como também os nomes dos clãs. A repetição, que nesse caso se dá através da colocação de nomes dos antepassados, é uma das formas de

ritualização, uma provocação intencional do estabelecimento mágico das ligações com o passado ancestral, dando uma perspectiva cíclica do tempo.

Como também acontece o estabelecimento de laços de parentesco com ancestrais comuns, produz um sentimento de coresponsabilidade entre os membros da comunidade dos anões, e o respeito pelos que os antecederam, trabalhando e lutando para que sua comunidade se perpetuasse através dos tempos, nos misteriosos reinos construídos nas profundezas abaixo dos interiores das montanhas.

A perspectiva cíclica do tempo aparece, portanto, não somente na alusão à ancestralidade, mas também na ligação com a natureza e na ciclicidade de seus fenômenos, como a luação e as estações do ano. O que alude, por sua vez, ao mito do eterno retorno, a que se refere Eliade (2002).

Essa perspectiva não linear da história aparece, tanto na presença desse mito quanto no próprio modelo organizacional do livro, que pode ser lido à maneira das metanarrativas, não tendo necessariamente que obedecer a um começo, meio e fim; mas podendo ser consultado segundo as necessidades de informação geradas pelo momento do jogo ou pessoalmente do jogador.

Essas formas díspares de apresentar a ciclicidade do tempo acontecem, porque “certos elementos colocados de lado pela razão retornam, não no sentido do idêntico ou da regressão, mas da ocupação de um novo lugar de destaque” (MAFFESOLI, 2001, p. 77). Ou seja, são elementos que nunca desapareceram realmente da(s) cultura(s) ou do imaginário dos indivíduos. Mesmo que aparentemente esquecidos, jaziam em estado de latência, aguardando uma ocasião propícia de reaparecer.

Seguindo essa linha de pensamento, a religiosidade presente nesses jogos tende para uma releitura de uma religiosidade que havia sido banida do quadro de religiões e que eclode através de várias formas, que é o paganismo, principalmente uma de suas vertentes mais conhecidas, o politeísmo histórico.

Seja analisado dessa forma ou por outros ângulos, as possíveis re-ligações do jogo com a religiosidade possuem um elemento que é consenso em todas as teorias. “todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 4), da mesma forma que a religião, para existir, se liga a alguma coisa que não seja ela própria. Ou seja, a religião só existe porque existe a possibilidade de abertura ao transcendente, a

possibilidade de, a qualquer tempo, passar pela experiência do sagrado. Talvez resida aí mesmo a possibilidade da religião do jogo com a mitologia.

Nos jogos de Roleplaying Game, essa necessidade de exercer a religiosidade, de se ligar ao sobrenatural, pode estar se manifestando através da diversidade de religiões e cultos que são parte indispensável de “vida” de um personagem. Os mecanismos de atuação no espaço religioso do jogo guardam semelhanças indiscutíveis com o proceder dentro do campo religioso e com os elementos que a compõem.

De qualquer forma, atualmente, “é difícil evitar a sensação de estarmos presenciando o retorno dos deuses passados” (FELINTO, 2005, p. 72), que se manifestam em vários campos da atuação humana, além dos recintos religiosos, como por exemplo o cinema, a mídia e a *wide world web*.

Essa tendência pode estar apontando, também, para um possível retorno daquele *homo religiosus* que não separava a prática dos atos cotidianos da prática das ações tidas como sagradas. No entanto, não se estaria afirmando que esse retorno estaria se dando com a mesma formatação, mas que passaria por uma ressignificação típica do arcaísmo pós-moderno.

4 A TEORIA GERAL DO IMAGINÁRIO E O IMAGINÁRIO DOS JOGADORES DE ROLEPLAYING GAMES

*“O fato de que não há pensamento sem imagem nos convida a entender as imagens que estão em construção em nós e em nossas obras, mesmo científicas, para entendermos a nós mesmos, assim como o que fazemos.”
Danielle Pitta.*

A ligação dos jogos com a religião/religiosidade é passível de ser considerada histórica, pois ela pode ser sopesada pela pesquisa bibliográfico-documental, portanto, utilizando-se de meios convencionais da ciência. No entanto, para evidenciar a necessidade de ligação do indivíduo com o elemento transcendente, os métodos da ciência naturalista não são suficientes.

Para que se dê mais apropriadamente o estudo de novos fenômenos gerados pela sociedade, necessária se faz a aplicação dos novos métodos investigativos. Em nosso estudo, a investigação da mitologia e da experiência do sagrado nos Jogos de Roleplaying Games necessitou de instrumentos que possibilitassem uma aproximação com o imaginário dos jogadores, além da observação de campo, acompanhada de questionários e entrevistas.

Nesse sentido, buscou-se como suporte para análise, a Teoria Geral do Imaginário (TGI), proposta por G. Durand¹⁷ (2002). A TGI trata-se de uma nova configuração na forma de perceber e estudar a coerência da imaginação criadora humana, que vem resgatar sentidos negados durante a investigação científica naturalista e estabelecer o que Bachelard (1995) denominou de observação sensível dos fatos.

Desse modo, ela torna-se, mais adequada à obtenção de conhecimentos aprofundados sobre objetos complexos como os seres humanos; como também dos fenômenos emergentes produzidos por esses indivíduos na pós-modernidade, momento em que, segundo Maffesoli (2006, p. 6), após a dominação do “princípio do

¹⁷ A partir desse ponto, serão usadas as letras G e Y, antes dos sobrenomes Durand, em respeito às normas da ABNT, para diferenciar os autores Gilbert Durand de Yves Durand.

logos”, representante da razão mecânica, previsível instrumental utilitária, assiste-se ao retorno de um “princípio do eros”.

Como alerta o próprio G. Durand, “o nosso tempo retomou a consciência da importância das imagens simbólicas na vida mental” (1995, p. 37). Dessa forma, além da utilização de outros métodos de pesquisa, utilizou-se a Teoria Geral do Imaginário, conseguiu-se uma maior aproximação com o imaginário dos jogadores, ao tomar-se por base as imagens projetadas durante o processo do jogo, valorizando suas formas de expressão e as mensagens trazidas por elas.

Norteando-se no fato de que essa Teoria traz um novo paradigma para a ciência ocidental (ao propor um exame das imagens mentais e a forma como são traduzidas em símbolos e códigos), ela se adequa à investigação sobre o objeto de estudo e à hipótese levantada sobre a possibilidade dos Jogos de RPG estarem simulando sensações semelhantes às vivenciadas em momentos de devoção religiosa, de experiência do sagrado.

A adoção da TGI e o conjunto epistemológico das ciências como a Sociologia Compreensiva e a Antropologia tornou-se possível, na medida em que ela mesma é composta por um entrecruzamento de diversas ciências. Assim sendo, já traz consigo seus métodos de verificação sem invalidá-los, como também uma convergência de hermenêuticas.

Nesse contexto, o teste Arquétipo dos Nove Elementos tornou-se um instrumento válido para a colheita de material. Com a aplicação do Teste AT-9, pode-se melhor avaliar o desempenho dos jogadores e se a hipótese levantada neste trabalho é passível de ser comprovada, pois “existe uma estreita concomitância entre os gestos do corpo, os centros nervosos e as representações simbólicas.” (PITTA, 2005, p. 21-22).

Sua aplicação enquanto teste projetivo visou à identificação dos núcleos organizadores da simbolização do jogo e dos universos míticos que se constituem nas histórias idealizadas pelos jogadores; o que possibilitou a comparação das estratégias usadas pelos jogadores durante as aventuras com as estratégias que os sujeitos encontram para resolver a angústia diante do tempo, que conduz à extinção através da morte, de que nos fala G. Durand (2002). A observação sensível desses fatos fará, portanto, que seja possível uma maior aproximação da maneira como se processa o fenômeno.

4.1 TEORIA DO IMAGINÁRIO: ORIGENS E APLICAÇÕES

Em geral, a palavra ou o conceito de imaginário é colocado em oposição ao de realidade, ou pior, ao que é verdadeiro. No entanto, imaginário não se trata de mera ficção inconsistente, nem tão pouco de uma forma de falsificar a realidade. A própria realidade objetiva, segundo Maffesoli, “é acionado pela eficácia do imaginário, das construções do espírito” (2001, p. 75). Realidade e imaginário são, por isso, dois processos indissociáveis.

O imaginário também não poderia ser reduzido a outros conceitos pré-estabelecidos como o de cultura ou de ideologia. No que diz respeito à questão da cultura, ele viria antes, seria a matriz ou atmosfera, “o estado de espírito que caracteriza um povo.” (MAFFESOLI, 2001, p. 75). Estaria na base da construção da própria cultura, como uma força social em forma de construção mental coletivizada, capaz de ser percebida, mas não de ser quantificada.

Ele é imponderável, ultrapassando o indivíduo que, por sua vez, impregna a coletividade. Funciona como “cimento social”, “cultura de grupo”, “é ao mesmo tempo, mais do que essa cultura: é a aura que a ultrapassa e alimenta.” (MAFFESOLI, 2001, p. 76).

Quanto à diferenciação entre o imaginário e a ideologia, existe um ponto básico que os diferencia. As ideologias são formuladas através da racionalização do pensamento, enquanto que os processos imaginários, embora possuam o elemento racional, agrega outros elementos, como o onírico, a fantasia, o lúdico, o afetivo, o irracional e, é claro, o imaginativo. O imaginário compõe e dá gênese à ideologia, da mesma forma que o faz com a cultura.

Segundo ainda Maffesoli, “o imaginário é, ao mesmo tempo, impalpável e real”, “certamente funciona pela interação” [e] “envolve uma sensibilidade, o sentimento afetivo.” (2001, p. 77). No entanto, essa sensibilidade não pode ser confundida com intuição. Dessa forma, o imaginário se revela por suas produções (FELINTO, 2005).

O imaginário é, segundo G. Durand (2002, p. 18), “o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*”, ou ainda compreendido como um campo que se distingue pelo “conjunto das ‘representações’ numa cultura dada.” (Colóquio de Washington, 1984 apud

LOUREIRO, 2004, p. 16). Constitui-se na “relação entre as intimações objetivas e a subjetividade. Relação, portanto, entre coerções sociais e subjetividades” (MAFFESOLI, 2001, p. 80).

O que se denomina de intimações objetivas, são os limites e as regras de proceder que a sociedade impõe ao indivíduo. E as subjetividades são as intenções individuais que integram o domínio das atividades psíquicas, sentimentais, emocionais desses mesmos indivíduos, e motivam suas ações individuais ou coletivas.

Como se sabe, de tempos em tempos, registra-se historicamente modificações mais significativas na forma de proceder dos indivíduos em relação aos valores e costumes sociais. Uma das motivações mais fortes que G. Durand (2004) aponta para essas ocorrências é a saturação.

A saturação, por sua vez, se dá à medida que “em uma civilização dada, as instituições não seguiram o lento movimento das visões de mundo” (DURAND, G., 2004a, p. 17). O não acompanhamento das modificações na forma de ver o mundo por parte das instituições provoca uma precipitação, uma aceleração ou ainda uma coagulação mítica.

Observa-se que, de forma progressiva, desde as últimas décadas do século XIX, “entramos – por diferentes “motivações” – em uma zona de intensas remitologizações” (DURAND G., 2004a, p. 18). Esse contramovimento, insuflado pela saturação, deve-se ao esgotamento das possibilidades de investigação de fenômenos que escapam à lógica dos métodos científicos até então conhecidos. E, uma das formas de encontrar soluções para questionamentos não respondidos pela ciência, é através da análise da imagem mítica, “que fala diretamente à alma” (DURAND, G., 2004, p. 17), de maneira intuitiva.

Dentro dessa configuração, a raiz da ressurgência dos mitos na atualidade associa-se à emergência da imagem que, por sua vez, denota a necessidade da reatualização dessa linguagem. Ambas se dão na pós-modernidade, por ser uma época de saturação, de esvaziamentos de conteúdos, o que leva à procura de novos significados e significâncias que deem sentido à existência.

A situação atual em relação ao imaginário social, derivada dos períodos de marginalização da imagem, é resumida pelo próprio G. Durand quando relata que

todos esses índices de uma alta pressão imaginária e simbólica na qual “nós vivemos e nos agitamos” são a síndrome de uma profunda

ressurgência do que nossas pedagogias – e os epistemas resultantes – tinham cuidadosamente, durante séculos e séculos, rejeitando, ou pelo menos colocado na porção mínima.” (2004a, p. 9).

Isso indica uma situação de sintonização com a temática de um retorno do mito ou das mitologias à vida cotidiana. Essa ressurgência se dá por conta da eclosão dessas mesmas mitologias que se encontravam em estado latente, mas que não haviam sido extirpadas dos imaginários individuais e que gravitam em torno da galáxia do imaginário coletivo.

Assim, o mito e a imaginação deixam de sofrer um processo violento de desmistificação e iconoclastia, sendo gradativamente reincorporados aos processos de pensamento e reflexão sobre assuntos variados, desde a arte, passando pelo pensamento pragmático, até os métodos investigativos da ciência oficial. Ao ponto de, na atualidade, “e para explicar suas próprias orientações, o pensamento científico vê-se constrangido a pedir auxílio ao mesmo imaginário durante tanto tempo reprovado (DURAND, G., 2004a, p. 71). Ou seja,

Não somente mitos eclipsados recobrem o mito de ontem e fundam o epistema de hoje, mas ainda os sábios na ponta dos saberes da natureza ou do homem tomam consciência da relatividade perene do mito. O mito não é mais um fantasma gratuito que subordinamos ao perceptivo e ao racional. (DURAND, 2004a, p. 20).

O mito, ou melhor, a formação do(s) mito(s) pós-moderno(s) se dá por sedimentação, acomodação e re-elaboração dos mitos milenares que dizem respeito às problemáticas e aspirações humanas relativas à vida e ao viver que permanecem em forma de incógnitas.

Ele(s) é(são), por isso, uma forma ou metodologia ainda atual e válida para pensar questões como: “quem sou, de onde vim, para onde vou?” Essa mitologias continuam, também, da mesma forma que no passado, podendo ser manipuladas para melhor ou para pior, dependendo do uso que se deseje fazer delas.

Todos esses fatos, movimentos sociais e necessidades expressadas através dos mitos e ao mesmo tempo suas geradoras, acabam por dar gênese a estudos relativo a eles, que culminaram na elaboração de uma teoria que fosse capaz de explicar a forma como essas imagens, reprimidas por um período tão longo de tempo, fossem capazes de sobreviver. Como também, fornecessem explicações válidas da forma como o imaginário cria e interfere nas produções materiais e mesmo nas vivências humanas.

Dessa forma, a TGI surgiu no Ocidente em um momento de retorno da imagem às artes e aos meios de comunicação. Diz-se retorno da imagem, pois, no Ocidente, “houve uma separação progressiva dos “poderes da imagem” e dos poderes efetivos, iconoclastas tecnológicos, científicos ou políticos” (DURAND, G., 2004a, p. 9).

Como consequência dessa separação, foi gerada uma visão de pensamento racional, onde as imagens passaram a fazer parte de um campo considerado inferior (DURAND, G., 2004). Sendo consideradas como delírio de loucos e artistas, foram relegadas à marginalidade e afastadas do campo dos estudos e produções consideradas sérias.

Essa coincidência entre o seu retorno ao meio das artes e da comunicação e o surgimento de uma teoria voltada para o seu estudo não foi aleatória. G. Durand (2004) observou que são os artistas os primeiros a captarem o espírito de tempo de uma determinada época; fato este depois pensado e estudado por filósofos e cientistas.

A introdução da Teoria Geral do Imaginário nos meios acadêmicos, embora com restrições, comprova sua importância, ao menos no que diz respeito à complementação dos vácuos existentes nos métodos tradicionais de investigação científica, que não conseguem dar conta da subjetividade humana.

Na atualidade, “constatamos em todas as disciplinas do saber [...] a formação progressiva e não premeditada de uma “ciência do imaginário” (G. DURAND, 2004, p. 77). O que reabilita a imagem das anteriores interdições enquanto componente a ser levado em conta nas investigações de fenômenos vários produzidos na esfera tanto do individual quanto do coletivo.

No Brasil, o TGI, enquanto ciência transdisciplinar, é pesquisada em vários campos acadêmicos, dentre eles a Antropologia, a Sociologia, a Psicologia, a Pedagogia e as Ciências das Religiões na UFPB. Esta última possui o maior índice de estudos no país. As restrições que são feitas a essa teoria, são feitas também a todos os novos métodos investigativos. Sua eficácia definitiva só se dará, então, pela continuidade de seu uso e dos resultados positivos obtidos através de seus métodos.

Por enquanto, a possibilidade aberta pela inclusão do denominado “terceiro dado” (G. DURAND, 2004), já abre inúmeras possibilidades de estudo antes circunscritos à lógica bivalente de oposição/exclusão dos contrários racional-

positivista. A lógica do terceiro incluído, sendo simbólica, dá coerência aos plurais e transforma-os em complementariedades.

4.1.1 A Aplicação da Teoria do Imaginário e O *Homo Symbolicus*

O imaginário foi considerado por G. Durand (2002) o “museu” de todas as imagens passadas, produzidas e passíveis de serem produzidas, nas suas diferentes modalidades, pelo *homo sapiens sapiens*. Além disso, esse autor observou que o imaginário humano, “muito longe de ser a expressão de uma fantasia delirante, desenvolve-se em torno de alguns grandes temas, algumas grandes imagens que constituem para o homem os núcleos ao redor dos quais as imagens convergem e se organizam” (apud PITTA, 2005, p. 14).

Partindo dessa forma de perceber o imaginário humano, surgiu a necessidade de classificar essas imagens, dando-lhes uma ordem e estabelecendo significados. Para tanto, a Teoria Geral do Imaginário se baseou na teoria dos arquétipos, do inconsciente coletivo e o no estudo das mitologias para entender a forma como são produzidas as imagens e como elas são recebidas e/ou transmitidas.

Durand percebeu que, antes de ser no mundo, o indivíduo construía esse mundo com sua imaginação criadora e, por outro lado, tentava compreender e explicar o mundo a ele preexistente. Para fazê-lo, lançava mão de simbolizações que se expressavam através de mitos. Esse processo que permite a atribuição de sentidos às coisas existentes no mundo realiza a mediação entre o indivíduo e o meio e foi chamado por G. Durand (2002) de “equilíbrio antropológico” e descreve uma trajetória denominada de “trajeto antropológico”.

Segundo ainda G. Durand, o trajeto antropológico é “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (2002, p. 41). O que poderia ser representado da seguinte forma:

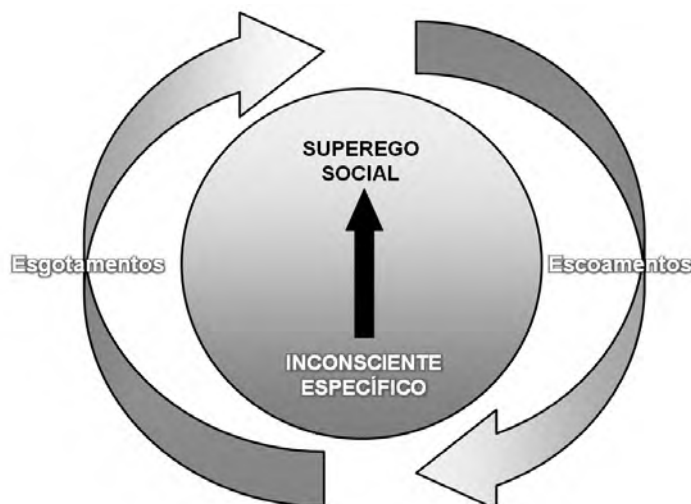


Gráfico 1 – Conjunto imaginário de uma época e sociedade
Fonte: Criação pessoal da autora.

O processo de permuta constante entre o interior e o exterior, que vai do inconsciente específico ao superego social, é dinâmico. Ele se expressa nas interações que existem entre o meio e o indivíduo e pode ser percebido analisando-se as representações exteriores.

A equilibração antropológica se dá em quatro níveis: no plano biológico, concedendo equilíbrio vital aos indivíduos; no plano psicossocial, permitindo “ao indivíduo estabelecer a síntese entre suas pulsões individuais e aquelas do meio em que vive” (PITTA, 2005, p. 37); no plano antropológico, a nível planetário, facilitando, segundo Pitta (2005), “um real ecumenismo”; e, por fim, “a imaginação simbólica tem uma função transcendental, ou seja, ela permite que se vá além do mundo material objetivo e que se crie um “suplemento da alma” (PITTA, 2005).

No intuito de compreender como acontecia esse processo, Durand partiu dos estudos realizados em Leningrado sobre a reflexologia para “determinar a influência dos reflexos dominantes na constituição do imaginário humano” (PITTA, 2005, p. 92), pois a escola de reflexologia havia estabelecido que a gênese do gesto e do meio ambiente era recíproca.

Foram detectadas inicialmente duas categorias de gestos dominantes observadas em recém-nascidos: a dominante reflexa postural ou de posição (verticalização ascendente) e a digestiva ou de nutrição (engolimento, descida, aconchego). A primeira é relacionada ao regime diurno da imagem sendo de

estrutura heróica. E a segunda é incluída no regime noturno da imagem, relacionada ao microuniverso místico.

Posteriormente foi estudada uma terceira dominante reflexa, a cíclica (de movimento, natural) que foi também relacionada ao regime noturno da imagem, relacionando-se ao microuniverso denominado de sintético ou disseminatório. “Da constatação e estudo destas três dominantes resulta o princípio fundamental da identificação das estruturas antropológicas, distribuídas em dois regimes (Noturno e Diurno)” (LOUREIRO, 2004, p. 17).

Como cada indivíduo possui uma forma própria de perceber o mundo, é natural que existam diferenças entre seus modos de pensar e agir diante da angústia existencial provocada pelo escoamento do tempo que leva à aproximação da morte. Os modos de agir diante dessa angústia são representados, respectivamente, pela classificação isotrópica das imagens em dois regimes, o Diurno e o Noturno, que se subdividem em três microuniversos: heróico, místico e sintético.

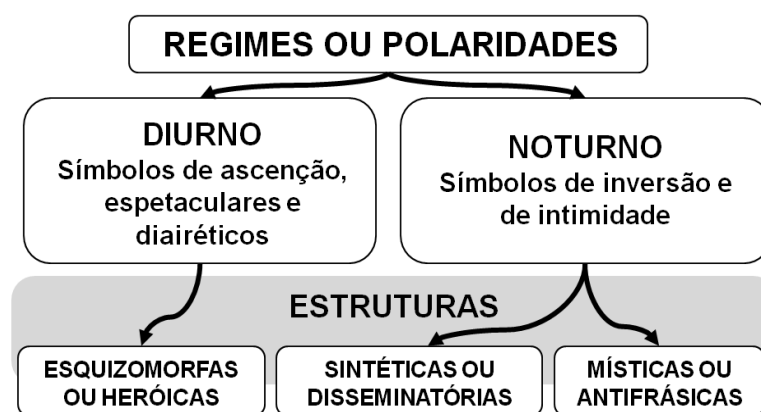


Gráfico 2 – Classificação isotrópica das imagens.
Fonte: Criação pessoal da autora.

O tipo heróico enfrenta o problema, luta contra a evidência da finitude. O místico cria “um mundo em harmonia baseado no aconchego e na intimidade” (PITTA, 2005, p. 33). Enfim, o sintético ou disseminatório opta por “harmonizar os contrários, mantendo entre eles uma dialética que salvaguarda as distinções e oposições” (PITTA, 2005, p. 36), dialogando com a problemática.

Mesmo assumindo formas diferenciadas de encarar a inevitabilidade da morte, existem elementos comuns ao *sapiens*, imagens que se repetem e se

generalizam envolvendo a afetividade (DURAND, G., 2002), que se agrupam em constelações e que são chamadas de *schémes*.

Os *schémes* poderiam ser comparados a fôrmas ocas, portanto, generalizadas, onde podem ser colocados diversos conteúdos, advindos das várias culturas. Dessa forma, embora os conteúdos colocados variem bastante, não deixarão de ter a forma original dada pela fôrma, sendo dessa fôrma, “o esqueleto dinâmico, o esboço funcional da imaginação” (DURAND, G., 2001, p. 60).

Os *schémes* seriam um vir-a-ser, uma intenção de gesto, estando na base das concretizações desses gestos, das posturas e das pulsões inconscientes. Na concepção de G. Durand (2002), as representações concretas desses gestos e posturas, “o esqueleto dinâmico”, em contato com o espaço e atmosfera social em que o indivíduo se insere, originarão imagens primordiais, os arquétipos.

Os arquétipos, por sua vez, são imagens universais que intermediam as imagens constantemente recebidas do meio pelo sujeito (campo da objetividade) e o *schème*, que está nos domínios de sua subjetividade. Eles são, simultaneamente, universais e específicos, mas jamais são ambivalentes. São universais, pois aparecem em todas as culturas estudadas até o momento ao redor do mundo e sua importância se dá, na medida em que “constituem o ponto de junção entre o imaginário e os processos racionais” (DURAND, G., 2002, p. 60). Sua especificidade se dá à medida que são interpretados e vividos diferentemente em cada cultura.

Juntamente com esses elementos, encontramos os símbolos, que são as substanciações dos arquétipos e que possuem uma infinidade de significados em aberto. Como eles traduzem emoções, assumem significados que, da mesma forma que os arquétipos, variam conforme o contexto cultural.

Sobre o mito, o qual já foi tema de um capítulo anterior, é possível afirmar que ele “já é um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em idéias.” (DURAND, G., 2002, p. 63).

Por mais diferentes e variados que possam parecer à primeira vista, os mitos não sofreram modificações. Então, como explicar as aparentes diferenças mitológicas? As variações se dão através dos mitemas. Esses, sim, variam conforme o tempo e as culturas e podem ser comparados às frases que compõem textos que têm a mesma temática, mas foram escritos por vários indivíduos, cada qual dando a sua interpretação, influenciados pelo espírito do tempo e da cultura em que viveram.

Outro fato importante em relação à dinâmica mitológica é a substituição e sobreposição de um mito por outro, entrando o mito vigente em estado de latência em relação ao mito ascendente, até que condições favoráveis o faça reaparecer. O esquema a seguir representa, de forma resumida, o processo de gênese e decadência dos conteúdos imaginários.

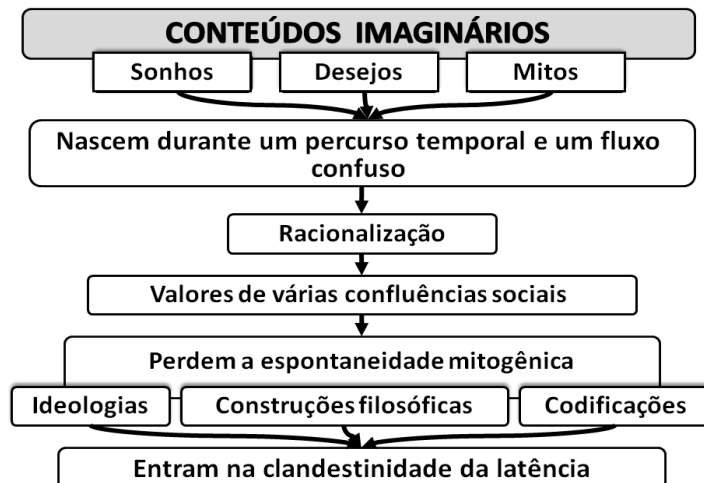


Gráfico 3 –: Formação dos conteúdos imaginários.
Fonte: Criação da autora.

Esse processo ocorre normalmente de tempos em tempos em relação às narrativas mitológicas e “esta tensão dialética, [...] sempre em busca de equilíbrio, é fonte evolutiva de mudanças” (SANCHEZ TEIXEIRA, 2006, p. 218).

Mas, como conseguir detectar esse imaginário impalpável humano? Como toda teoria inovadora, a Teoria do Imaginário possui métodos igualmente inovadores. Assim, foi proposta um novo método próprio ao estudo do imaginário, denominado de Mitodologia. Ele se subdivide em Mitocrítica e Mitanálise e essas duas modalidades de análise são aplicadas ao estudo dos indivíduos e dos contextos sociais em que se inserem.

A primeira, a Mitocrítica, trata-se de um método direcionado para “a crítica de texto literário, de estilo de um conjunto textual de uma época ou de um determinado autor” (MELLO, 1994, p. 47). Através desse método, chega-se à detecção de um núcleo mítico, de uma narrativa fundamentadora do mito, ou dos mitos, que atuam em conjunto para a formação na narrativa.

Já a segunda, a Mitanálise, é mais abrangente, constituindo-se em uma metodologia usada para perceber e analisar “os grandes mitos que orientam (ou

desorientam) os momentos históricos, os tipos de grupos e de relações sociais” (MELLO, 1994, p. 48).



Gráfico 4 – Mitodologias.
Fonte: Criação pessoal da autora.

Observa-se, portanto, que as formas de análise criadas por Durand baseiam-se no mito, porque ele é capaz de explicitar um *schème* ou um grupo de *schèmes* e se constitui em “um esboço de racionalização”, pois usa o fio do discurso “no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias” (DURAND, G., 2002, p. 63).

A detecção desse imaginário pós-moderno, como de outros imaginários, vai demonstrar a existência real de um conjunto de imagens reunidas em uma constelação. Essas imagens, antes de servirem de suporte, resultam do imaginário e do vivido pelas coletividades e pelos indivíduos participantes delas.

A forma de elaboração das constelações não é aleatória, ela se dá através do já referido “trajeto antropológico” e representa, segundo G. Durand (2004, p. 90),

a afirmação na qual o símbolo deve participar de forma indissolúvel para emergir numa espécie de “vaivém” contínuo nas raízes inatas da representação do sapiens e, na outra “ponta”, nas várias interpelações do meio cósmico e social.

O que G. Durand chama de “vaivém” é caracterizado pela própria forma como o ser humano amadurece durante a sua existência. Sendo ele, uma criatura com o maior tempo de maturação que se tem conhecimento, o ambiente, em especial, e o meio social acabam por ter grande influência no aprendizado cerebral.

Todos esses fatores são levados em consideração quando se procede tanto a uma mitocrítica quanto a uma mitanálise. Ambas são instrumentos que possibilitam a aplicação dessa teoria nos estudos dedicados à análise referentes aos seres humanos e ao seu comportamento social.

O outro método de análise da Teoria do Imaginário é o denominado Arquétipo Teste dos Nove Elementos (AT-9); o qual foi escolhido e aplicado nesse estudo. Em sua gênese, “foi uma montagem experimental destinada a realizar um estudo antropológico amplificado das ‘Estruturas do Imaginário’ elaborada por Gilbert Durand” (DURAND, Y., apud LOUREIRO, 2004, p. 9). Ele foi, portanto, um instrumento elaborado para a validação da Teoria do Imaginário, pelo psicólogo Yves Durand a partir de extenso material de nível cultural bastante alto, recolhido por Durand.

Através dos nove elementos escolhidos intencionalmente, o teste acaba por revelar as estratégias que os sujeitos encontram para resolver a angústia diante do tempo que conduz a finitude. Os arquétipos usados no teste estimulam a emersão dessa conjuntura que se reflete, por sua vez, nas táticas utilizadas para vencer a morte.



Ilustração 15 – Elementos do AT-9.

Fonte: Criação pessoal da autora com base em desenho obtido em aplicação de AT-9 com indivíduos participantes da pesquisa.

Em resumo, o indivíduo, antes de lidar com coisas e objetos, lida com os significados que atribui a cada uma delas, simbolizando-as. Nessa dinâmica, o

mundo considerado real torna-se um mundo construído através das percepções individuais que se juntam por afinidade em um todo coletivo, formando sistemas simbólicos particulares. Essa relação que se institui com o mundo é mediada através dos imaginários e significados atribuídos às coisas pela cultura e espírito de tempo em que se inserem os sujeitos.

Estando os jogadores inseridos em uma conjuntura e, sendo o jogo por si só um processo de simbolização e interpretação do mundo, o percurso das aventuras vivenciadas no jogo poderia representar a tradução ou um exercício das estratégias para vencer a morte. O AT-9 torna-se, dessa forma, um instrumento válido e adequado para conseguir uma maior aproximação com os imaginários dos jovens indivíduos pesquisados.

Os estudos do Imaginário além de representarem mais uma alternativa metodológica para os estudos no campo social, são uma forma de tornar os indivíduos, enquanto seres humanos, mais conscientes das motivações e interpretações de ser no mundo, e de como eles próprios interagem e interferem até mesmo nas criações materiais, através das ideações simbólicas que as precedem.

4.1.2 Jogo e Imaginário

Logo no início de seu livro, Pitta faz a seguinte colocação: “para que a criação ocorra é necessário imaginar.” (2005, p. 12). Imaginação é um item indispensável quando se joga RPG. Os jogadores e, principalmente o mestre, imaginam o tempo todo. Imaginam os mundos para onde se transportam temporariamente, imaginam as situações por que passam os seus personagens e os dos outros jogadores, dentre tantos outros detalhes.

O imaginar é um processo constante enquanto durar, não só o período da sessão, mas toda uma campanha. Pois, mesmo após concluir a sessão, ao se encontrarem, eles comentam as aventuras experimentadas através dos personagens como se fossem lembranças de suas próprias vidas. Conversam sobre as possibilidades para as próximas sessões e trocam ideias e opiniões.

Como, à medida que o ato de criação é um impulso procedente do ser, estando na raiz de tudo o que existe para o indivíduo, pode-se considerá-lo a própria

essência do espírito. Pois, para criar, é preciso antes imaginar e, “imaginar é criar o mundo, é criar o universo, seja por meio das artes, das ciências, ou por meio dos pequenos atos, profundamente significativos, do cotidiano” (PITTA, 2005, p. 40).

Levando-se em conta a riqueza de detalhes das aventuras concebidas pelos jogadores, como também o ato de que a imaginação simbólica permite que se vá além do mundo material objetivo; e como, segundo G. Durand, a razão e a imaginação são processos inseparáveis, “pois o simbólico se inscreve de maneira profunda na alma humana” (GOMES, 2009, p. 27), não se torna difícil imaginar por que elas parecem ser tão reais e atrativas.

Mesmo que o processo imaginário seja para o mundo real, um mundo surreal, este último terá a mesma consistência e realidade que o primeiro, o mundo real objetivo, “pois, a imaginação envolve as imagens com cargas afetivas atraentes ou repulsivas, transformando o mundo sonhado em um mundo da alta densidade emocional” (PITTA, 2005, p. 45).

Depreende-se daí que, enquanto os jogadores estão envolvidos com as questões do jogo, cada um deles, ao criar ou colaborar com a criação de uma realidade paralela, um mundo para o qual se transportam, está vivenciando, mesmo ao nível da imaginação, uma experiência de alta densidade emocional, por isso mesmo intensa para quem a experiencia. Desse modo,

O jogo em si não é ruim nem bom, ele é uma possibilidade concreta de potencializar a vida e de múltiplos sentidos que atribuímos a ela. [...] aquele que joga revela um mundo de sentidos sobre si, sobre o seu universo cultural e social (RETONDAR, 2007, p. 92).

De acordo com a Teoria Geral do Imaginário, “é para fugir da representação da morte que a imaginação cria o mundo, um outro mundo, um mundo que faça sentido” (GOMES, 2009, p. 84). Na definição dada anteriormente de RPG, aparece em primeiro plano a imaginação. É essa mesma imaginação que cria um outro mundo que faça sentido para o sujeito da ação.

E não é justamente dessa forma que procedem os indivíduos-jogadores quando criam os mundos imaginários para onde se transferem nas sessões de RPG? Quando adentram *Faêrun* ou outros mundos sugeridos nos livros? Seus personagens-heróis não têm a possibilidade de se eternizarem dentro desses mundos, através de suas vontades?

Mesmo quando acontece de seus personagens morrerem em uma batalha, ainda resta a possibilidade de reviverem através da conjuração de uma mago, seu companheiro de equipe, de jornada. Seus imaginários refletem esse desejo comum aos seres humanos de vencer a morte; de criar mecanismos capazes de diminuir a angústia diante do medo da extinção.

Como o mito configura uma situação em que o mundo do indivíduo e o mundo externo, social, se interpenetram, a vivência das aventuras de RPG construídas sobre o solo firme das mitologias, confere a essas aventuras uma maior aparência de veracidade.

4.2 ETNOGRAFIA DOS JOVENS HERÓIS

Nesta etnografia serão propositalmente suprimidos os procedimentos, visto que eles já se encontram especificados na metodologia, detalhada na Introdução dessa pesquisa.

4.2.1 Os Indivíduos-Jogadores

O grupo observado é composto por nove indivíduos-jogadores jovens, todos pertencentes ao sexo masculino, cujas idades no início da pesquisa, variavam entre quinze e vinte anos, estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) e frequentam os diversos cursos e séries oferecidos pela instituição.

A inexistência de indivíduos do sexo feminino se deu, em parte, pela escolha do sistema de jogo escolhido para delimitar essa análise. A presença de indivíduos do sexo feminino é mais constante nos jogos do sistema D10 e, nessa pesquisa, foi usado o sistema D20.

Segundo os próprios indivíduos-jogadores, os jogos do sistema D20, por privilegiarem as jornadas heróicas, épicas, mais voltadas para a ação, para as aventuras, é mais atrativo para os indivíduos do sexo masculino, enquanto que as jovens se sentem mais atraídas pelos jogos do sistema D10, de caráter mais introspectivo (informação verbal).

O que é confirmado por Mattos (2006) ao afirmar que indivíduos do sexo feminino foram condicionados culturalmente para apreciar um tipo de ficção menos dependente da ação e mais voltado para as relações interpessoais.

Os indivíduos-jogadores observados, além de fazerem parte de um grupo social inspirado por um interesse comum, que é o jogo de Roleplaying Game, são também integrantes de uma sociedade ocidental, sofrendo todas as influências de sua dinâmica e costumes. São jovens urbanos, absorvendo o modo de viver nesses grandes agrupamentos que tem sido “o cadinho das raças, dos povos e das culturas e o mais favorável campo de criação de novos híbridos biológicos e culturais (WIRTH, 1979, p. 98).

Se, por um lado, a cidade favorece a criação desses novos híbridos culturais e absorve suas expressões, permitindo uma maior liberdade da ação dentro da sociedade, existe um grau significativo de anomia que faz com que o indivíduo perca “a espontânea auto-expressão, a moral, e o senso de participação, implícitos na vida numa sociedade integrada” (WIRTH, 1979, p. 101). Talvez a falta de integração favorecida pelos agrupamentos menores, seja uma das chaves para o entendimento das causas da procura, por parte dos indivíduos, de inserção em grupos de convívio, os mais diversos possíveis.

A cidade, por possuir uma quantidade maior de pessoas jovens do que as áreas rurais, tende a favorecer o aparecimento de novas formas de expressar a arte, a cultura e os modos de relacionamentos típicos da juventude, que, em sua maioria, procede a uma releitura do mundo.

Os jogadores de RPG são, em sua maioria, jovens que compõem as tribos pós-modernas, sendo influenciados e influenciadores desse modo de vida. Levam, aonde forem, as formas de relacionamento típicas do tribalismo atual, incluindo-se aí as rodas de jogo. Ou seja, os indivíduos que participam dos grupos estabelecem ligações fluidas, podendo migrar para outras rodas de jogo a qualquer momento, de acordo com os interesses do momento. O que não significa afirmar que a vivência é prejudicial ou atestar que é benéfica. Como foi visto anteriormente na discussão teórica a respeito do fenômeno,

É melhor reconhecer que, de encontro a um social racionalmente pensado e organizado, a socialidade é somente uma concentração de pequenas tribos que se dedicam, de qualquer modo, a se ajustar, se adaptar, se acomodar entre si. Heterogenização, politeísmo dos valores, estrutura hologramática,

lógica “contradicional”, organização fractal? Pouco importa o termo empregado (MAFFESOLI, 2006, p. 14).

O que realmente importa nesse novo modo de viver são as modificações propostas, que deixam de se basear no poder centralizado de um indivíduo que assume o posto de comando sozinho, para a proposta de uma sociedade cuja vida é fusional, gregária e emocional.

Nesse sentido, o jogar transforma-se em uma ocasião de encontros. Constroem para isso, o que Magnani denomina de pedaços, que vêm designar o

espaço intermediário entre o privado (a casa) e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade (MAGNANI, 2000, p. 32).

Os indivíduos-jogadores, como outros membros dos grupos que delimitam seus pedaços, vão até esses espaços, que no caso podem ser móveis, justamente “para encontrar seus iguais, exercitar-se no uso de códigos comuns, apreciar os símbolos escolhidos para marcar as diferenças” (MAGNANI, 2000, p. 40). Nesses momentos onde se decorre o processo do jogo, aparecem, de forma subliminar, elementos comuns entre o jogar e alguns componentes do ritual religioso.

4.2.2. Local e Período

A maior parte da observação se deu no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IEF-PB), onde existe um grupo fixo de jogadores. O local onde se reuniam para jogar, quando se iniciou esta pesquisa, era um ambiente cedido por um professor da própria instituição. A sala é repleta de objetos os mais variados, compondo um mosaico de cores e formas que, por si só, já seriam o bastante para estimular a criatividade de qualquer indivíduo.

O espaço do jogo em si não depende do ambiente físico, porque após um período eles passaram a se encontrar na casa do mestre. Assim, a circunscrição espaço se dá pela roda formada pelos jogadores e composta pelos diversos objetos que são trazidos por eles, tais como: mapas dos mundos imaginários onde se darão as aventuras, os dados – que são os mais variados em tamanho e cores – os livros, as planilhas dos personagens e, quando possível, um aparelho de som.



Ilustrações 16 e 17 – Mesa do jogo.
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

As músicas colocadas durante o tempo em que estão jogando e que ajudam a recriar o “clima” – ou espírito de época que permeou a idade média em que se passam as aventuras – são temáticas e, em sua maioria, do gênero celta ou o denominado “*metal melodic medieval*”. Envolve a todos nessa atmosfera do medieval, que sobrevive no imaginário dos indivíduos-jogadores, após ter sido captada em filmes que se propõem a sua reconstrução, muitas vezes já assistidos pela maioria dos indivíduos-jogadores. Essas verdadeiras trilhas sonoras são, em sua maioria, coletadas na internet e gravadas em CD’s para tal finalidade, por membros do grupo que têm acesso às tecnologias digitais em suas casas.

Outra parte da observação se deu em espaços exteriores ao IEF-PB, nos circuitos que esses jovens indivíduos-jogadores costumam frequentar, ou seja, eventos como o *Okinawa*, as mostras de jogos de vídeo-games e o terceiro RPG e Cultura: no oriente feudal. Eventos esses, onde se pode observar uma quantidade significativa de jogadores em ação.

4.2.3 Relato

O grupo se reúne pelo menos uma vez por semana na sala cedida por um professor, sabendo que nesse espaço de tempo se realizariam as sessões de jogo, que se dão ao final das aulas ou atividades de que participam na instituição.

Chegam todos muito animados, carregando nas costas suas mochilas apinhadas de livros de RPG, além dos materiais escolares. Trazem lanches

compostos geralmente de biscoitos recheados e refrigerantes que são, segundo eles, comprados coletivamente; no linguajar deles, “na intera”. Entram, fecham a porta e colocam seus celulares no silencioso.

Vestem-se informalmente ou fardados por conta das aulas. No primeiro dia da observação, estavam alguns com trajés formais por terem acabado de participar de uma feira de ciências como expositores de trabalhos. Fizeram questão de trocar suas camisas por outras bem esportivas, lá mesmo na sala, antes mesmo de iniciar qualquer outra atividade.

Observa-se, também, que esse espaço é cuidadosamente preparado pelos jogadores, demonstrando ser um espaço simbólico, um espaço que possui significado(s). É “representação do lugar onde determinados sentimentos estão autorizados a vigorar sem causar qualquer constrangimento para os sujeitos envolvidos” (RETONDAR, 2007, p. 30).

A admissão no grupo é um consenso entre os indivíduos-jogadores, mas obedece a alguns critérios, como o conhecimento prévio dos livros de RPG¹⁸. O mestre do grupo observado, ao ser questionado a respeito do modo como se dava a admissão de novos membros no grupo, comentou que, “a gente observa também os grupos menores que jogam campanhas curtas e conversa com os outros mestres. Assim a gente já sabe quem já jogou antes e aí facilita” (informação verbal). Não há proibições em relação aos jogadores frequentarem mais de uma roda de jogo, eles podem transitar livremente entre grupos e experimentar outros estilos de jogos.

Aparentemente não se incomodam de serem observados ou mesmo fotografados. O ambiente ao redor não parece fazer a mínima diferença. Talvez por estarem acostumados a jogar em locais públicos quando não dispõem sempre de um ambiente como o que foi observado.

Os indivíduos-jogadores, ao chegarem ao ambiente descrito, vão acomodando suas mochilas em algum lugar – mesmo que seja no chão – e vão logo sentando ao redor da mesa. Quando jogam em locais externos, sentam-se no chão e organizam-se em círculo. Têm preferência pelo lugar onde costumam sentar-se. Essa tendência foi registrada através da fala de um dos participantes, que lembrou ao outro: “você sabe que aquele é o meu lugar” (informação verbal). Os demais se

¹⁸ Pelo menos o livro do jogador, onde estão descritas as regras básicas de movimentação, as descrições dos personagens, as habilidades, dentre outras.

envolveram na discussão dando razão ao primeiro. Em momento nenhum houve um tom de agressividade, mas a frase foi dita com bastante ênfase.

Antes de iniciar a roda de jogo propriamente dita, enquanto esperam a chegada dos demais componentes, conversam animadamente sobre e dia-a-dia e contam experiências com o sobrenatural à moda das rodas ao redor da fogueira que se forma à noitinha para contar “causos”. O clima é de inquietação, de uma alegre expectativa.

Após todos estarem acomodados, passam a comentar a respeito das aventuras passadas¹⁹, como a relembrar uma passagem ocorrida com eles próprios. Falam dos perigos e superações de seus personagens e dos demais como a relatar um fato acontecido no cotidiano. Os relatos de vitórias, os mais variados possíveis, se fazem presentes, pois segundo Huizinga, em qualquer jogo, “é importante que possa gabar-se aos outros de seus êxitos” (2007, p. 57). Sendo esse, portanto, um elemento comum no âmbito do jogo.

Aquele(s) que por acaso não estiveram presentes nas sessões anteriores, nessa ocasião, fazem perguntas, comentários e se atualizam a respeito do andamento da aventura. Interessante notar que, mesmo ao relatar as peripécias já ocorridas, fazem-no interpretando seus personagens da mesma forma que ocorre durante o período do jogo.

Mesmo após essa conversa inicial, o mestre relata que “na maioria das sessões você tem que criar um prelúdio” (informação verbal). Ou seja, o mestre faz um resumo das aventuras que se passaram, com base nas anotações que fez da sessão anterior, para que a aventura prossiga sem solução de continuidade.

São comuns também comentários a respeito da construção dos personagens. Suas características, suas habilidades, suas deficiências e seus feitos. Quanto à troca de favores entre eles, vem justamente para suprir as deficiências que os outros personagens possuem, sendo essencial para o enfrentamento das dificuldades nas jornadas propostas pelo Mestre.

Numa das sessões, um dos componentes do grupo ficou sem participar por ter esquecido a ficha de seu personagem. Essa ficha é essencial porque é nela que estão registradas não só as características físicas, mas também habilidades,

¹⁹ As aventuras objetivam alcançar os fins propostos no início da campanha, superando obstáculos os mais diversos. Esses obstáculos assemelham-se aos que aparecem nos épicos da Idade Média.

tendências e poderes. O mestre do grupo, em informação verbal, exemplifica assim a importância da ficha de personagem:

O que você tem referência é o que fica no papel. Por exemplo... se você não está com a ficha do seu personagem, você pode esquecer um item que ele tem, uma cicatriz no rosto. Aí numa sessão ele tá sem cicatriz, na outra aparece, *puf*. Alguém pergunta: você não tinha uma cicatriz no rosto? Aí você olha na ficha. Aí você diz: é mesmo. E aí? A cicatriz aparece de novo, *puf*? Tem que saber. Ele [o personagem] tem uma bagagem anterior.

Foi justamente por esse motivo que, não tendo registros necessários de seu personagem para participar da sessão, o indivíduo-jogador ficou fora da roda somente acompanhando. O que não pareceu incomodá-lo, pois interagiu o tempo todo com os colegas, opinando, dando informações e fazendo críticas a alguns procedimentos.

Após esse período inicial, começa a sessão propriamente dita, com o mestre fazendo o prelúdio (uma breve retrospectiva do último encontro, dos sucessos e fracassos da missão), e propondo finalmente as novas tarefas e/ou missões a serem cumpridas²⁰. O jogo continuou com os jogadores bastante empolgados, falando alto, rindo e, muitas vezes, sobrepondo-se à fala um do outro. Cada um procurava encontrar uma solução para os problemas propostos pelo mestre.

Além das dificuldades a serem superadas, os personagens dos jogadores devem, de preferência, se filiar a um culto religioso. O deus é escolhido dentre os vários apresentados nos panteões²¹. As divindades exigem serem cultuados em dias específicos, e os jogadores têm forçosamente que parar para homenagear a divindade a que estão filiados nesses dias, tendo que cumprir as obrigações para com o deus que adora, cultuando-o segundo as prescrições e rituais do culto a que se filiou.

Sobre esse ponto, o mestre esclarece que “a maioria das divindades tem dias consagrados para serem cultuados” e por isso, “o dia é significativo pra eles” (informações verbais). Para que o andamento da aventura não seja prejudicado, há,

²⁰ O RPG é um jogo de percurso onde não há vencedores. Todos colaboram para o sucesso da missão proposta pelo Mestre, sendo esse o objetivo (ter sucesso na campanha). Contam para isso com as habilidades dos personagens. Por exemplo: se meu personagem pode fazer magias capazes de ressuscitar, quando o herói de outro jogador for abatido em combate, eu me disporei a trazê-lo de volta à vida.

²¹ Existem também livros dedicados somente aos Panteões a exemplo do suplemento de Dungeons & Dragons Forgotten Realms, Os reinos esquecidos: crenças e panteões.

no entanto, a flexibilidade de realizar o culto antes do início das lutas, dos combates. Além disso, os deuses “pedem cântico de combate” (informação verbal); o que, obviamente, deve ser feito antes do início da batalha. Ainda o mestre exemplifica esse pormenor, mencionando uma classe de criaturas presentes nos jogos:

os orks param todo dia de lua nova, então, nesses dias, eles fazem o culto logo cedo, antes da batalha. Nesses dias, eles ficam mais corajosos, porque sentem a proteção dos deuses e, muitos dizem: eu tenho a bênção dos Deuses. (informação verbal).

Além do que, segundo nosso principal informante, são comuns nos cenários de campanha as perguntas do tipo: “você é fiel a que, a quem?”. Esse tipo de questionamento tenta avaliar o nível de proteção recebido pelo personagem, da divindade, como também o seu poder de combate. E, acrescenta em relação aos indivíduos-jogadores, que não possuem nenhuma filiação: “De uma forma ou de outra ele vai ser um cara totalmente isolado” (informação verbal). Dando-se prosseguimento, encontra-se o quadro de indivíduos-jogadores e suas respectivas filiações religiosas.

Quadro 5 – Filiações religiosas dos indivíduos-jogadores.

Jogadores (nome fictício)	Filiação Religiosa
Andrus Miliaryos	não
Aoth Rammas	não
Árbitro Morgan	não
Fuosyr Forja Eterna	católico
Hammerock	católico
NPCs	não
Strider Liadonn	católico
William Varralo	católico

Fonte: Elaboração da autora com base na pesquisas de campo

Pode-se perceber que no grupo pesquisado, a proporção entre católicos e sem religião é igual. Em um total de oito jogadores, quatro são católicos e quatro declararam não preferir nem se filiar a nenhuma denominação religiosa, perfazendo um total de 50% cada uma das categorias. Durante o período da pesquisa, um dos jogadores aderiu à religião evangélica, o que fez com que ele abandonasse o grupo.

Questionando o mestre a respeito da ausência desse indivíduo-jogador, ele respondeu que “ele saiu, entrou e saiu de novo. Ele disse que Deus falou com

ele; a maioria deixa de jogar, porque dizem a eles que é coisa do Satanás” (informação verbal). Como se pode notar, ainda existe preconceito contra essa modalidade de jogo, principalmente entre algumas denominações religiosas.

Quanto às sessões, transcorrem tranquilas, sendo as desavenças resolvidas em comum durante o jogo, confirmando o que foi discutido no item dedicado à socialidade dos jogadores. O tempo de cada uma delas é variável, dependendo da disponibilidade dos jogadores. A seguir, a tabela demonstrativa do tempo de jogo por jogador:

Quadro 6 – Tempo de jogo por jogador.

Nome Fictício	Idade	Curso/Profissão	Nível	Série	Qtd. Sessões/ semana	Tempo de jogo/ sessão
Andrus Miliaryos	20	Tecnologia em Sistemas para Internet	2º grau	4º	1	5h
Aoth Rammas	18	Edificações (concluído)	-	-	5	4h
Árbitro Morgan	22	Engenharia Elétrica	2º grau	-		
Fuosyr Forja Eterna	17	Mecânica	2º grau	4º	3	4h
Hammerock	18	Auxiliar Administrativo	-	-	1	3h
NPCs	19	Mecânica	2º grau	4º	2	4h
Strider Liadonn	18	Mecânica	2º grau	4º	1	4h
William Varralo	17	Mecânica	2º grau	4º	2	4h

Fonte: Elaboração da autora com base nas pesquisas de campo

Observando o quadro 6, nota-se que, embora exista uma variação entre 1 e 5 sessões por semana a média é de duas sessões. Essa variação revela ainda outro dado: alguns jogadores frequentam outros grupos concomitante ao grupo observado. O tempo de jogo é definido mais claramente em 4 horas por sessão. Caracteriza-se, desse modo, a mobilidade entre eles e a ausência dos evitamento entre os grupos, ao menos entre os praticantes de RPG.

Três dos jogadores desse grupo, embora já tenham passado para o nível superior de ensino, frequentando cursos universitários, continuam jogando. Segundo ainda o mestre do grupo, “a gente joga há três anos... o mesmo jogo, a mesma campanha” (informação verbal).

A disponibilidade dos participantes para jogar, como se poderia esperar, diminuiu por causa das séries cursadas. Observando-se o quadro 6, nota-se que os componentes do grupo original que ainda se encontram no IFPB, todos cursam o

quarto e último ano. Esse fator interfere diretamente no tempo de jogo. Os motivos eles mesmos relatam: “tinha semana que a gente jogava quase todo dia. Agora tá difícil. Tem TCC²²; muita gente tá estudando pra vestibular. Tem estágio também” (informação verbal).

Quanto à reação diante da minha pretensão de jogar com eles nas próximas sessões, foram solícitos. O que se mostrou impossível, dado que a campanha estava em andamento há bastante tempo. Como se viu, até mesmo de uma sessão para outra, existe a necessidade do mestre fazer um prelúdio que propicie a continuidade da campanha. O que significa dizer que a inclusão de um novo jogador, inexperiente, iria ser muito complicada. Implicaria na paralisação temporária do jogo para dar as devidas explicações, não só sobre o jogo em si, mas sobre acontecimentos anteriores ocorridos na campanha.

4.2.4 Discussão

Os jovens indivíduos-jogadores espelham, através de seus comportamentos, durante o período que antecede e que dura o jogo, uma tendência bem atual no que diz respeito à formação de grupos. Organizam-se com base em interesses corporativos variados e parciais, ao modo das tribos pós-modernas, que permitem “agrupar os iguais, possibilitando-lhes intensas vivências comuns, o estabelecimento de laços pessoais e lealdades, a criação de códigos de comunicação e comportamento particulares” (MAGNANI, 2009, p. 4).

Como já discutido anteriormente, essas tribos são grupos que se constituem, segundo Wirth (1979, p. 104), em um fenômeno típico dos grandes agrupamentos urbanos, onde “a interação social entre tamanha variedade de tipos de personalidades num ambiente urbano tende a quebrar rigidez das castas e a complicar a estrutura das classes” o que “induz a um arcabouço mais ramificado e diferenciado de estratificação social do que em sociedades mais integradas”. Segundo ainda o mesmo autor,

A crescente mobilidade do indivíduo, que coloca dentro do campo de estímulos recebidos de um grande número de indivíduos diferentes e o sujeita a um status flutuante no seio de grupos sociais diferenciados que

²² TCC é a abreviatura de Trabalho de Conclusão de Curso.

compõem a estrutura social da cidade, tende para a aceitação da instabilidade e insegurança no mundo como norma geral. [...] Nenhum grupo isolado é possuidor da fidelidade exclusiva do indivíduo” (WIRTH, 1979, p. 104).

Sua ligação é fundamentada nos interesses comuns que são muitas vezes momentâneos, sendo suas ideias e ideais renovados constantemente. O amálgama responsável pela união do grupo são as ideias afins. E o jogo, por si só, já induz à constituição de grupos em torno de um objetivo comum, que no caso é a vivência de aventuras em mundos imaginários paralelos à realidade do cotidiano.

Sendo a renovação de ideias e ideais uma constante, os indivíduos que participam dos grupos estabelecem ligações fluidas, podendo migrar para outras rodas de jogo a qualquer momento, de acordo com os interesses do momento. O que não significa afirmar que a vivência é prejudicial, ou atestar que é benéfica:

É melhor reconhecer que, de encontro a um social racionalmente pensado e organizado, a socialidade é somente uma concentração de pequenas tribos que se dedicam, de qualquer modo, a se ajustar, se adaptar, se acomodar entre si. Heterogenização, politeísmo dos valores, estrutura hologramática, lógica “contraditória”, organização fractal? Pouco importa o termo empregado (MAFFESOLI, 2006, p. 14).

O que realmente importa nesse novo modo de viver, são as modificações propostas que deixam de se basear no poder centralizado de um indivíduo, que assume o posto de comando sozinho, para a proposta de uma sociedade cuja vida é fusional, gregária e emocional.

Vivendo a incerteza dos tempos pós-modernos, onde “a única coisa certa é a contínua incerteza” (CROOK apud HOUTART, 2003, p. 101), “onde o que conta é o presente” (HOUTART, 2003 p. 104), esses jogadores formam micro-sociedades, que refletem a dinâmica social de seu tempo histórico.

Os jovens que compõem essas tribos são, portanto, os mesmos que transitam todos os dias, principalmente pelas ruas das grandes cidades, que se filiam às comunidades virtuais, enfim, que vivem de acordo com o espírito de seu tempo e que serão os formadores das rodas de jogo de RPG.

Durante o tempo em que foi realizada a observação, notou-se que, no grupo observado, embora se constitua seguindo o espírito de tempo atual, ainda vigora a mesma motivação interior do indivíduo, que busca preencher o vazio que é deixado na ausência desses laços afetivos constituídos por meio dos relacionamentos sociais.

Nas sociedades atuais, a falta dos locais de encontro existentes nas sociedades primais, que marcavam o seu centro, lugar onde se criavam, debatiam e negociavam normas e se fazia justiça, deixa uma lacuna, ao impossibilitar a reunião de “interlocutores numa comunidade, definida e integrada pelos critérios comuns de avaliação” (BAUMAN, 1999, p. 32).

O jogo é, dessa forma, um desses mecanismos de “estar junto” (MAFFESOLI), de conviver com iguais, de experimentar vivências comuns, muitas delas intensas, e de estabelecer laços subjetivos e fidelidades, muito embora não fique claro que isso não seja elaborado de forma totalmente consciente.

Nesses momentos onde se decorre o processo do jogo, apareceram, de forma subliminar, elementos comuns entre o jogar e alguns componentes do ritual religioso. Como foi dito anteriormente, ao adentrar o ambiente do jogo, os participantes começam a se transferir progressivamente para os mundos imaginários propostos pelos livros de RPG: rememoram as aventuras anteriores, discutem erros e acertos e propõem novas estratégias.

“Venham de onde vierem, o que buscam é o ponto de aglutinação para a construção e o fortalecimento de laços” (MAGNANI, 2000, 22). Apartam-se progressivamente da realidade exterior até que se chega a um ponto que ela parece desaparecer quase completamente durante o tempo do jogo.

Passam temporariamente a habitar o que DaMatta (1997) denomina de “outro mundo”, que seria um intermediário do espaço privado representado pela casa; e o público, representado pela rua. Este outro mundo seria uma zona neutra, onde os discursos são diferenciados dos veiculados na casa ou na rua. São os espaços das crenças, onde se pode fazer individual ou coletivamente a ligação do conhecido com o sobrenatural.

O fato de desligarem ou colocarem no modo silencioso seus celulares antes do início da sessão – mencionado no relato da observação – aparece como outra forma de cortar a ligação com o mundo exterior, o da “vida real”, para estarem por inteiro, dedicados às aventuras.

Semelhante comportamento se dá também nos espaços religiosos, onde as experiências do cotidiano ficam em suspenso enquanto durar o tempo-espaço do culto, acontecendo o mesmo em uma imensa variedade deles. Essa sensação se dá, porque “o momento extraordinário nos transforma em seres exemplarmente coletivos [...] Essas possibilidades de transformação criam focos diferenciados,

fazendo com que se possa viver algo novo, excitante ou rotineiro (DAMATTA, 1997, p. 45).

Pode-se encontrar outro fato que se assemelha ao encontrado nas religiões institucionalizadas. Os personagens dos indivíduos-jogadores têm que parar para homenagear a divindade a que estão filiados, nos dias pré-determinados para o seu culto. O respeito a esses momentos de culto às divindades, durante o período do jogo, pode ser comparado ao dos praticados no islamismo. A diferença se dá na medida em que isso acontece de forma mais flexível, podendo os horários serem adaptados aos momentos vivenciados nas aventuras.

O caso de os deuses pedirem “cânticos do combate” (informação verbal) para que eles lhe abençoem, também não chega a ser uma novidade. Nas batalhas campais da Idade Média, por exemplo, os guerreiros eram abençoados por sacerdotes antes das lutas. Esse procedimento tem a vantagem de estimular a autoconfiança do guerreiro, que sente-se protegido pela divindade e, conseqüentemente mais forte. Esse sentimento ficou bem claro na expressão dos jogadores quando afirmaram que tinham a bênção dos deuses.

A situação religiosa do personagem assemelha-se, em alguns pontos, a que ocorreu nesse período histórico onde, apesar da não existência explícita de restrições a quem não possuísse uma religião, ele passava a ser muito mal visto pela sociedade, podendo se comprometer gravemente. Desse modo, ainda que nesse jogo nada seja obrigatório no sentido mais literal, aquele que opta por não escolher uma filiação religiosa, acaba por prejudicar o desempenho do personagem. Pois, ele abdicará, quando da composição do mesmo, da proteção dada pela divindade escolhida.

Ao observar-se também o cuidado com a preparação do espaço do jogo antes do começo das sessões, lugar onde se desenrolam as aventuras, não se pode deixar de lembrar a semelhança que há com a elaboração do recinto sagrado, pelo fiel, antes da ocorrência da cerimônia religiosa. Esse cuidado será um dos fatores responsáveis por transformar o espaço, físico, em um lugar simbólico de acolhimento, onde as ações perpetradas, daí por diante, assumirão sentidos diversos dos que possuem no cotidiano. Local esse propício à percepção das hierofanias (no caso da experiência religiosa) ou das sensações muitas vezes prazerosas e diferenciadas das experimentadas do dia-a-dia.

O uso de palavras que fazem parte do universo religioso também se fez presente durante o incidente com o professor ocorrido no hall do IFPB, quando ao menos um dos jogadores utilizou-se do vocábulo heresia. Para ele, “é como se o espaço do jogo enquanto espaço sagrado estivesse sendo profanado, desrespeitado, o que, por extensão, profana e desrespeita os próprios sujeitos” (RETONDAR, 2007, p. 30). Construiu dessa forma, uma ponte imaginária que faz com que o objeto religioso e o livro, nesse momento, se equivalham, passando a ter o mesmo valor e significados, enquanto artefato sagrado.

4.3 DESVENDANDO IMAGINÁRIOS ATRAVÉS DO AT-9

Concluídas as primeiras observações oriundas do trabalho de campo, que já permitem a visualização de alguns elementos relacionados ao proceder no campo religioso, no proceder dos indivíduos-jogadores, serão transcritos os protocolos dos testes AT-9, juntamente com suas análises.

Elas complementarão as observações dessa primeira etapa e um aprofundamento na percepção sobre a possibilidade da existência de elementos rituais, mitológicos ou até religiosos sobreviventes nos imaginários dos indivíduos-jogadores, à medida que, segundo G. Durand (2002, p. 190), “é por atitudes da imaginação que se chega às estruturas mais gerais da representação”.

Segundo Y. Durand (apud LOUREIRO, 2004), para a realização do AT-9 é necessária uma atividade mental de síntese, o que vai fazer com que o indivíduo expresse nos protocolos, além de suas “produções imaginárias”, as influências e condicionamentos oriundos de seu meio social.

Dessa forma, as imagens obtidas nos protocolos, ao tempo em que indicarão os imaginários individuais, também fornecerão pistas para a compreensão de suas visões de mundo, no que se refere à religiosidade e/ou à ligação com a transcendência através de possíveis simulações da experiência do sagrado, e irão sugerir a emersão do imaginário grupal.

A análise baseada nos protocolos, de acordo com o “politeísmo metodológico” (FILORAMO, 1999), acabou por adentrar os três principais campos do conhecimento onde são aplicados os AT-9, direcionados nesta análise ao campo investigativo do fenômeno religioso.

Adentrou-se no campo da Psicologia, quando se buscou perceber como o indivíduo e o grupo de RPGistas percebem a angústia existencial e sua reação diante dela; da Sociologia (compreensiva) quando se caracterizou o indivíduo-jogador enquanto membro influenciador e influenciado pelos seus relacionamentos sociais; e a Antropologia, quando foi caracterizado um grupo social específico, que foi o de jogadores de RPG, posto que esse teste projetivo permite por em evidência dados relativos à influências externas aos indivíduos.

A associação dos mesmos se deu de maneira natural, porque a dissociação dos mesmos acarretaria em uma dificuldade na interpretação dos protocolos, tornando-os incompletos.

4.3.1 Imagens Simbólicas dos Indivíduos-Jogadores

Nessa primeira parte, serão transcritos os resultados dos testes AT-9²³ aplicados aos indivíduos-jogadores, em forma de protocolos individuais. Na sequência de cada transcrição, será feita a análise estrutural, que consiste na identificação dos microuniverso míticos dos mesmos.

Para tanto, terá atenção especial a questão C do questionário, pois nela aparecerão os elementos essenciais em torno dos quais foram construídos o desenho, fornecendo uma primeira sugestão da classificação do protocolo.

Ela se baseará na classificação isotrópicas das imagens da TGI, trazendo consigo seus esquemas, símbolos e arquétipos que caracterizam as três estruturas do imaginário, segundo a elaboração durandiana. E será direcionada para a busca de elementos rituais, mitológicos ou até religiosos e/ou de religiosidade em seus imaginários, que é foco dessa pesquisa.

²³ Nesta sessão, as citações que fazem parte da transcrição dos protocolos seguirão o modelo proposto no modelo análise do teste AT-9, aparecendo apenas entre parênteses, sem a indicação informação verbal.

AT-9 PROTOCOLO Nº01

Dados de Identificação

Idade: 17

Sexo: Masculino

Profissão: Estudante

Nível de Escolaridade: Médio – técnico incompleto

Religião: Católica

1 COMPOSIÇÃO DO DESENHO COM OS 9 ELEMENTOS²⁴

Micro-universo de Estrutura Sintética do Tipo Duplo Universo Existencial Sincrônico (DUEX Sincrônico)



2 RELATO DO DESENHO²⁵

“Incitado pela vontade de ter a sua própria cidade, o multimilionário Mr. X trama um plano para que a cidade na qual um dia ele foi prefeito seja destruída. Tudo começou com a descoberta de uma nova espécie de réptil. Com experimentos descobriu-se que quando expostos aos raios gama esses reptéis cresciam e se tornavam maiores, mais violentos e mais inteligentes. Enquanto isso Mr. X se reunia com o presidente depois para discutir a “compra” de uma cidade, ao menos era isso

²⁴ Os detalhes dos desenhos podem ser melhor visualizados no anexo C.

²⁵ O relato baseado no desenho e as respostas dadas às questões propostas nesse protocolo de AT-9 e nos quatro subsequentes foram transcritos da forma como foram redigidos pelos indivíduos-jogadores, não tendo passado pela correção de acordo com as novas regras de ortografia, como foi o caso do texto.

que ele pensava. Na verdade ele faria várias melhorias na cidade sendo ele o maior dono de quase tudo que havia lá. Com o pedido negado, ele utilizou dos experimentos de seu grupo para que a cidade fosse destruída e eu a reconstruísse do zero. Antes disso mando exploradores para neutralizar criaturas ou qualquer perigo em ilhas próximas a cidade. Na primeira ilha neutralizada ele se acomodou até tudo passar. Apesar das conseqüências de seus atos, Mr. X pensava que aquilo era um bom negócio”.

I. QUESTIONÁRIO:

a. Em torno de que ideia central você construiu a sua composição? Você ficou indeciso entre duas ou mais soluções? Caso tenha respondido que sim, quais foram?

A ideia central é que para que algo aconteça basta uma decisão, se que quem ou que for. Não.

b. Você foi, por acaso, inspirado por alguma leitura, filme, etc? Quais?

Sim. Vários. Dentre os vários: Godzila, o Náufrago, Teletubies, Final Fantasy, quadrinhos de super-heróis, contos de vários estilos e muito mais.

c. Indique entre os 9 (nove) elementos da sua composição:

1. Os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o seu desenho.

O monstro que destrói a cidade. O homem que descansa na ilha.

2. Os elementos que gostaria de eliminar. Por quê?

A espada, porque não se encaixa de forma satisfatória na historia. Foi um tanto forçada.

d. Como termina a cena que você imaginou?

De um lado a serenidade, de outro o caos e o medo, e de outro a fúria.

e. Se você tivesse que participar da cena que você compôs, onde você estaria? E o que faria?

Estaria num avião a caminho da ilha do Mr. X, indo capturá-lo.

II. PREENCHIMENTO DO QUADRO

1. Na coluna **A**, **como** você representou cada elemento da composição.

2. Na coluna **B**, qual o **papel desempenhado** na composição por cada um dos 9 elementos.

3. Na coluna **C**, o que **simboliza** para você, **pessoalmente**, cada um dos 9 elementos.

Elemento	Representação – A	Papel – B	Simbolismo – C
Queda	A destruição da cidade	Destruir a cidade	Necessária para que haja uma ascensão
Espada	O guerreiro neutralizando a ilha e as naves atirando no monstro	Mata o inimigo	Impôs sua vontade ao inimigo
Refúgio	A ilha isolada	Abriga o fugitivo e algo mais	Lhe abriga e serve de consolo quando necessário
Monstro	O “godzila”o monstro do mar e o mostro da ilha (que pega o gato)	Destrói aquilo que lhe desagrada	Necessário derrotá-lo significa vencer uma etapa. Unir-se a ele seria a união de diferentes partes de algo em comum
Cíclico	A árvore	Fornece comida e sombra	Equilíbrio
Personagem	O homem na ilha	Da origem a cena	Nunca existe apenas um
Água	O mar	Divide as ilhas	Passagem
Animal	O gato	É morto por sua curiosidade	Aquele que se guia pelos instintos
Fogo	As chamas da destruição	Consome os restos	Destruição e renovação

ANÁLISE DO PROTOCOLO Nº01

Os elementos essenciais em torno dos quais o indivíduo-jogador construiu o desenho foram, por um lado, “o monstro que destrói a cidade” e, por outro, “o homem que descansa na ilha”. O personagem que ele destaca é o homem da ilha. Está sozinho, deitado repousando e “dá origem à cena”.

Embora o indivíduo-jogador declare que o personagem é o “homem na ilha”, ele faz uma ressalva quando diz que “nunca existe apenas um” e o representa em duplicidade no desenho, cada qual participando de um microuniverso. O segundo personagem, que também é o narrador da cena, encontra-se em outra ilha, lutando para “neutralizar” os monstros.

O homem que “dá origem à cena” poderia ser identificado tanto com a divindade, que é aquela que dá origem à criação/cena, quanto como o primeiro homem, Adão, que estava sozinho no paraíso/refúgio/ilha, cujo centro era marcado pela árvore do bem e do mal, repleta de frutos. A própria figura de Adão já está

associada, por si só, à divindade, pois ele é “a imagem de Deus” e o simbolismo de sua primazia é relacionado a uma primazia “de ordem moral, natural e ontológica” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 11).

O segundo personagem, o guerreiro que foi identificado como sendo ele mesmo a espada e, sendo um servidor do homem na ilha (identificado com a divindade), pode ser percebido como um instrumento da vontade divina. Dentro dessa categoria de herói eufemizado, podemos encontrar *Sigurd* (ou *Siegfried*), que alia à sua espada a capacidade de frustrar e afastar malefícios, de libertar, de descobrir, de acordar do transe (DURAND, 2002).



Ilustração 18 – Sigurd:
(original de 1893, produzido para edição sueca do Edda em verso).
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Siegfried>

O elemento cíclico é representado pela árvore que “fornece comida e sombra”. As interpretações para o simbolismo da árvore articulam-se “em torno da mesma idéia de Cosmo vivo, em perpétua regeneração”, sendo ainda símbolo de evolução eterna, do “aspecto cíclico da evolução cósmica: morte e regeneração” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 84).

A imagem da árvore da vida pode ainda ser associada à do andrógino inicial, que além de ser um dos arquétipos substantivos da estrutura sintética do regime noturno da imagem, complementa o conjunto da cena central, e reforça a ideia do homem na ilha/personagem; está representando o primeiro homem conhecido como Adão, que na “tradição cabalística “seria também uma síntese do universo criado” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 13).

O homem enquanto síntese do universo criado, também pode ser visto psiquicamente como aquele que já integrou as suas energias, tornando-se psicologicamente equilibrando. Colocar um Adão no centro do desenho pode estar refletindo um desejo por parte do indivíduo-jogador de encontrar esse equilíbrio, ascendendo a um patamar superior de humanidade.

O refúgio é “a ilha isolada” que “abriga o fugitivo e algo mais”. Ao mesmo tempo em que desempenha seu papel, pois “abriga [o personagem] e serve de consolo quando necessário”, refugia também “algo mais”, mantendo uma atmosfera de mistério quanto a esse elemento oculto.

A imagem da ilha é um símbolo de centro espiritual por excelência, mais precisamente, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 501), do “centro espiritual primordial”, podendo ser acessada “apenas depois de uma navegação ou de um vôo”. No desenho, a dificuldade de acesso é concebida como a escada e, como bem diz Eliade (2002, p. 46), “ela representa plasticamente a ruptura de nível que torna possível a passagem de um modo de ser a um outro”, constituindo-se em outro símbolo emblemático de ascensão espiritual.

A dificuldade de chegar a ela, como também o fato de ser considerada, segundo os mesmos autores, um lugar de eleição, também pode ser comparada aos locais consagrados aos processos rituais, nos quais o iniciado só chega por caminhos que devem ser indicados pelo iniciador ritual.

Para realizar a transição, o iniciado precisa de um guia/iniciador ritual que o oriente a navegar através das águas que circundam a ilha (caminhos complexos da iniciação espiritual), dando-lhe a possibilidade de lá chegar/acessar um universo espiritual. Ao nível psíquico, acessar a ilha enquanto microcosmos é encontrar o refúgio “onde a consciência e a verdade se uniriam para escapar aos assédios do inconsciente” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 502).

Sendo a miniaturização do mundo, a “imagem do cosmo completo e perfeito [...] Centro primordial, sagrado por definição” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 501), a imagem da ilha possui uma concentração do valor da sacralidade. Ela é ainda, nas tradições asiáticas, um lugar que se eleva para o outro mundo e onde os deuses vêm à Terra.

Chegar e entrar na ilha pode simbolizar o acesso a esse universo paralelo onde habitam os deuses, através da elevação espiritual. É a entrada em uma nova etapa da existência, encontrando metaforicamente o seu centro espiritual.

Nesse protocolo, a ilha é circundada pelo mar/água que é “símbolo da dinâmica da vida [e] é ao mesmo tempo a imagem da vida e a imagem da morte” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 592), de onde vem vida (imagem do líquido amniótico) e para onde tudo retorna. Na representação gráfica, ele exerce esse papel, à medida que, segundo o indivíduo-jogador, ao mesmo tempo em que “divide as ilhas”/mundos, é “passagem”/ligação entre esses mesmos mundos.

Não somente separa e divide os mundos ao mesmo tempo, mas realiza a mesma tarefa em relação aos regimes da imagem. As atuações heróicas e místicas

são realizadas em ilhas/mundos diferentes, mas se interconectam, formando uma narrativa coerente. Elementos dos dois universos coexistem.

O mesmo se deu com o elemento queda que, mesmo sendo representada e tendo ao mesmo tempo o papel de “destruir a cidade” é citada como “necessária para que haja ascensão”. Nesse sentido, “a queda transforma-se em apelo do abismo mortal, a vertigem em tentação” (DURAND, G., 2002, p. 118). Ou seja, o indivíduo-jogador tendeu novamente para a ligação dos dois pólos, das suas estruturas.

A figura do monstro se desdobra em mais de uma representação. Ele é “o ‘godzilla’ o monstro do mar e o monstro da ilha (que pega o gato)”. Além dos monstros nomeados pelo indivíduo-jogador, ele está presente também no mar, onde tenta abocanhar o navio/recipiente e “destrói aquilo que lhe desagrada”.

Vencê-lo “significa vencer uma etapa [...] e unir-se a ele seria a união de diferentes partes de algo em comum”. Enfim, o monstro está em todos os lugares onde o personagem possa se encontrar, traduzindo bem a ideia do monstro interior, único capaz de acompanhar o indivíduo onde ele for. Aquele cuja vitória se dá por etapas, cuja conquista final é alcançada através da unificação do inconsciente com o consciente.

O monstro da ilha é aquele que engole o animal representado pelo gato. É a insegurança que ronda o refúgio/ilha, pois foi desenhado na elevação que conduz ao topo da ilha, onde o personagem descansa desfrutando da paz de um verdadeiro paraíso.

O gato, embora seja doméstico, um símbolo teriomórfico, possui um simbolismo ambíguo, heterogêneo, oscilando entre formas positivas ou negativas de ser percebido conforme cultura, época ou imaginários individuais. Na representação gráfica desse protocolo, ele é visto de forma negativa, pois simboliza para o indivíduo-jogador “aquele que se guia pelos instintos” e que “é morto por sua curiosidade”. Ele pode, nesse caso, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 462), ser associado à serpente, indicando “o pecado, o abuso dos bens deste mundo”.

Mas também o gato é neutralizado ao ser engolido pelo monstro que destrói o que lhe desagrada. Nesse caso, o que parece desagradar é o pecado, os instintos latentes no íntimo do indivíduo-jogador. Assumindo o monstro o papel de eliminar a negatividade.

A espada é concebida em duplicidade: “o guerreiro neutralizando a ilha e as naves atirando no monstro”. Elemento esse que o indivíduo-jogador deseja eliminar, “porque não se encaixa de forma satisfatória na historia”. No entanto, não fica claro qual das duas formas de representar a espada é que ele deseja suprimir. Caso a eliminação fosse tanto das naves quanto da espada na mão do guerreiro, poderia significar um desejo de pacificação.

O fogo é mais um componente que tem função complementar nesse protocolo. Ele é apresentado na narração, como “as chamas da destruição” que “consomem os restos”. Nesse momento, ele é, “o fogo purificador [e] faz parte do simbolismo heróico” (LOUREIRO, 2004, p. 25). Mas, por outro lado, é representado graficamente como um incêndio decorrente de um batalha, “remetendo à estrutura sintética, [...] mediador entre a natureza e a cultura” (LOUREIRO, 2004, p. 25). Seu simbolismo aponta não somente para a destruição, mas também para a renovação.

No âmbito da religião/religiosidade, a ideia de que a destruição é “necessária para que haja uma ascensão” relaciona-se diretamente aos ciclos de renovação moral, ciclos de morte e renascimento. Essa morte poderá ocorrer de duas formas principais. A primeira é moralmente, quando, ainda na existência física em curso, o seguidor de uma doutrina substitui uma forma de proceder por outra considerada mais moralizada ou elevada espiritualmente. A segunda é através da reencarnação ou transmigração da alma, ou seja, pela morte física e o posterior renascimento em um novo corpo material.

Pode-se encontrar ideias oriundas de concepções religiosas no imaginário do indivíduo-jogador que condizem com a sua filiação religiosa, pois o autor representa de forma negativa a intervenção do homem na criação. Pode-se perceber esse fato quando ele relata que a modificação feita nos répteis/monstros os tornaram “maiores, mais violentos e mais inteligentes” quando expostos “expostos aos raios gama”.

Essa é mais uma das associações feitas ao paraíso e à queda da humanidade. O uso da inteligência por parte do ser humano com o objetivo de modificar a natureza das coisas (exposição dos répteis aos raios gama), poderia ser uma analogia do consumo do fruto da árvore do bem e do mal, que deu ao homem a racionalidade.

De posse do conhecimento do bem e do mal, teve consciência de sua realidade mortal, estava de posse da ciência (estava com ciência) e queria se igualar

ao Criador. E, uma das formas de eternizar-se, é justamente “imaginar-se eterno mesmo sabendo-se finito” (LOUREIRO, 2004, p. 16), que é um estratagema criado pelo imaginário humano para enfrentar a angústia do tempo que se escoia e o leva inexoravelmente à finitude.

A forma com que o indivíduo-jogador articula os símbolos e arquétipos, parece apontar para o mito da destruição do paraíso/cidade através do mal (monstros modificados pela ciência) que se origina do conhecimento que gera a ambição, e que, por sua vez, leva à destruição (que pode ser física ou moral).

Muito embora tenha se declarado católico e tenha absorvido conceitos relativos a essa crença, ele também detém, em seu imaginário ideários oriundos de mitologias politeístas, como a da sucessão dos deuses. Ele relata que se tivesse que participar da cena “estaria em um avião a caminho da ilha do Mr. X, indo capturá-lo”. Iria destronar o personagem que “dá origem à cena”, tomando-lhe o lugar, já que ele tinha a missão de reconstruir a cidade.

E, aquele que dá origem à cena, em uma esfera mais ampla, é denominado, dentre outras coisas, de Criador ou de Deus. A história desse personagem assemelha-se, deste modo, ao mito de Saturno/Cronos que é vencido pelo seu filho Júpiter/Zeus.



Ilustração 19 – Mutilação de urano por saturno. Ilustração do século XVI de autoria de Giorgio Vasari e Gherardi Christofano.

Fonte: <http://leiturasdahistoria.uol.com.br/ESLH/Edicoes/9/imprime89331.asp>

O indivíduo-jogador, parece cultivar essa nova maneira de exercer a religiosidade, típica do período pós-moderno, onde se pinçam conceitos de mais de uma religião/religiosidade, para compor uma forma própria, individualizada, de se relacionar com o transcendente.

Ele constrói o desenho/representação gráfica em torno de duas polaridades, “o monstro que destrói a cidade” e “o homem que descansa na ilha”. Nela é possível encontrar tanto elementos típicos da estrutura heróica quanto da estrutura mística do imaginário. Os elementos se combinam, sem prejuízo do desenrolar do enredo.

O elemento cíclico aparece relacionado à ideia de progresso. O indivíduo-jogador relata que seria feita “melhoria na cidade” e que a própria destruição da cidade “é necessária para que haja ascensão”. E, “segundo Y. Durand (apud LOUREIRO, 2004, p. 24), “a ideia de progresso parece comandar a escolha do arquétipo cíclico.”

A maneira de relacionar os termos ascensão e destruição, dando (ou forçando) a ideia de complementariedade, é igualmente típica da estrutura sintética do imaginário, porque “expressa a dialética entre o simbolismo da fuga diante do tempo, e a vitória sobre o destino e a morte: a contraposição positiva ao negativo” (LOUREIRO, 2004, p. 18). Ou seja, da vida versus a morte.

Além disso, no centro da representação gráfica, encontra-se uma árvore, com seu simbolismo cíclico “de totalidade do cosmo na sua gênese e o seu devir” (DURAND G., 2002, p. 341). Elemento cíclico que se renova através dos seus períodos de reprodução, floração e frutificação.

No desenho ele se apresenta frutífera e frondosa, de grandes proporções, cuja copa cobre quase que toda a extensão da ilha. Representa, segundo o indivíduo-jogador, o “equilíbrio”. É a própria *Axis Mundi*, fornecendo comida/sustento e sombra/aconchego e servindo de ponte entre o céu e a terra.

Nesse contexto, a angústia diante da morte é atenuada pela ideia de renovação, compreendida enquanto fases que se alternam. A morte deixa de ser um fim e passa a ser um recomeço, tornando o tempo positivo, “procura-se o diálogo ou a conciliação entre os opostos” (LOUREIRO, 2004, p. 18-19).

Nesse protocolo, os elementos convergem para essa harmonização entre os contrários. E, segundo Loureiro (2004, p. 26), quando não há a oposição entre a característica heróica e mística e evidencia-se um duplo universo existencial ou simbólico, os agrupamentos dos universos míticos se categorizam como Disseminatórios.

O personagem se desdobra em dois e vive duas ações temáticas ao mesmo tempo, que acontecem em universos míticos diferentes (um heróico e outro

místico), mas que fazem parte de uma mesma ideação, o que caracteriza uma estrutura do tipo sincrônica.

Levando-se em conta o conjunto de elementos encontrados na narração, na representação gráfica, no questionário e no quadro, a análise estrutural realizada indica a existência de uma **Estrutura Imaginária Sintética do tipo Duplo Universo Existencial Sincrônico (DUEX Sincrônico)**, participando do Regime Noturno da Imagem.

AT-9 PROTOCOLO Nº02

Dados de Identificação

Idade: 18 anos

Sexo: Masculino

Profissão: Auxiliar administrativo

Nível de Escolaridade: Superior incompleto

Religião: Católico

1 COMPOSIÇÃO DO DESENHO COM OS 9 ELEMENTOS

Micro-universo de Estrutura Heróica do Tipo Super-Heróico



2 RELATO DO DESENHO

“Um dragão enfrenta o nobre guerreiro na fortaleza do penhasco e com ajuda de sua espada mágica derrota o dragão e salva a cidade.”

I. QUESTIONÁRIO

a. Em torno de que ideia central você construiu a sua composição? Você ficou indeciso entre duas ou mais soluções? Caso tenha respondido que sim, quais foram?

Não.

b. Você foi, por acaso, inspirado por alguma leitura, filme, etc? Quais?

Sim, o senhor dos anéis e Tolkien.

c. Indique entre os 9 (nove) elementos da sua composição:

1. Os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o seu desenho.

Todos.

2. Os elementos que gostaria de eliminar. Por quê?

Nenhum.

d. Como termina a cena que você imaginou?

Com o guerreiro derrotando o dragão.

e. Se você tivesse que participar da cena que você compôs, onde você estaria? E o que faria?

Ajudaria o guerreiro a derrotar o dragão.

II. PREENCHIMENTO DO QUADRO

1. Na coluna **A**, como você representou cada elemento da composição.
2. Na coluna **B**, qual o **papel desempenhado** na composição por cada um dos 9 elementos.
3. Na coluna **C**, o que **simboliza** para você, **pessoalmente**, cada um dos 9 elementos.

Elemento	Representação – A	Papel – B	Simbolismo – C
Queda	Um penhasco	Enfatizar o perigo que o cavaleiro enfrenta	Perigo
Espada	Espada mágica	Ajudar a derrotar o dragão	Poder
Refúgio	Castelo	Proteger as pessoas	Proteção
Monstro	O dragão	O monstro selvagem	Um ser selvagem
Cíclico	O fogo do dragão	Enfatiza o perigo para o guerreiro	A vida

Personagem	O guerreiro com a espada	A esperança das pessoas	O indivíduo
Água	O mar	Nenhum	Tranqüilidade
Animal	O cavalo	O cavalo que acompanha o guerreiro	Companheiro
Fogo	O fogo do dragão	Enfatizar o perigo para o guerreiro	O fim

ANÁLISE DO PROTOCOLO Nº02

Na representação gráfica, a espada está empunhada contra o dragão/monstro e o personagem/nobre guerreiro está montado em seu cavalo, lutando contra a ameaça representada pelo dragão. Essa figura caracterizaria o herói, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 201), “como sendo o senhor de sua montaria, está última podendo ser, evidentemente, quer seu cavalo, quer seu próprio eu.”

Em relação à figura do cavalo/animal, é “símbolo do psiquismo inconsciente” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 203). Nesse caso, o fato do cavaleiro estar montando-o representaria a dominação dos seus instintos. Enquanto o cavaleiro está montado, no comando da situação, ele está de posse de sua lucidez. A razão, a consciência está no controle.

O cavalo é símbolo teriomorfo da força animal incontrolável. Desmontá-lo simbolizaria o processo de deixar vir à tona os instintos que estavam sob controle, mas permaneciam em estado de latência. Na representação gráfica, o personagem-jogador desenhou o cavalo empinado, denotando uma possível dificuldade do personagem/nobre guerreiro em dominar sua montaria/força instintiva ou mesmo ser a representação da reação de medo diante de suas angústias.

Como a figura do cavaleiro, típica dos heróis dos romances de cavalaria, cavaleiro, embora seja um “nobre guerreiro”, não se iguale a do soberano, possui um “autoridade de senhor, que consiste precisamente na posse dos meios necessários para a obtenção dos objetivos desejados” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 202). Nesse contexto, ele é um servidor, mas um servidor de uma grande causa.

Por possuir “uma espécie de doação mística a um ser superior” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 202), ele possui uma devoção a algo ou alguém acima de si mesmo, podendo ser uma divindade ou força transcendente. O

símbolo do cavaleiro, popularizado nos romances de cavalaria, embora se inscreva em uma atmosfera de batalha, traz também uma “intenção de espiritualizar o combate”, através de sua participação em um empreendimento de “caráter moralmente muito elevado e de certo modo sagrado” (CHEVAIER e GHEERBRANT, 2009, p. 202).

A espada, “que tem a função de derrotar o dragão”, segundo o indivíduo-jogador. É símbolo de poder e pureza e é realçada como sendo mágica, à semelhança da espada de Arthur, capaz de realizar proezas superiores aos dos outros heróis. Ela é empunhada verticalmente pelo guerreiro, sendo outro símbolo do cavaleiro e da guerra santa. E a guerra santa é, ao seu turno, a representação das guerras interiores.

O combate do cavaleiro é, dessa forma, o combate das forças consideradas por ele como forças do mal. Ele chega mesmo a ter uma espécie de amor ou atração pela morte, caso ela aconteça durante uma ação heróica. Assim, o ideal desse tipo de personagem (o nobre guerreiro) “parece inseparável de um certo fervor religioso” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 202), mesmo que isso se dê a nível do inconsciente.

O castelo/refúgio desenhado pelo personagem-jogador está situado no alto do penhasco, isolado dos campos, distante de tudo. A localização impõe dificuldade de acesso à maioria dos indivíduos. Suas duras paredes são construídas de pedra, imagem da fortaleza inexpugnável capaz de proteger mesmo contra o gigantesco dragão (o mal).

Como, segundo G. Durand, “elevação e potência são, de fato, sinônimos” (2002, p. 136), o castelo construído no alto é isomorfismo dos Palácios Espirituais onde habitam os deuses, a exemplo do *Valhala* e do *Olympo*. Ele é o símbolo de proteção por excelência, local onde nenhum mal é capaz de entrar; figurando também “entre os símbolos de transcendência” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 202).

O castelo/refúgio tem ainda as portas cerradas, o que o tornaria temporariamente inacessível e deixaria o ser interior às escuras. A porta de entrada é estreita, símbolo da dificuldade em adentrar o Reino dos Céus, ou seja, uma ideia cristã que representa a dificuldade em alcançar conquistas espirituais.

A escuridão interior seria outro símbolo do inconsciente. O cavaleiro se encontra nas proximidades, do lado de fora do castelo/refúgio. O que pode refletir uma certa indeterminação do desejo, a dúvida em optar pela realização dos ideais de espiritualização. Não se pode deixar ainda de lembrar, que o cavaleiro normalmente penetra no castelo montado em seu cavalo, o que poderia ser traduzido como vencer a batalha contra o monstro/medos após dominar os seus instintos.

O dragão, mais que um símbolo nictomorfo, é um arquétipo, pois “parece resumir simbolicamente todos os aspectos da imagem” (DURAND, G., 2002, p. 97). Ligado à escuridão, aos símbolos das trevas e do barulho, é valorizado no desenho, tendo grande dimensão em relação ao personagem/nobre guerreiro. Ele está suspenso no ar (símbolo diarético), sobre o penhasco/queda, como que a dificultar o mergulho nas águas profundas, ou seja, guardando a entrada do inconsciente.



Ilustração 20 – Dragão.
Fonte: <http://euli.blog.terra.com.br/2010/04/22/dragoes>

O fogo é “o fogo do dragão”, que segundo o indivíduo-jogador, serve para “ênfatizar o perigo para o guerreiro”, servindo de reforço para a imagem da animalidade angustiante. A mordedura está representada explicitamente pelos dentes na boca do monstro. Suas garras são proeminentes, muito mais que seus dentes.

O elemento água é corrente e parece ser profunda. É colocado ao pé do penhasco/queda. A queda também é profunda e a associação dos dois elementos, convergem e reforçam dimensão que o indivíduo-jogador dá à dificuldade de acessar o seu inconsciente, representado agora pela profundidade do mar, cujo acesso é realizado através da queda/abismo/interiorização.

Quanto à religiosidade do indivíduo-jogador, ele aparentemente absorveu os dogmas da religião católica no que diz respeito à morte como fim de tudo. A intensidade da queda do penhasco, sem retorno, simboliza a impossibilidade do retorno ao corpo depois de sua consumação. A sobrevivência do espírito poderia estar representada através do mergulho na água, aqui representando a criação/criador, início e fim de tudo.

O desenho é centrado nos três elementos básicos característicos do microuniverso heróico, o conjunto personagem-espada-monstro. O dragão ataca frontalmente o herói/nobre guerreiro, que está com a espada em punho contra-atacando, portanto, o cenário da luta está organizado e a luta acontece. O personagem “derrota o dragão e salva a cidade”, dando-lhe a vitória, representação da vitória sobre o destino e a morte.

O indivíduo-jogador se coloca enquanto narrador da história, mas identifica-se com a ação do personagem à medida que relata que, se tive que participar da cena, “ajudaria a derrotar o dragão” suspenso no ar, que é um símbolo diarético encontrado nos microuniversos heróicos.

Como também a imagem do refúgio não é de aconchego, mas de proteção contra o perigo de morte que representa o Dragão, o que o coloca dentro do imaginário heróico, pois, nesse caso, “o refúgio será sempre um lugar de “refúgio contra” um perigo” (LOUREIRO, 2004, p. 24).

Os elementos representantes da luta, assim com também a repetição tripla da expressão “ênfatizar o perigo que o cavaleiro enfrenta”, dão a dimensão desse perigo. Os objetos cortantes com a dentadura e as garras do monstro reforçam a ideia de apartamento, confirmando o esquema verbal de separação.

A presença do medo, representado pelo perigo constante de morte eminente, demonstra a presença da idéia de negatividade do tempo que devora, outro elemento dessa mesma estrutura. Eles demonstram e quantificam a angústia diante da finitude e as dificuldades de auto-realização, por parte do indivíduo-jogador.

Há predominância dos esquemas verbais de distinção e de oposição, representados pelas palavras “enfrenta” e “derrota”, e das imagens ligadas ao regime diurno da imagem como salvação, através da luta heróica e pela própria denominação do personagem de “nobre guerreiro”, cuja figura evoca “o protótipo de todos os heróis [...] Apolo trespassando com as suas flechas a serpente Píton” (DURAND, G., 2002, p. 161).



Ilustração 21 – Apolo e Píton.
Fonte: <http://recantodasletras.uol.com.br/biografias/2043552>

A luta contra o dragão terminando “com o guerreiro derrotando o dragão” com uma espada especial, “mágica”, sendo ele “a esperança das pessoas”, caracteriza o tipo de universo denominado de super-heróico, pois, segundo G. Durand (2002, p. 167), “o puro herói, o herói exemplar, continua a ser o matador de dragões.”

O conjunto dos elementos presentes nesse protocolo e a forma com que se organizam indicam a presença de um **Micro-Universo de Estrutura Heróica do tipo Super-Heróico**.

AT-9 PROTOCOLO Nº03

Dados de Identificação

Idade: 18 anos

Sexo: Masculino

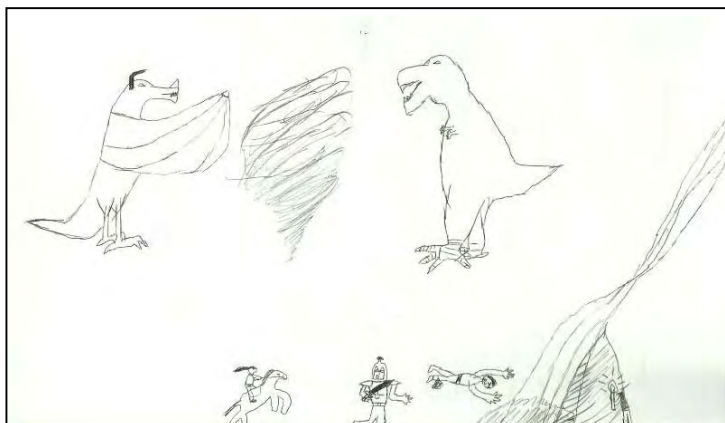
Profissão: Estudante

Nível de Escolaridade: Médio e Técnico Completo

Religião: não possui

1 COMPOSIÇÃO DO DESENHO COM OS 9 ELEMENTOS

Micro-Universo Sintético (Simbólico Diacrônico) de Forma Negativa



2 RELATO DO DESENHO

“O desenho retrata os heróis de uma campanha que se deparam com um grande monstro de asas e chifres ao qual quase os derrotaram, porém com seus fins próximos, um tiranossauro Rex apareceu, para sorte de nossos heróis, e começou a lutar com a grande criatura descontrolada. Eles, após terem fugido desesperadamente de uma morte certa, encontram um ponto luminoso embaixo de uma cachoeira (provavelmente uma tocha iluminando uma provável gruta). Correndo para a gruta Zack, o ladino do grupo acaba caindo devido a um ferimento na perna causado pela batalha sangrenta contra as criaturas de asas. Enquanto nossos heróis fogem as duas criaturas, de tamanhos relativamente iguais, lutam entre si. A primeira a atacar é o monstro de asas, que lança uma espécie de tornado no T-Rex que parou atordoado diante (de) tal poder. Qual será o final da luta das criaturas? Qual será o destino de nossos heróis? E a pessoa na gruta será alguém que veio para ajudar?”

I. QUESTIONÁRIO

a. Em torno de que ideia central você construiu a sua composição? Você ficou indeciso entre duas ou mais soluções? Caso tenha respondido que sim, quais foram?

Uma sessão de D&D em que estive presente. Sim, pensei em fazer um dragão no lugar do “monstro de asas” mas devido a minha inaptidão em desenho tive que adaptá-lo.

b. Você foi, por acaso, inspirado por alguma leitura, filme, etc? Quais?

Não

c. Indique entre os 9 (nove) elementos da sua composição:

1. Os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o seu desenho.

O monstro de asas, o tornado e a gruta.

2. Os elementos que gostaria de eliminar. Por quê?

A cachoeira e o ladino caído, ficou muito “nada haver” (a ver) com o desenho, pois o foco era apenas os heróis fugindo e os monstros lutando.

d. Como termina a cena que você imaginou?

Na verdade o objetivo dos heróis era encontrar a pessoa na gruta e acabaria que os monstros não tornariam a aparecer, ou eles poderiam ser os últimos inimigos da campanha.

- e. Se você tivesse que participar da cena que você compôs, onde você estaria? E o que faria?

Seria a pessoa abaixo da cachoeira que está segurando a tocha.

Depende dos objetivos dele (pois não havia pensando nisso), que seria matar os heróis ou matar as criaturas.

II. NO QUADRO ABAIXO EXPLIQUE:

4. Na coluna **A**, **como** você representou cada elemento da composição.
5. Na coluna **B**, qual o **papel desempenhado** na composição por cada um dos 9 elementos.
6. Na coluna **C**, o que **simboliza** para você, **pessoalmente**, cada um dos 9 elementos.

Elemento	Representação – A	Papel – B	Simbolismo – C
Queda	O ladino ferido na luta	Mostrar como foi a luta	Drama
Espada	Segurada pelo guerreiro	Mostrar como o guerreiro luta	Força
Refúgio	A gruta	Escapatória de uma morte certa	Escapatória
Monstro	Monstro de asas	Forçar eles a recuarem	Medo
Cíclico	O tornado	Mostrar a força dos monstros	Poder
Personagem	A pessoa na gruta	Manter certo mistério	Mistério
Água	Cachoeira	Esconder a gruta	Paz
Animal	Cavalo montado pelo elfo druida	Mostrar como o druida luta	Habilidade
Fogo	Tocha segurada pelo personagem	Mostrar como os heróis viram a gruta	Esperança

ANÁLISE DO PROTOCOLO Nº03

O personagem/pessoa na gruta simboliza o mistério e seu papel é exatamente “manter certo mistério”. A tocha que o personagem/pessoa na gruta foi o “ponto luminoso embaixo de uma cachoeira” que os “guiou através da escuridão”, tal qual a luz de Amaterasu²⁶, deusa do sol, que se irradiava da gruta onde vivia.

O papel que desempenha o personagem/pessoa na gruta é análogo ao do xamã, pajé ou iniciador ritual, possuidor do fogo/tocha, que nesse caso é isomorfo da luz, simula a iluminação através do conhecimento espiritual. O iniciador ritual, detentor dos mistérios de seu culto ou religião, tem que mantê-los em segredo, revelando-os em parte aos iniciados, apenas nas ocasiões propícias.

O indivíduo-jogador se identifica com o personagem (símbolos do ser autoconsciente ou que já se iluminou), cujo encontro por parte dos heróis é a meta a ser alcançada na narrativa. O que pode significar que é ele mesmo que deverá proceder a sua própria iniciação, amadurecendo e fazendo a passagem ritual da idade infantil/adolescência para a idade adulta.

Essa autoiniciação é um processo típico da pós-modernidade, onde muitos indivíduos, não só sintetizam uma religião própria, mas também (por falta dos antigos rituais institucionalizados) criam os seus próprios padrões de ritual de iniciação.

Como, segundo Chevalier e Gheerbrant “a caverna simboliza a exploração do eu interior” (2009, p. 214), o personagem que tinha a tocha na mão poderia significar o desejo de integração do consciente com o inconsciente. Seria ainda, segundos os mesmos autores, o processo de trazer à tona o “eu primitivo recalcado nas profundezas do inconsciente (2009, p. 214), integrando-o à



Ilustração 22 – Amaterasu:
Fonte: <http://threegoddesses.com/images/amaterasu.gif>

²⁶ Amaterasu é a Deusa do sol, que sai todas as manhãs, da gruta onde vive, para iluminar a Terra. Ela protege os seres humanos, concedendo-lhes muitos benefícios.

consciência, tornando-se iluminado pela tocha do auto-conhecimento. Ou, dizendo simplesmente, alcançando a iluminação.

Ao simbolismo da exploração interior da caverna, somaria-se “a subjetividade em luta com os problemas da diferenciação” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 217). Penetrar na caverna, nesse contexto, é penetrar em um universo subjetivo onde seria possível retornar às origens para compreender alguns fatos a respeito de si mesmo que habilitaria o indivíduo a ascender a uma realidade superior.

Dessa forma, a entrada na caverna, além de estar ligada à simulação do processo ritual, poderia ser uma metáfora da esperança do encontro da paz obtida quando se alcança a iluminação/luz da tocha, que só poderia ser encontrada entrando na caverna/refúgio, segurada pelo personagem/homem na gruta, que é aquele que já procedeu à integração de sua personalidade.

Nesse protocolo, aparece o lado positivo da caverna, fazendo dela “a cavidade geográfica perfeita, a cavidade arquétipo, “mundo fechado onde trabalha a própria matéria dos crepúsculos, ou seja, lugar mágico onde as trevas podem valorizar-se em noite” (DURAND, G., 2002, p. 242).

Embora o indivíduo-jogador caracterize o personagem como sendo a pessoa na gruta, percebe-se a presença de mais três heróis (assim denominados por ele no quadro), atores de uma segunda cena. A sequência de ações por eles desempenhadas na representação gráfica, até chegar próximo à gruta, sugere tratar-se do desdobramento do mesmo personagem em três fases da ação, resultando em um quarto, que seria o somatório ou unificação dos precedentes.

O primeiro é representado graficamente “pelo *elfo*²⁷ druida” montado em seu cavalo. O cavalo, sendo símbolo da força animal incontrolável, requer dele esforço. Ele está segurando fortemente suas rédeas, mas o cavalo reage empinado. Então, enquanto druida, ele lança mão do artifício de extração de energias do mundo natural e conjura magias divinas, para auxiliá-lo a conseguir o seu intento.

Segundo o indivíduo-jogador, a figura do *elfo* druida montado no cavalo tem como objetivo “mostrar como o druida luta”, com “habilidade”. O que pode ser visto como a imagem da mente, que usa a habilidade/magia e não a força, como arma de luta para vencer/dominar os instintos/cavalo. O *elfo* é um personagem que

²⁷ Ver tabela 2: **Características das Raças de Personagens**, situada à página 32 do capítulo terceiro.

interage diretamente com a natureza, com as forças em estado primal, consideradas incivilizadas. No desenho, ele não porta uma espada ou qualquer arma. Em um esforço antifrásico, a arma é metamorfoseada em habilidade.

O segundo personagem já é simplesmente um druida, já não possui a ligação direta com a natureza, que ficou na fase anterior. É um sábio, há predomínio da razão (poderes mágicos estranhos). É desenhado segundo os moldes de um típico herói. Veste-se de armadura, tem na cabeça um capacete e segura uma espada em riste. Mas, como está em trajetória de fuga, a espada fica desfuncionalizada.

O terceiro personagem é “o ladino ferido na luta”. É estabelecida uma ligação da luta e o ladino, que é um tipo de espião cujo principal meio de conseguir sustento é usando truques e perícia para furtar e não a força bruta. Também não tem mais a ligação com a natureza, nem mesmo poderes mágicos (forças em estado primal), talvez por isso seja o único personagem a ser nomeado, evidenciando sua individualidade. Usa a razão (truques e perícias) para conseguir o que deseja.

Mas embora tenha chegado bem próximo da entrada da gruta, ou seja, quase alcançando o objetivo proposto na narrativa, caiu vítima do ferimento na perna resultante da luta anterior (representação da queda). Como segundo o indivíduo-jogador, o papel da queda foi “mostrar como foi a luta”; ou seja, resultou em ferimento e fracasso. Essa queda poderia ainda traduzir a queda interior, o medo que precede a iniciação; desejada, mas ao mesmo tempo temida, pois sendo cercada de mistérios, é a imagem do desconhecido.

Embora o indivíduo-jogador deseje as conquistas (talvez materiais), existe a possibilidade de que faça a ligação inconsciente do enfrentamento com a batalha, e da batalha com a apropriação indébita dos espólios de guerra. Conseqüentemente a ação assume uma conotação negativa, fazendo com que ele prefira as estratégias de fuga ou de acomodação frente às determinações do destino.

O monstro é descrito como “a grande criatura descontrolada” e possui asas. Nesse caso, ele é o isomorfismo do dragão, pois o indivíduo-jogador declarou que só não fez a representação gráfica do dragão por não ter aptidão para fazê-lo. Como já foi comentado, o dragão é uma figura arquetípica que resume todos os aspectos da figura do monstro.

Por outro lado, a ênfase na aposição de asas ao monstro facultaria a transformação da criatura, de monstro devorante à criatura divinizada, pois, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 91),

a adjução de asas a certas figuras, transforma os símbolos” tornando-os “símbolos de espiritualização, de divindade [...] portanto as asas exprimem geralmente uma elevação ao sublime, um impulso para transcender a condição humana.

Esse impulso para transcender a condição humana, representado pela aposição das asas ao monstro, estaria sendo amortizado pelo medo que ele e outro monstro/angústia provocam e que estão presentes no imaginário do indivíduo-jogador. Note-se que ele não somente registra a presença do monstro de asas (que quase eliminou os guerreiros), mas de um outro, de categoria inferior ao primeiro. Ambos se enfrentam livrando os heróis da morte.

O primeiro, o que já adquiriu asas, está (da mesma forma que os guerreiros) sendo vencido pelo réptil, podendo ser indicativo da dimensão da luta dos monstros interiores/oposição ao crescimento moral do indivíduo-jogador.

O tornado/elemento cíclico complementa o conjunto e apresenta a peculiaridade de se encontrar entre as duas criaturas: o réptil/Tiranossauro Rex e o monstro de asas, na representação gráfica. Ele é uma metamorfose da nuvem, que se torna escura e assume um formato de cone invertido. Sendo uma diferenciação da nuvem, mantém parte de suas propriedades, como a nebulosidade.

Nebulosidade esta que, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009), ao mesmo tempo em que oculta o brilho da luz, às vezes, também abre frestas nas trevas humanas, o que poderia ser uma metáfora da dificuldade por parte do indivíduo-jogador, de perceber ou descobrir qual o caminho a ser seguido para realizar o seu desejo de se espiritualizar.

O tornado pode ser ainda, isomorfismo da nuvem produtora de chuva por descer dos céus em direção à Terra, tornando-se uma ponte que liga esses dois extremos. Semelhantemente a ela, “tem relação com a atividade celeste, [com] as revelações proféticas” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2004, p. 648).

A água é representada pela queda d'água que desce morro abaixo, cobrindo a entrada da gruta. Da mesma forma que o tornado, “significa [...] a atividade celeste” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2002, p. 160). A junção dos dois elementos água e cíclico, da maneira como foram representados, como cachoeira e

tornado, convergem para o mesmo simbolismo e revigoram a ideia de que existe uma preocupação, por parte do indivíduo-jogador, com a questão da transcendência.

A aleatoriedade também se faz presente no relato, pois os heróis são salvos “de uma morte certa”, por “sorte”. Mitologicamente, como já foi discutido no terceiro capítulo dessa análise, sorte e destino, estão sob o domínio dos deuses, que podem modificar os destinos humanos a qualquer momento, dando-lhes inclusive a oportunidade de escapar de uma morte já tida como indiscutível.

O indivíduo-jogador, que declarou não estar filiado a nenhuma denominação religiosa, deixa transparecer ideias oriundas da religiosidade pagã primitiva, no âmbito da iniciação ritual. É possível notar essa concepção através da observação da ideia central do texto que gira em torno do objetivo de alcançar a gruta, que é o local de iniciação por excelência.

Nesse protocolo, detecta-se a presença de elementos de mais de uma estrutura, sem haver predominância de um sobre o outro. A construção da narrativa e do desenho/representação gráfica é feita, segundo o indivíduo-jogador, em torno do monstro de asas, do tornado e da gruta. Respectivamente, o monstro, o elemento cíclico e o refúgio. Dar-lhes a mesma importância, fazendo, inclusive, um esquema paralelo ao das estruturas do imaginário que pode ser assim representado:

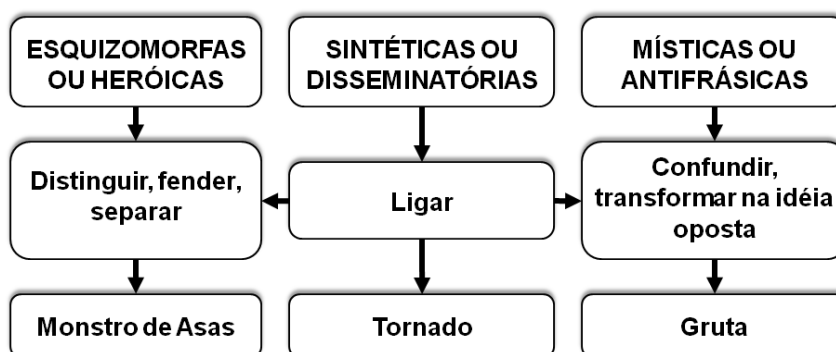


Gráfico 5 – Simbolização das estruturas do imaginário pelo indivíduo-jogador.
Fonte: Criação pessoal da autora.

De início, a luta acontece, o que indicaria uma estrutura heróica. Mas ela culmina em fracasso e fuga, “o combate é verdadeiramente ou potencialmente desfavorável ao personagem” (DURAND, Y., apud GIMENES, 205, p. 49), e o desfecho da cena é incerto; mesmo sendo encontrados indícios de uma estrutura heróica, ela tende para o negativismo.

Além de tudo, a cena ocorre na escuridão e não sob a luz do sol, como seria mais natural de uma luta heróica típica. E, como alerta Durand, G., “nas experiências de sonho acordado nota-se [...] que as paisagens noturnas são características dos estados de depressão” (DURAND, G., 2002, p. 91).

A ideia obsessiva expressa na narrativa é a de encontrar a gruta/refúgio. Quando o indivíduo-jogador relata o final da história, afirma que “na verdade o objetivo dos heróis era encontrar a pessoa na gruta”. Mas, a gruta não é segura; uma das possibilidades de conclusão da narrativa seria a morte dos heróis.

No esquema verbal também se podem encontrar palavras como união, descida, penetração. Os elementos, dessa vez, caracterizam a estrutura mística do imaginário, mas a insegurança do ambiente, contrastando com o desejo de viver pacificamente (entrar no refúgio) fazem com que ela também seja vivenciada de forma negativa.

Já o desdobramento do personagem em três guerreiros diferentes (símbolo da tríade), é aparentemente imagem da sequência de ações de um único indivíduo através do tempo. O objetivo (alvo da ação) era encontrar o personagem que tem a tocha (iluminação) e que é uma provável unificação dos anteriores. Existe, dessa forma, a sugestão de um possível progresso que, no entanto, não se realizou, porque o último personagem caiu antes de alcançar o alvo.

A junção desses símbolos às imagens, baseadas nos contrários como escuridão e ponto luminoso, morte certa e escapar, e o fato da narrativa demonstrar a existência de uma sequência de ações que se desenrolam durante o transcorrer do tempo, sugerem a existência de uma estrutura sintético-simbólica de forma diacrônica.

No entanto, o que realmente predominou, na representação gráfica, e durante todo o tempo em que se desenrola a narração da história construída pelo indivíduo-jogador, foi a presença de motivos de insegurança, que revertem as ações do(s) personagem(ns) em fracassos, dando-lhes uma conotação negativa.

A análise realizada a partir da representação gráfica, da narrativa e dos elementos essenciais e complementares, evidencia a existência de uma estrutura sintética, pois nem os elementos da estrutura heróica nem da mística predominam. Existe ainda, a presença constante de motivos potenciais de insegurança e fracasso, indicando a presença de um **Micro-Universo Sintético (Simbólico Diacrônico) de Forma Negativa**.

AT-9 PROTOCOLO Nº04

Dados de Identificação

Idade: 20 anos

Sexo: Masculino

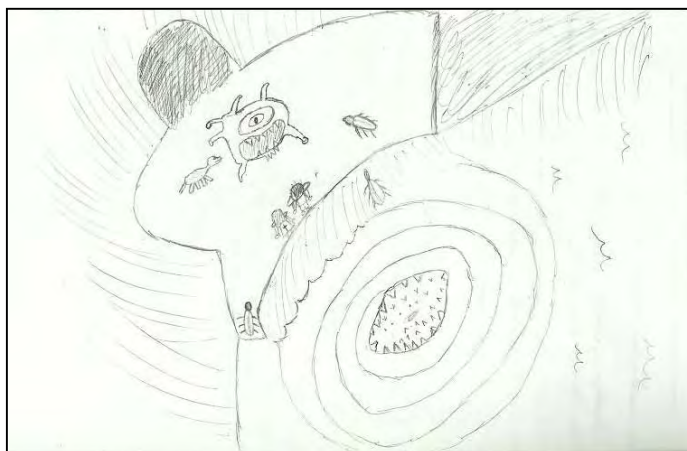
Profissão: Estudante

Nível de Escolaridade: Superior incompleto

Religião: não possui

1 COMPOSIÇÃO DO DESENHO COM OS 9 ELEMENTOS

Micro-Universo Sintético (Simbólico Sincrônico) de Forma Negativa



2 RELATO DO DESENHO

“Acordaram com um estrondo ensurdecador vindo de onde estavam na noite anterior. A dupla de aventureiros Alex, a clériga e Joshua, o explorador levantaram-se apressadamente, quando deram conta de que o barulho estava vindo da ante-sala onde passaram pelo Observador sem serem percebidos. Correram para longe da criatura que salivava sedenta por carne de jovens aventureiros e emanavam de seus muitos olhos raios, mas que por sorte não os atingia. Viram com esperança uma luz envolta na escuridão em que estavam se acostumando a odiar, era um buraco por onde saíram pensando estarem salvos, mas se depararam com o precipício onde no fundo estava o oceano, mas uma criatura expelia sua imensa boca num redemoinho imenso que não atraía para o centro e sim para o exterior.

Alex para ganhar tempo imolou um cão celestial para confrontar o Observador, pois os mesmos estavam cansados pela correria do dia anterior. Quando se prepararam para um pulo de sorte contra o redemoinho, alguns insetos gigantes o encurralaram.”

I. QUESTIONÁRIO

a. Em torno de que ideia central você construiu a sua composição? Você ficou indeciso entre duas ou mais soluções? Caso tenha respondido que sim, quais foram?

A idéia central são as aventuras de 2 heróis que buscam fama e fortuna.

Não foi algo bem direto.

b. Você foi, por acaso, inspirado por alguma leitura, filme, etc? Quais?

Sim. Além da literatura de manuais de RPG, me inspirei na Odisséia, explorando o monstro que devorou um navio numa queda d'água.

c. Indique entre os 9 (nove) elementos da sua composição:

1. Os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o seu desenho.

Monstro, queda d'água, personagem, refúgio, água.

2. Os elementos que gostaria de eliminar. Por quê?

Falando a verdade eu eliminei o fogo porque não teve nenhuma importância para o cenário. Sei que era obrigatório mas se acrescentasse na narrativa seria apenas um apelo visual.

d. Como termina a cena que você imaginou?

Podem ocorrer 2 situações, a morte dos dois por algum dos elementos nocivos da cena ou uma virada da sorte e acertarem o pulo e se salvarem.

e. Se você tivesse que participar da cena que você compôs, onde você estaria? E o que faria?

Dos aventureiros, imaginando que eles tivessem habilidades ou poderes especiais para se safar da situação. Pularia na esperança de se salvar.

II. PREENCHIMENTO DO QUADRO

1. Na coluna **A**, como você representou cada elemento da composição.

2. Na coluna **B**, qual o **papel desempenhado** na composição por cada um dos 9 elementos.

3. Na coluna **C**, o que **simboliza** para você, **pessoalmente**, cada um dos 9 elementos.

Elemento	Representação – A	Papel – B	Simbolismo – C
Queda	Precipício	Sobrevivência	Salvação ou fim de tudo
Espada	Atrás do personagem	Arma do explorador	Pouca defesa
Refúgio	Caverna	Desprezível	Ineficiente
Monstro	Observador	Devorador	Vilão
Cíclico	Redemoinho	Provável fuga	Salvação
Personagem	Alex e Joshua	Aventureiros	Sonhadores
Água	Oceano	Vastidão do oceano	Destino
Animal	Cão celestial	Distração	Defesa diretor
Fogo	Não tem	Descartável	Inexistente

ANÁLISE DO PROTOCOLO Nº04

O personagem é representado em duplicidade e em regime de complementariedade arquetípica, pois é composto de uma mulher e de um homem, respectivamente, “a dupla de aventureiros Alex e Joshua”. Alex é uma clériga, sendo uma mestra da magia divina. Já Joshua é um guerreiro explorador, um combatente excepcional que possui habilidade inigualável com as armas.

São representantes das polaridades espírito/matéria, pois ela é representante das forças transcendentais, ligadas à espiritualidade; e ele das forças materiais, ligado ao mundo material. As suas funções também confirmam as polaridades no que diz respeito às qualidades atribuídas, ainda na atualidade, aos sexos opostos. O feminino é aliado à conciliação proposta pela espiritualidade, e o masculino à luta, à batalha.

A espada é desfuncionalizada. A ela, embora seja atribuído o papel de “arma do explorador”, não é portada pelo personagem masculino, e sim pelo elemento feminino, que a carrega nas costas, sem usá-la. Simboliza, para o indivíduo-jogador, “pouca defesa”. A característica de ser de pouca defesa, atribuída à arma, está vinculada, aparentemente, ao fato dela ser uma defesa espiritual (carregada pela clériga e não pelo guerreiro) na qual ele não deposita muita confiança.

O elemento cíclico é representado graficamente pelo “redemoinho imenso”. Ele é a “imensa boca” de uma criatura aquática. E, sendo na garganta do animal onde “se vêm concentrar todos os fantasmas terríficos da animalidade: agitação, mastigação agressiva, grunhidos e rugidos sinistros” (DURAND, G., 2002, p. 85), seu gigantismo é proporcional ao nível da angústia sentida pelo indivíduo-jogador diante do tempo devorador.

O “redemoinho imenso”, segundo o indivíduo-jogador, “não atraía para o centro e sim para o exterior”. Portanto, em um esforço antifrásico para diminuir a angústia causada por esse elemento, ele o confunde e o ressignifica, ligando-o a o ato de expelir e não ao de engolir.

Assim, o elemento cíclico, isomorfismo da espiral, representa também “os ritmos repetidos da vida, o caráter cíclico da evolução” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 398). O que não elimina a angústia relativa à fugacidade do tempo imaginada como o rápido movimento dos anéis do redemoinho/aspiral.

A boca que não engole, mas expelle, parece ser a imagem do parto. A essa imagem se agrega outra, que é a do “buraco por onde saíram pensando estarem salvos”; ocasião em que o indivíduo é expulso do interior aconchegante do útero, se deparando com um ambiente hostil e desconhecido.

A grande dimensão dada à boca do monstro delineia o esquema do engolimento. E “o esquema do engolimento, da regressão noturna, projeta, de algum modo, a grande imagem materna pelo meio-termo da substância, da matéria primordial, quer marinha, quer telúrica” (DURAND, G., 2002, p. 225).

A junção desses elementos poderia ser a representação do nascimento, ocasião em que o nascituro passa pela primeira experiência da queda, a primeira experiência do medo diante de um ambiente hostil e desconhecido. Constelando-se por sua vez, com a imagem anterior (do redemoinho/da aspiral) que tem também relação com “o simbolismo aquático da concha, o simbolismo da fertilidade” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 398).

O fato de que eles viviam há algum tempo nesse local escuro, que em um dado momento saíram, e que estavam na “escuridão que estavam se acostumando a odiar” em busca de uma luz que enxergaram, vem reforçar a imagem do útero. Existe nessa imagem, uma valorização negativa do negro, que é “símbolo de um temor fundamental do risco natural, acompanhado de um sentimento de

culpabilidade (DURAND, G., 2002, p. 91). Nessa culpabilidade estão embutidas as noções de pecado, julgamento e a angústia dela resultante.

A luz que eles enxergam, envolta na escuridão, poderia ser a representação do fogo (seu prolongamento ígneo), embora o indivíduo-jogador tenha declarado no quadro que seu simbolismo é “inexistente” e seu papel “descartável”. Seu simbolismo, quando ligado à saída das trevas, também pode estar relacionado ao simbolismo da luz nos ritos de iniciação.

A luz traça um caminho que leva, “além de toda a forma, mas, igualmente, além de toda sensação e de todo conceito” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 567). Alex e Joshua deixam-se guiar por essa luz, num esforço para experiênciá-la, mas os obstáculos são muitos. Nesse contexto, a luz parece de difícil alcance.

O fogo isomorfo da luz é o fogo urânico, “é quase sempre “presente de Deus” (DURAND, G., 2002, p. 174-175). Ele é considerado do céu, porque é em sua direção que ele sobe. E a divindade, ao espargir luz pelos caminhos dos indivíduos, não está só guiando, mas está, de certa forma, protegendo-os da escuridão (onde se ocultam os monstros/medos). O fogo seria assim “esse “deus vivo e pensante” quem nas religiões arianas da Ásia, teve o nome de Agni, de Athar” (DURAND, 2002, p. 175).

A aparente exclusão do fogo poderia estar relacionada, portanto, à sensação de incapacidade de transcendência e ao sentimento de ineficácia da ação das forças superiores/transcendentais na sua vida, evidenciando a descrença na(s) divindade(s), que são usualmente portadoras da luz que ilumina os caminhos da humanidade terrestre.

Ou poderia ainda acontecer do indivíduo-jogador não se sentir merecedor da proteção sobre-humana, constituindo essa falta de proteção como mais um episódio gerador de insegurança. Ele parece se sentir à mercê do destino e das forças invisíveis que lhe parecem imensamente superiores a eles.

Essas forças são representadas pela “vastidão do oceano”, que constela com a imagem do “redemoinho imenso”, que nada mais era do que a “imensa boca” de uma criatura “expelida” em forma de redemoinho que se localizava no fim do precipício, “onde no fundo estava o oceano”.

Sabendo-se que “o círculo, onde quer que apareça, será sempre símbolo da totalidade temporal e do recomeço” (DURAND, G., 2002, p. 323), tem-se nesse

desenho, a imagem do destino implacável do próprio Cronos devorador a consumir seus próprios filhos.

Por outro lado, o destino também tem o papel de induzir ao progresso. Mas, como foi ligado à queda, transmite a ideia de regressão irresistível (negação do progresso) ou da violência de “uma evolução incontrolada pelo homem e dirigida por forças superiores” capazes de fazer “uma extraordinária intervenção no decurso das coisas” (CHEVALIER E GHEERBRANT, 2009, p. 773). Dessa forma, faz-se presente a aleatoriedade do destino, cujo comando é de responsabilidade dos deuses.

O abismo, aqui representante da queda, é efígie corrente nas cosmogonias registradas e pode “aplicar-se ao caos tenebroso das origens e às trevas infernais dos dias derradeiros” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 5). A dicotomia em relação ao abismo foi traduzida pelo indivíduo-jogador ao descrever o abismo como “salvação ou fim de tudo”.

O abrigo, por sua vez, representado pela caverna, não cumpre o seu papel de refúgio, pois é “desprezível”. A descrição encontrada na narrativa faz com que ela se assemelhe mais a um antro, que seria, segundo Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 213), “uma espécie de caverna mais sombria e mais profunda [...] sem abertura direta para a luz do dia”.

Essa definição se coaduna com a imagem criada pelo indivíduo-jogador da caverna, pois ela estava envolta “na escuridão em que [os personagens] estavam se acostumando a odiar”. A imagem da caverna/antro constela, inclusive, com a do abismo, sendo a primeira uma cavidade na região subterrânea que não tem limites visíveis, convertendo-se na segunda (abismo). Além de tudo, é também habitat do monstro/observador, que se encontrava numa espécie de ante-sala, por onde passaram “sem serem percebidos”, guardando, por isso, perigos imprevistos.

Os personagens não têm como objetivo entrar na caverna, mas sair dela. O simbolismo da saída, desta feita, liga-se à tentativa de se desvincular de uma energia telúrica, “escuridão em que estavam se acostumando a odiar”, de onde só poderiam sair através de uma pequena abertura/buraco. A saída da caverna, assim descrita é uma variação do mitologema da porta estreita que conduz aos reinos dos céus/luz.

Assim, a salvação/iluminação/evolução parece ser uma tarefa de difícil execução, posto que a todo momento aparecem obstáculos a serem vencidos. Dessa forma, ela, possivelmente, só ocorrerá com a intervenção de forças

superiores ao indivíduo-jogador; embora ele nem pareça acreditar na sua existência, nem que seja merecedor de sua proteção. Nesse ponto, o indivíduo-jogador não só confirma a declaração de não ser praticante ou possuir religião, mas revela uma tendência ao ateísmo.

O final da narrativa foi relacionado à queda, pois os personagens se preparam para dar “um pulo de sorte contra o redemoinho” que se encontra na “vastidão do oceano”, que está no final da queda d’água. A vastidão do oceano simboliza para o indivíduo-jogador, o destino.

Ao ser perguntado qual o final da história, ele respondeu que poderia ser “a morte dos dois por algum dos elementos nocivos da cena ou uma virada da sorte e acertarem o pulo e se salvarem”. Nesse caso, a ideia de morte se confunde com a de sobrevivência. O destino parece ser, juntamente com “os elementos nocivos da cena”, motivo constante de incerteza e insegurança.

No primeiro caso, o desfecho da cena poderia resultar em morte, sendo a água um “convite a morrer, convite a uma viagem sem retorno” (LOUREIRO, 2004, p. 24) lembrando a fatalidade. A imagem da queda/precipício é associada a esse momento, pois é pelo precipício por onde desce a queda d’água. Mas, no segundo caso, na queda também existe a possibilidade de salvação.

A “queda d’água” deságua no oceano, expressando um anseio de retorno à indiferenciação, pois “o oceano, o mar são, em virtude de sua extensão aparentemente sem limites, as imagens da indistinção primordial, da indeterminação original” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p.202). O mergulho no mar é um mergulho na própria intimidade, com a finalidade de entender os medos do desconhecido e suas angústias.

O retorno às origens foi expresso pelo mergulho no oceano, que poderia simbolizar o desejo de volta ao líquido amniótico, água protetora, restauradora e aconchegante que condiciona a única possibilidade de sobrevivência de Alex e Joshua.

Mergulhando no oceano, existe a possibilidade de salvação, podendo ser feita ainda uma ligação com o ritual de batismo, ocasião em que se mergulha na água para adentrar em uma nova realidade, quando, segundo algumas denominações religiosas, o iniciado se torna um homem renascido.

Esse mergulho pode ser uma referência ao ritual de iniciação através do engolimento de um animal de grandes proporções e liga-se, também, à simbologia

dos ritos de iniciação, quando o monstro “devora o homem velho para que nasça o homem novo” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 615). Dessa forma, ele torna-se símbolo de renascimento, ocasião na qual,

o engolimento não deteriora, muitas vezes mesmo valoriza ou sacraliza. O engolido não sofre uma verdadeira desgraça, não é necessariamente vítima de um acontecimento infeliz. Mantém seu valor. O engolimento conserva o herói que foi engolido (DURAND, G., 2002, p. 206).

Essa é uma imagem que pode ser encontrada em Jonas (1:17) onde “o Senhor deparou um grande peixe, para que tragasse a Jonas, e Jonas esteve três dias e três noites nas entranhas do peixe”, quando as águas o cercaram, até a alma, o abismo o rodeou e as algas se enrolaram em sua cabeça” (Jn, 2:5).

Após esse período de três dias, quando Jonas pediu sua liberdade através da oração (representando um período de purificação ritual) “o Senhor falou ao peixe, e ele vomitou a Jonas na terra” (Jn, 2:10). Essa é a última etapa do ritual, quando o iniciado retorna ao meio de onde saiu. No entanto, ele não volta da mesma forma, a velha criatura foi substituída pelo homem novo, seja através do mergulho na água ou do engolimento.

Embora possa acontecer justamente o contrário, quando a devoração é sinônimo de entrada dos execrados no inferno, a alusão por parte do indivíduo-jogador da “virada da sorte” e a salvação do duplo personagem, caso acerte o pulo (na goela do monstro), indica que esse mergulho está ligado à possibilidade do renascimento, mesmo que difícil e remota.

Nesse caso acontece o que Eliade (2002, p. 154) descreve como “a valorização do batismo como uma descida ao abismo das Águas para um duelo com o monstro marinho”; sendo a imersão na água uma reintegração passageira com a indistinção primordial, com o objetivo último da renovação espiritual.

Nesse protocolo, o animal é concebido como a figura de um cão. E, “a primeira função mítica do cão, universalmente atestada, é a de psicopompo, guia do homem na noite da morte, após ter sido seu companheiro no dia da vida” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 176). Ao sacrificá-lo, o indivíduo-jogador procede a uma imolação ritual, que nas sociedades primais, servia para aplacar a fúria dos deuses ou a força da natureza.

O sacrifício ritual do cão visava obter proteção para o morto fazer a travessia da longa viagem que faria em direção à morada eterna, cujo caminho

possuía muitos obstáculos. O cão era sacrificado para poder segui-lo, orientá-lo e protegê-lo dos perigos que surgissem no seu *descensus ad inferos*, ajudando a encontrar a saída. É a função do “cão celestial” que é imolado na intenção de “distrair” o monstro/observador, permitindo que eles passem por ele sem serem atacados, vencendo o obstáculo.

Essa imagem evoca o mito de *Hades*, que tornou-se símbolo do próprio lugar onde habita. “lugar invisível [...] assombrado por monstros e demônios, que atormentam defuntos” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 505) e que, posteriormente, foi associado à noção de erro e pecado.

É significativo o fato dos personagens sacrificarem um cão antes de pularem no abismo/queda, coberto pela “queda d’água”, representativa do fim da existência. Até mesmo, porque esse tipo de animal, segundo depoimento de um dos indivíduos-jogadores, é “um ser canino que vem dos céus, do plano celestial, plano onde tem uma forma superior dos seres da terra” (informação verbal).

Como esses seres “passam uma abertura entre os planos, por portais, por invocação dos deuses ou de magias”, e no caso desse protocolo ele é sacrificado, subentende-se que através do sacrifício ele foi mandado de volta ao plano a que pertence.

O monstro/observador é concebido graficamente com o olho único do ciclope, sugerindo que sua condição é subumana. Já a narrativa o descreve como tendo muitos olhos dos quais emanavam raios, que também têm conotação negativa. Segundo Chevalier e Gheerbrant (2009), essa representação é própria do indivíduo que direciona sua capacidade de vigilância para fora, sendo mais absorvido pelo mundo exterior; o que denota uma maior preocupação com os julgamentos e regras de convívio social do que com a auto-observação, que é mais voltada para o interior.

Nesse protocolo, o cenário da luta está pronto, mas ela não acontece. A forma que a dupla de heróis utiliza para vencer o monstro (ultrapassar um obstáculo) é através do evitamento/sacrifício. O indivíduo-jogador parece preferir sacrificar



Ilustração 23 – Hades.
Fonte: http://www.espiritualismo.hostmach.com.br/imagens/grecia/5_hades.jpg

alguma coisa (ou alguém?), até certo ponto importante, a recorrer ao combate, ao enfrentamento direto.

A angústia é presença marcante e constante, representada pelo precipício e pela ineficiência do refúgio. A incerteza também é bastante presente, ampliando a angústia. Os elementos causadores de insucesso atravessam todo tempo a trajetória do duplo personagem Alex e Joshua.

Mesmo diante da possibilidade da salvação, “quando se prepararam para um pulo de sorte contra o redemoinho”, foram encurralados por “alguns insetos gigantes”. É a imagem do formigamento traduzindo a “repugnância primitiva diante da agitação” (DURAND, G., 2002, p. 74) que, nesse protocolo, é amplificada pelo gigantismo dos insetos.

Existe a predominância dos esquemas verbais da descida, da penetração e dos arquétipos substantivos do recipiente (mar), escondido (envolto na escuridão), e de forma explícita, profundo. E, segundo G. Durand (2002), o gesto da descida digestiva e o esquema do engolimento, conduzem às fantasias da profundidade e aos arquétipos da intimidade, subtendendo o simbolismo noturno. Acontece, também, a representação do microcosmo através de imagens da caverna.

O conjunto poderia induzir à impressão de se tratar de um microuniverso místico. No entanto, puderam ser detectadas situações típicas do regime diurno da imagem como “o estrondo ensurdecedor”, o gigantismo tanto da boca da criatura como do redemoinho e ainda a presença dos insetos, símbolos teriomorfos da animalidade angustiante (formigamento). Tanto quanto arquétipos epítetos como escuro/escuridão, arquétipos substantivos como o batismo (mergulho na água) e a antítese polêmica registrada como “confrontar o observador”.

Mas, em contrapartida, existe a presença marcante da dramatização, da dialética dos antagonistas, através de uma abundância de pares de postos como luz e escuridão profunda, da salvação que é alternativa para o fim de tudo, da duplicidade da representação dos personagens, além de imagens relacionadas ao sacrifício (do cão), à iniciação (provas a serem superadas antes do mergulho na água/batismo) e da imagem do elemento cíclico/redemoinho, que se encontra no centro do desenho.

Assim, nem predominam elementos da estrutura heróica nem da mística. A insegurança e angústia são muito presentes durante toda a narrativa. Os motivos

causadores de ambas estão representados tanto no desenho como registrados na narrativa, onde são enfatizados pelos adjetivos superlativos.

Mesmo existindo a presença de elementos das duas estruturas conformando duas perspectivas existências, além de outros aspectos que marcam a estrutura sintética, predominam as idéias de fatalismo e pessimismo relacionado à evolução humana e de um dualismo mortífero, evidenciando-se a presença de um **Micro-Universo Sintético (Simbólico Sincrônico) de Forma Negativa.**

AT-9 PROTOCOLO Nº05

Dados de Identificação

Idade: 19 anos

Sexo: Masculino

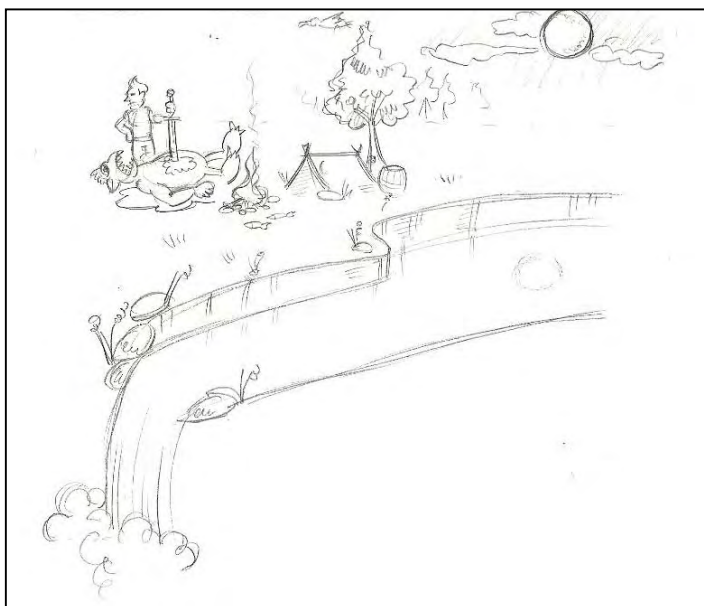
Profissão: Estudante

Nível de Escolaridade: 4º ano do ensino técnico – técnico incompleto

Religião: não possui

1 COMPOSIÇÃO DO DESENHO COM OS 9 ELEMENTOS

Micro-Universo Sintético Simbólico de Forma Diacrônica do tipo Universo de Evolução Cíclica



2 RELATO DO DESENHO

“O solitário herói se encontra em necessidade de acampar devido a dias de caminhada e cansaço, entretanto, é surpreendido por um ogro enquanto monta sua barraca e organiza o fogo para assar seu alimento. Como de costume, o local escolhido pelo herói deve ter suprimentos (água e comida) e local plano, pois, sua experiência em dormir ao relento o compele a escolher o local apropriado. Após rápida e limpa vitória, o herói pode descansar mais uma vez, embora sempre atento.”

I. QUESTIONÁRIO

a. Em torno de que ideia central você construiu a sua composição? Você ficou indeciso entre duas ou mais soluções? Caso tenha respondido que sim, quais foram?

Foi construída pensando em uma típica paisagem de acampamento; que por ter fogo aceso chama a atenção de “monstros devoradores”.

Não fiquei indeciso.

b. Você foi, por acaso, inspirado por alguma leitura, filme, etc? Quais?

O Senhor dos Anéis (literatura obrigatória para jogadores); sessões de RPG e filmes épicos como Coração de Dragão.

c. Indique entre os 9 (nove) elementos da sua composição:

1. Os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o seu desenho.

A paisagem com o fogo como centro do acampamento, que representa segurança.

2. Os elementos que gostaria de eliminar. Por quê?

Nenhum, pois todos seriam encontrados no acampamento, (por incrível que pareça até o mostro seria comum num cenário épico).

d. Como termina a cena que você imaginou?

O aventureiro apaga o fogo e escolhe um lugar mais distante do corpo, para não chamar atenção.

e. Se você tivesse que participar da cena que você compôs, onde você estaria? E o que faria?

Provavelmente obtendo suprimentos como lenha, e explorando o ambiente. Após encontrar a cena verificaria se o aventureiro se feriu e trocaria de lugar para assegurar o acampamento.

II. PREENCHIMENTO DO QUADRO

1. Na coluna **A**, como você representou cada elemento da composição.
2. Na coluna **B**, qual o **papel desempenhado** na composição por cada um dos 9 elementos.
3. Na coluna **C**, o que **simboliza** para você, **pessoalmente**, cada um dos 9 elementos.

Elemento	Representação – A	Papel – B	Simbolismo – C
Queda	Cachoeira	Término do rio	O fim das coisas
Espada	Espada inteira	O meio de derrubar o inimigo	A vitória
Refúgio	Tenda de viagem improvisada	O local exato planejado para o local do sono	Descanso
Monstro	Ogro ou ciclope	Roubar os “ricos” suprimentos do aventureiro	O desafio
Cíclico	Lua e seu reflexo na água	A noite que é a hora mais perigosa	O retorno de tudo
Personagem	Aventureiro solitário	Ser o protagonista da história	A consciência atuante
Água	Rio correndo para queda	Fonte de vida do herói	O regresso para tudo
Animal	Peixes (pescados) e ave	Alimento e fauna	Os seres que dividem o mundo
Fogo	Fogueira	Calor e centro do acampamento	Aconchego

ANÁLISE DO PROTOCOLO Nº05

O indivíduo-jogador se identifica com a ação do personagem, pois, quando perguntado onde ele estaria se tivesse que participar da cena, respondeu que “provavelmente obtendo suprimentos como lenha, e explorando o ambiente. Desempenharia o mesmo papel do personagem, seria um explorador, um “aventureiro solitário”.

Quando responde onde estaria se tivesse participado da cena, afirma que após encontrá-la, “verificaria se o aventureiro se feriu e trocaria de lugar para

assegurar o acampamento”, da mesma forma que ao término da aventura, “o aventureiro apaga o fogo e escolhe um lugar mais distante do corpo, para não chamar atenção”.

A construção do desenho/representação gráfica é feita em torno da “paisagem com o fogo como centro do acampamento, que representa segurança”. O fogo separa dois conjuntos imagético-simbólicos. O primeiro contém a estrutura de base personagem-espada-monstro, ou seja, aventureiro-espada-ogro, representativa da estrutura heróica, do regime diurno da imagem. A segunda, pelo contrário, compõe-se de uma tenda/refúgio, de uma árvore e de um barril, isomorfismo do recipiente/continente, elementos que remetem ao regime noturno da imagem.

No primeiro conjunto, o monstro/ogro foi desenhado morto aos pés do herói. Sua função seria “roubar os “ricos” suprimentos do aventureiro”. Mas ele não parece representar uma ameaça muito grande, pois nem conseguiu roubar as provisões (responsáveis pela manutenção da vida) nem vencer o herói. A luta ocorreu e o ogro foi vencido pelo aventureiro. Aconteceu de forma rápida, dando ao herói uma vitória “limpa”. Nesse contexto, a espada é apenas o “meio de derrubar o inimigo” e simboliza a “vitória”.

Apesar de acontecer o confronto e o herói vencer o monstro/ogro, o personagem/herói/aventureiro busca pela atmosfera de repouso. Depois de vencer o ogro, ele “pode descansar mais uma vez”, desfrutar da paz da natureza, embora tenha que estar “sempre atento”. Uma postura típica da imaginação noturna,

levada à quietude da descida e da intimidade, que a taça simbolizava, à dramatização cíclica na qual se organiza um mito do retorno, mito sempre ameaçado pelas tentações de um pensamento diurno do retorno triunfal e definitivo. (DURAND, G., 2002, p. 279).

A imagem da espada fincada no abdômen proeminente do monstro assemelha-se à *Excalibur*, a espada mitológica do Rei Arthur, encravada em uma pedra geralmente desenhada de forma semelhante a um monte de pequenas dimensões.

A forma como foi desenhada, lembra ainda a cruz, que segundo G. Durand (2002, p. 329), simboliza “uma reunião dos contrários, [sendo] signo de totalização”. E que segundo Eliade (2002, p. 162),

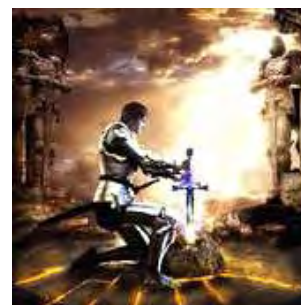


Ilustração 24 – Arthur e a espada Excalibur.

Fonte: <http://ingridmonte.blogspot.com/2009/06/excalibur-e-lenda-do-rei-arthur.html>

repete outra imagem de “um antigo mito universal” que é a “Árvore do Mundo”.

Ao que tudo indica, apesar do ogro ser um monstro que “simboliza a força cega e devoradora [...] imagem do tempo que se engendra e se devora a si mesmo cegamente” (DURAND, G., 2002, p. 651), a angústia diante do tempo fugidio, por parte do indivíduo-jogador, não aparenta ser de grande porte. A morte do monstro sem muito esforço parece traduzir uma tendência a usar de praticidade para lidar com os obstáculos do cotidiano, denotando uma certa capacidade de vencê-los sem esforço excessivo.

O segundo conjunto, refúgio-árvore-continente, é um legítimo representante do regime noturno da imagem. O refúgio é a “tenda de viagem improvisada”. No entanto, temporariedade, nesse caso, não é sinônimo de aleatoriedade, pois é o local exato, ideal para dormir. Ela encontra-se, ainda, sob a proteção da árvore e aquecida pelo calor da fogueira.

A representação do elemento cíclico se dá através da conjugação da “lua e seu reflexo na água”. A associação lua-água, feita pelo indivíduo-jogador, é generalizada nas mitologias em todas as épocas. A lua é um símbolo cósmico ligado às águas primordiais, manifestação inicial da vida, de onde tudo provém. Ela “rege a renovação periódica, tanto no plano cósmico, como no plano terrestre, vegetal, animal, humano” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 562).

Segundo Eliade, “os ritmos lunares sempre marcam uma criação (lua nova) seguida de um crescimento (lua cheia), de um decréscimo e de uma morte (as três noites sem lua)” (ELIADE, 2002, p. 69). No que concorda G. Durand ao afirmar que “a lua é [...] simultaneamente medida de tempo e promessa explícita do eterno retorno.” (DURAND, G., 2002, p. 294).

No desenho, ela aparece cheia, iluminando toda a cena com sua luz prateada que toma por empréstimo do sol. Parece indicar que o indivíduo-jogador se encontra em uma fase fecunda, criativa de sua existência.

A imagem dos ritmos lunares sintetiza a existência humana sobre a Terra. E a lua iluminando a cena é ainda o “símbolo de conhecimento por reflexo” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 562), isto é, do conhecimento teórico, conceitual, racional. Podendo essa racionalidade ser uma característica ou tendência pessoal do indivíduo-jogador.

Sua luz é obtida de uma instância maior, o sol, símbolo da divindade. O conhecimento indireto é, dessa maneira, o conhecimento da criatura inteligente

(imagem do criador) que o recebe diretamente do criador/sol (fonte de inteligência). Portanto, poderia estar simulando a dependência da criatura (lua) que gravita em torno do criador (sol), fonte de conhecimento (luz).

A “lua e seu reflexo na água” têm o papel de demonstrar que a noite “é a hora mais perigosa”, para onde tudo retorna. Essa relação da noite com o perigo é um simbolismo comum, aparecendo inclusive nas manifestações folclóricas onde ela, “deixa numerosas marcas terrificantes: é a hora em que os animais maléficos e os monstros infernais se apoderam dos corpos e das almas (DURAND, G., 2002, p. 91). Mas, o monstro engendrado pela noite, foi eliminado, existindo o enfrentamento dos medos por parte do indivíduo-jogador.

Segundo G. Durand (2002, p. 91-92) “as trevas noturnas constituem o primeiro símbolo do tempo”. Na representação gráfica, embora a ação se passe durante o período da noite, ela não é revestida pelas trevas, é antes, iluminada pela lua cheia, inundando a cena de luz. Sendo assim, a angústia, provocada pelo passar do tempo que leva à finitude não alcança grandes dimensões no imaginário do indivíduo-jogador.

O rio, cujas águas calmas correm sem agitações, atravessando toda a cena, simboliza sempre, segundo Chevalier e Gheerbrant (2008, p. 781), “a existência humana e o curso da vida”. Como o curso da vida termina na morte, “a água que corre [é] figura do irrevogável” (DURAND, G., 2002, p. 96). Essa imagem da irrevogabilidade do tempo que corre em direção à finitude/queda/morte, foi representada pelo indivíduo-jogador com o “término do rio”/cachoeira, que simboliza “o fim das coisas”.

Nesse protocolo, a cachoeira é a representação da água. E a água, segundo G. Durand (2002, p. 102), está associada à lua, outra “grande epifania dramática do tempo”, pois ela se submete à temporalidade e à morte, através dos seus ciclos diários de desaparecimento e renascimento.

Interessante notar ainda que o rio corre da direita para a esquerda, na mesma direção para a qual se dirige o olhar do personagem/aventureiro. Talvez indique a direção do desenrolar da cena que tem seu ponto alto na vitória sobre o monstro (medos), mas que não escapa do destino irrevogável que o tempo/Cronos devorador conduz a todos: a finitude. O que faz com que esses elementos constelem, complementando os símbolos expressos no segundo conjunto, composto pelo refúgio-árvore-continente.

A cachoeira é miniaturizada e a ideia de morte é eufemizada em renascimento, à medida que o rio que corre para a queda, é também “fonte de vida para o herói” e lugar para onde tudo regressa.

O peixe, um dos elementos representativos do animal, também se harmoniza com esses símbolos, pois, como a água em que vive e habita, é “associado ao nascimento ou à restauração cíclica” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 703). Tem o papel, segundo o indivíduo-jogador, de servir de alimento. Levando-se em conta que “toda alimentação é transubstanciação” (DURAND, G., 2002, p. 257), o peixe enfatizado como “pescado”, pode cumprir o papel de alimento espiritual.

O simbolismo de “lugar [ou situação] para onde tudo retorna”, repete-se, sendo atribuído a dois elementos: ao cíclico/lua e à água/rio. Ambos estão ligados à ideia de fechamento de um ciclo que recomeça logo depois, como é o caso do ciclo lunar. O conjunto de representações do indivíduo-jogador gira em torno do eterno retorno como forma de restauração cíclica das forças primordiais, para dar início a um recomeço.

Esse constante recomeçar é muito bem representado pelo mito de *Shiva* e sua consorte *Parvati*. Ambos são acompanhados de elementos simbolizantes das estratégias de enfrentamento das angústias, a exemplo do touro branco que acompanha *Shiva*, e do leão que está sempre com *Parvati*.

O casal *Shiva-Parvati* representa justamente a união e a complementação das polaridades criação-destruição, pacificação-enfrentamento, com suas repetições cíclicas. *Shiva* nas religiões indus, é símbolo do homem que já alcançou a pacificidade, tendo a capacidade de viver serenamente entre as feras, enquanto que *Parvati* é a guerreira, símbolo da potência que vence o combate.

O acampamento, é enfatizado como temporário, como temporária é vista a passagem do indivíduo pela terra nas religiões re-encarnacionistas. Nas filosofias que levam em conta a re-encarnação, o sono é sinônimo da permanência da alma no corpo, que funciona como abrigo da alma/tenda, enquanto ela se encontra



Ilustração 25: *Shiva e Parvati.*

Fonte: <http://blogs.myspace.com/index.cfm?fuseaction=blog.view&friendId=61789029&blogId=472572609>

temporariamente no mundo das formas. Ela encontra-se, ainda, sob a proteção da árvore (renovação) e aquecida pelo calor da fogueira (aconchego).

Até mesmo o ogro, símbolo da animalidade que remete para “a negatividade insaciável do destino e da morte” (DURAND, G., 2002, p. 121), e apesar de morto ainda expõe seus dentes afiados (mordedura), foi eliminado com facilidade. Foi um “desafio” neutralizado com facilidade.

Dessa forma, embora o indivíduo-jogador tenha declarado não ter religião, parece sobreviver, em seu imaginário, ideias espiritualistas semelhantes às encontradas em religiões re-encarnacionistas, o que vem a ser comprovado pela resposta nº8 ao questionário complementar, quando ele responde que sua mãe era adepta da Doutrina Espírita.

A ave, que complementa a representação do animal, tem uma ligação mitológica com os deuses, pois podem assumir simbolismos relacionados à espiritualidade, como a relação entre o céu e a terra, os estados ou mundos espirituais e até mesmo simbolizar a imortalidade da alma. No desenho, o pássaro também voa na mesma direção em que flui o rio e que se dirige o olhar do personagem.

O aspecto do elemento animal, que assume duas faces, uma aquática e outra aérea, aos quais o indivíduo-jogador atribuiu o sentido de “seres que dividem o mundo”, transmite a ideia da dualidade complementar entre matéria e espírito. O peixe habita as águas, local onde toda matéria é gerada. Já a ave, cujo ambiente natural é o ar, cujas asas são “o instrumento ascensional por excelência” (DURAND, G., 2002, p. 130), simboliza o espírito imaterial, a elevação que acontece ao se proceder o desprendimento das coisas consideradas materiais.

E a ligação se estabelece entre eles, torna-os complementares, (duas faces do mesmo ser), à medida que ambos nascem de ovos ou das ovas (forma similar), sendo considerados como “nascidos duas vezes” (ELIADE, 2002), ou seja, iniciados.

O indivíduo-jogador construiu o desenho em torno de dois núcleos de imagens pertencentes, cada qual, a um regime. O fogo da fogueira, que faz a ligação entre esses dois núcleos é “epifânico, símbolo de Deus, renascimento, mediador entre a natureza e a cultura” (LOUREIRO, 2004, p. 25). Ao mesmo tempo em que “chama a atenção dos ‘monstros devoradores’” (natureza indomada) é, “calor e centro do acampamento”, onde ele preparou sua comida (transformação

pela tecnologia). Dessa forma, possui uma face negativa (atrair monstros) e outra positiva (transformação, melhoramento).

A conjunção tenda-árvore-barril, colocada no centro do desenho, forma um conjunto significativo relacionado à ciclicidade/renovação. A árvore, núcleo desse conjunto, é a própria imagem da *Axis Mundi*. Juntas, essas três figuras constelam em torno do arquétipo mais marcante do imaginário humano, que é o da Grande Mãe. A Grande Mãe, cujo colo é a imagem do aconchego, cujo ventre é o continente da própria existência, cujos frutos do ventre são responsáveis pela renovação da humanidade, produzindo um movimento cíclico.

À ação heróica “rápida e limpa vitória”, sucede-se a ação mística, “descansar mais uma vez” em um novo acampamento, “local plano”, “com o fogo como centro do acampamento, que representa segurança”. Presencia-se uma reviravolta de valores típica do regime noturno da imagem onde “o poderio do polegar vem encarnecer a força do gigante e do ogro” (DURAND, G., 2002, p. 277).

A cena é construída dialogicamente em torno de pares de opostos, de núcleos de imagens diferentes que, no entanto, agrupam-se harmonicamente em torno de uma única representação.

Há predominância de arquétipos substantivos relacionados ao regime noturno da imagem como o fogo (epifânico), o alimento (pescados) e o centro. Imagens da lua, da árvore, o desejo de segurança e repouso após a luta. Além do simbolismo da espiral, representada tanto pela árvore quanto pela lua e pela água.

O rio que atravessa a cena, representando o transcurso da vida, a trajetória da existência pelas fases de um ciclo, indica também o princípio da causalidade e liga as contradições através do fator tempo, numa historização. Existe, conseqüentemente, uma progressão parcial cíclica, um eterno retorno que conduz ao progresso através do recenseamento das ações.

Dessa forma, com base na análise durandiana (2002) referentes aos regimes da imagem, existe a indicação de um **Micro-Universo Sintético Simbólico de Forma Diacrônica do tipo Universo de Evolução Cíclica.**



Ilustração 26: Axis Mundi.

Fonte: <http://cr-esoterismo.blogspot.com/2008/12/conversas-de-bruxa.html>

4.3.2 Representações, Funções e Simbolismos dos Elementos nos Protocolos Analisados

No intuito de facilitar a análise estrutural, foram organizados dois quadros: O primeiro contém todas as representações, funções e simbolismos atribuídos aos elementos pelos indivíduos-jogadores; e o segundo consta do resumo das maiores incidências.

Quadro 7: Representações, Funções e Simbolismos Atribuídas aos Elementos nos cinco Protocolos.

Elemento	Representação	Papel	Simbolismo
Queda	Destruição	Destruição	Ascensão
	Penhasco	Ênfase no perigo	Perigo
	Queda física	Avaliação da luta	Drama
	Precipício	Sobrevivência	Salvação/fim
	Cachoeira	Término do rio	Fim das coisas
Espada	Espada e mísseis	Matar o inimigo	Imposição da vontade
	Espada mágica	Matar o dragão	Poder
	Espada	Avaliação da luta	Força
	Espada	Inútil	Ineficiência
	Espada	Vencer o inimigo	Vitória
Refúgio	Ilha isolada	Abrigo	Abrigo e consolo
	Castelo	Proteção	Proteção
	Gruta	Escapatória da morte	Escapatória
	Caverna	Ineficiente	Ineficiente
	Tenda	Local de sono	Vitória
Monstro	Godzila, monstro amorfo	Destruir	Vencer etapas ou união dos opostos
	Dragão	Selvageria	Ser selvagem
	Monstro de asas/dragão	Forçar o recuo	Medo
	Ogro ou ciclope	Devorar	Vilão
		Roubar suprimentos	Desafio
Cíclico	Árvore	Comida e sombra	Equilíbrio
	Fogo do dragão	Ênfase no perigo	Vida
	Tornado	Mostrar a força dos monstros	Poder
	Redemoinho	Fuga	Salvação
	Lua e reflexo na água	Noite/perigo	Retorno de tudo
Personagem	Homem da ilha	Originar a cena	Vários
	Guerreiro	Esperança e redenção	Indivíduo
	Pessoa da gruta	Manter mistério	Mistério
	Alex e Joshua	Aventureiros	Sonhadores
	Aventureiro	Protagonista	Consciência atuante
Água	Mar	Divisão	Passagem
	Mar	Nenhum	Tranquilidade
	Cachoeira	Esconder a gruta	Paz
	Oceano	Vastidão do oceano	Destino
	Rio	Fonte de vida	Retorno de tudo
Animal	Gato	É morto	Instintos
	Cavalo	Companhia do guerreiro	Companheirismo
	Calvalo	Avaliação da luta	Habilidade
	Cão celestial	Distração	Defesa
	Peixe	Alimento	Seres que dividem o mundo

Fogo	Chamas	Consumir	Destino e renovação
	Fogo do dragão	Perigo	Fim
	Tocha	Descobrir	Esperança
	-	Descartável	Inexistente
	Figueira	Calor/centro	Aconchego

Fonte: Elaboração da autora com base nos protocolos analisados.

Observando o quadro, percebemos a grande variedade tanto nas representações, como nas funções e simbolismos atribuídos aos elementos nos protocolos pelos indivíduos-jogadores, tal como foi evidenciado na tabela de resumo das incidências.

Quadro 8: Incidências das Representações, Funções e Simbolismos Atribuídas aos Elementos nos cinco Protocolos.

Elemento	Representação	Papel/Função	Simbolismo
Queda	Precipício (2)	Não há incidências	Fim (2)
Espada	Espada (5)	Matar/Vencer o inimigo (3)	Poder/Vitória (3)
Refúgio	Caverna/Gruta (2)	Abrigo/Proteção (3)	Abrigo/Proteção (3)
Monstro	Dragão (2)	Não há incidências	Não há incidências
Cíclico	Tornado/Redemoinho (2)	Perigo (2)	Não há incidências
Personagem	Não há incidências	Não há incidências	Não há incidências
Água	Mar/Oceano (3)	Não há incidências	Tranquilidade/Paz (2)
Animal	Cavalo (3)	Não há incidências	Não há incidências
Fogo	Sinônimos de fogo (3)	Não há incidências	Não há incidências

Fonte: Elaboração da autora.

Analisando o simbolismo desses elementos, e, levando em consideração as respostas referentes à questão B do questionário, foram encontradas indicações das intimações do meio (DURAND, G., 2002) e dos estereótipos sociais que influenciaram as ações dos indivíduos-jogadores.

Eles afirmaram ser influenciados por uma grande variedade de produções cinematográficas da atualidade, desde desenhos animados até filmes de cunho filosófico como o *Náufrago*, passando pelos baseados em jogos virtuais, como *Final Fantasy*; e reconstruções épicas atuais como *Coração de Dragão*.

Na área da ficção, lêem desde gibis de super-heróis tradicionais, romances oriundos da literatura clássica, como a *Odisséia*, ou do ramo do terror

tradicional como Drácula, chegando aos que eles consideram essenciais para quem joga RPG, que são as produções de Tolkien, cuja obra mais conhecida é O Senhor dos Anéis.

A literatura sempre foi uma fonte de informação sobre a sociedade onde foi produzida. Acaba por espelhá-la, retratando hábitos de todas as matizes e fatos sociais. As narrativas produzidas na pós-modernidade apresentam características únicas e vêm acompanhadas de novos conceitos relativos ao modo de produzi-la, a exemplo da construção de um hipertexto, onde são agregados conjuntos de informações em forma de blocos de palavras ou outros textos.

Os ideários são reproduzidos através de vários meios, sendo a palavra escrita um instrumento de grande alcance e poder, seguida atualmente pelos meios de comunicação visual, como o cinema e a televisão. No caso do RPG, esses ideários se expressam através do discurso mítico contido nos livros norteadores das aventuras.

Desconfiamos que os jovens jogadores, ao se dedicarem à prática do RPG, entram em contato com ideários e modelos expressos nos livros através da mitologia ali registrada e, ao jogar, são passíveis de absorver parte do que está escrito. Até porque esse tipo de leitura requer uma interpretação, o que vai envolver, mesmo em nível mínimo, o emocional de quem joga, facilitando o processo de identificação com os(as) personagem(ns). Dessa forma, eles estão sujeitos às influências ideológicas da cultura, da época, enfim, do contexto em que estão inseridos.

A diferença que se percebe em relação à literatura convencional é que o conhecimento não é exposto de forma vertical descendente, existe a possibilidade de interação entre leitores e escritores. A possibilidade dos indivíduos-jogadores inserirem seus contradiscursos nos livros, modificando-os, inaugura uma nova forma de interação literária, que pode colaborar para a construção de imagens e conseqüentemente uma atualização mitológica que se adapte à pós-modernidade.

Fica evidenciado por esse procedimento, a incessante troca entre o nível do imaginário dos indivíduos-jogadores, onde impera a subjetividade e as intimações objetivas que provêm do meio social, caracterizando o trajeto antropológico durandiano (2002).

A grande variedade de leituras e filmes a que eles se dedicam é característica da bricolagem que constrói o mosaico de informações, na maioria dos

campos de saberes no período atual, nos quais “os centros de produção de significado e valor são [...] extraterritoriais e emancipados de restrições locais” (BAUMAN, 1999, p.8).

Essa união de vários estilos e a existência de “toda uma literatura que se esforça para inverter os valores diurnos instaurados pelo regime diairético da representação” (DURAND, G., 2002, p. 210), existente há algum tempo, propiciam a ação da síntese, típica do Regime Noturno da Imagem, influenciando e sendo influenciadas pelos leitores/jogadores.

A variação e a falta de incidências nas representações dos indivíduos-jogadores evidencia inicialmente, um perfil aparentemente heterogêneo do grupo. Em conversa informal com o mestre do grupo (informante), ele mesmo declarou que “nem todo mundo pensa igual” e, para manter o grupo unido, é preciso ter um objetivo geral.

No entanto, a aparente heterogeneidade do grupo, não se concretiza na prática. Segundo ainda o informante do grupo observado, os jogadores se cotizam para comprar os livros e os conjuntos de dados, formando assim, um patrimônio comum. Além do que, o mestre em conversa informal falando sobre a escolha dos objetivos, relata que

aí é que tá essa coisa de união. Você tem que achar uma missão pra todos. Não dá pra mandar três pra fazer uma coisa, três pra outra. Se você sapara o bicho pega. Porque eles são co-dependentes. Eles trabalham juntos

Existe, conseqüentemente, uma preocupação com a coletividade, a agregação do grupo. Até mesmo a adaptação das regras é feita visando os objetivos de seus membros. O mestre, nesse caso, não tem que somente contar mecanicamente uma história. Segundo seu próprio depoimento, ele “tem que saber com quem joga”.

O entrosamento do grupo, tanto é influenciado pelo jogo, como o influencia, pois, ainda segundo o mestre, “se você não está entrosado na vida, no jogo você também não vai estar”. Por outro lado, durante o jogo, esse entrosamento é estimulado pela escolha dos objetivos comuns e pela sensação de estarem em “sintonia”, de se entenderem “de forma única”.

A esse respeito, o jogador *Andrus* declara que sente que o jogo é também “uma socialização entre amigos”. Essa preocupação com a coletividade da parte de

mestre e jogadores parece ser genuína, pois o grupo está junto há três anos, estendendo suas relações de amizade para além dos momentos do jogo.

Não se pode deixar de admitir, no entanto, que a aproximação inicial dos membros do grupo se deu pelos interesses corporativos maffesolianos, que giraram em torno do jogo e das sensações experienciadas durante o seu transcurso. Pois, uma das sensações mais referenciadas e que serve de cimento agregador do grupo, é a de pertencimento, que se evidenciou através das respostas obtidas através dos depoimentos e questionários.

Durante as sessões, os jogadores, enquanto membros de uma tribo imaginária constroem e vivenciam em comum as situações propostas pelo grupo. Tornam-se o personagem forjado por eles próprios. Encontram-se tal como nos ritos e cerimônias religiosas, diante de um ato misterioso, da manifestação de algo de uma ordem diferente (ELIADE, 2001).

Mundo esse que, embora seja considerado profano, no momento em que os indivíduos-jogadores estão “vivendo” as aventuras, é tal natural quanto o mundo que se abre através das portas da transcendência de caráter religioso. Consequentemente, nessas ocasiões, eles vivenciam, tal como nos ritos e cerimônias religiosas, “uma realidade que não pertence ao nosso mundo” (ELIADE, 2001, p. 17), ou seja, “uma experiência impossível de ser descrita racionalmente, pois profundamente significativa e envolvente [que] só pode ser sentida, jamais descrita” (RETONDAR, 2007, p.32).

Nesse sentido, jogar é uma forma lúdica de expressar situações ou desejos impossíveis de serem descritos pelo discurso verbal, o que pode ser feito através da linguagem dos símbolos, cujos mitos são a sua presentificação e, ao mesmo tempo, também traduzem as intimações do meio à medida que são “produto dos imperativos biopsíquicos” (DURAND, G., 2002, p. 41).

Os espaços do jogo de RPG, embora não sejam sagrados, são também espaços onde, de certa forma, se faz uma ligação com situações extraordinárias, mesmo imaginariamente. São espaços de mediação entre o cotidiano e o extraordinário. E, a percepção e ligação com esse extraordinário é possível através da “função fantástica” (DURAND, G., 2002).

A função fantástica funciona como “suplemento da alma” que segundo G. Durand (2002), não pode ser encontrada sobre as ruínas dos determinismos, mas somente adentrando-se o campo do imaginário. A possibilidade de ligação como o

extraordinário, torna-se outro fator que favorece a ligação entre os membros do grupo.

A grande variação entre as representações e a diferença de pensamento entre os membros do grupo não chega a ser um problema, sendo uma dinâmica compreendida, segundo Pitta (2005, p. 105), através do funcionamento do imaginário que se dá através de “uma lógica “politeísta”, contraditorial e descentralizada”; o que não implica o fato de que essa variação se confirme em relação à emersão dos microuniversos míticos dos participantes do grupo, como se verá a seguir.

4.3.3 Reflexões sobre os Imaginários dos Indivíduos-Jogadores: a Emersão do Universo Mítico do Grupo

No início da pesquisa, ainda na fase da elaboração das hipóteses, conjecturando-se a respeito dos universos míticos de um grupo de indivíduos que se dedicam à prática de um jogo onde abundam aventuras e heróis. Tudo parecia indicar que a maioria dos indivíduos-jogadores participassem do universo heróico e suas variações.

Após a observação realizada na pesquisa de campo, que também resultou na etnografia do grupo, essa hipótese não parecia mais tão plausível assim. Emergiram, nesta fase, novas descobertas decorrentes da observação e da escuta de algumas declarações dos indivíduos-jogadores que indicaram um outro direcionamento em relação aos universos míticos.

Nas falas dos jogadores, repetiram-se expressões como sintonia, sincronismo, reconhecimentos interior, sociabilidade, juntar (pares de opostos) e referências ao trabalho em equipe, dentre outras. Expressões estas que remetem aos microuniversos míticos místicos e sintéticos. A construção dos personagens também deixa entrever uma variação que não favorece unicamente ao microuniverso heróico.

Quadro nº 9 – Características dos personagens elaborados pelos jogadores.

Personagem	Raça	Classe	Tendência
------------	------	--------	-----------

Andrus Miliaryos	Humano (Celestial)	Feiticeiro	Leal e Bom
Aoth Rammas	Humano	Lâmina Arcana	Leal e Bom
Aust Melliane	Elfo do Sol	Mago	Caótico e Neutro
Fuosyr Forja Eterna	Anão Dourado	Anão Defensor	Leal e Bom
Hammerock	Humano	Guerreiro	Leal e Bom
NPCs	Variadas	Variadas	Variadas
Strider Liadonn	Elfo da Lua	Ranger	Caótico e Bom
William Varralo	Humano	Cavaleiro de Dragão	Leal e Bom

Fonte: elaboração da autora com base na pesquisa de campo.

Observa-se que, dentre os oito personagens, três deles são considerados guerreiros e todos pertencem à raça humana: *Hammerock*, o Guerreiro, *Strider*, o Ranger, guerreiro sagaz e audacioso e *William*, o Cavaleiro do Dragão, pertencem a um grupo de guerreiros de elite. Enquanto guerreiros, suas principais características estão ligadas diretamente ao combate e à excepcional e inigualável habilidade com as armas.

Isso remete diretamente aos símbolos diacríticos das armas, trazendo consigo a antítese polêmica da separação, da distinção, cuja espada é a única unanimidade que se pode detectar nas representações dos cinco protocolos; a valorização do combate; a evidência da ascensão pela vitória do herói (pois são guerreiros excepcionais e habilidosos) e a predominância da dominante postural.

Esse primeiro conjunto de representações simbólicas indicaria a presença de um micro-universo heróico do grupo, pertencendo ao Regime Diurno das Imagens Durandianas, que “corresponde [a] um regime de expressão e de raciocínio filosóficos a que se poderia chamar racionalismo espiritualista” (DURAND, G., 2002, p. 180).

No entanto, um segundo conjunto (composto de quatro outros personagens) apresenta características opostas ao primeiro. Dois deles são ligados à arte da magia como *Andrus*, o Humano Celestial, Feiticeiro Conjurador, detetor de habilidades mágicas inatas; e *Aust*, o Elfo, um mago Conjurador poderoso, versado nas artes arcanas, que por ser dessa raça, tende a viver em integração com as forças da natureza. O terceiro, *Aoth*, é um humano Lâmina Arcana, um mago que une dois opostos: magia e combate físico para conseguir seus objetivos. O quarto é o Anão Dourado Defensor, habitante das entranhas da terra.

Juntos evocam o simbolismo da substância, da pedra filosofal, do microcosmos, da árvore, do recipiente, do escondido, das profundezas, da intimidade. Existe a presença da experiência do realismo sensorial, da ligação entre os opostos, dos esquemas verbais de ligação, o que remete diretamente ao Regime Noturno das Imagens.

Este último está “constantemente sob o signo da conversão e do eufemismo” (DURAND, G., 2002, p. 197-198). Processo esse que reside, essencialmente, na reconstituição do positivo, partindo-se do negativo através da negação que “destrói o efeito de uma primeira negatividade” (DURAND, G., 2002, p. 203), transmutando substâncias e ocasiões, tal como nos processos de magia.

O mestre constrói e controla os NPCs. Eles são elaborados dependendo das necessidades momentâneas do jogo, não sendo personagens permanentes. Sua variação não pode ser tomada como indicativo de nenhum dos regimes.

Embora exista a predominância de expressões e posturas que se remetiam diretamente às ações do microuniverso heróico, principalmente durante as sessões, a maioria dos personagens elaborados pelos indivíduos-jogadores já era uma primeira indicação da predominância dos microuniversos relacionados ao Regime Noturno das Imagens.

A diferença entre os microuniversos e as posturas expressadas pelos indivíduos-jogadores deve-se, segundo G. Durand (2002, p. 381), ao fato de que “a riqueza e o regime da imaginação pode muito bem não coincidir com o aspecto geral do comportamento ou do papel psicossocial”.

Após a aplicação do AT-9, ficou mais clara a prevalência numérica de universos relativos ao Regime Noturno das Imagens, como pode ser observado no quadro a seguir.

Quadro 10– Microuniversos Míticos dos Indivíduos-Jogadores.

Protocolo	Micro-Universo Mítico
01	Sintético do Tipo Duplo Universo Existencial Sincrônico (DUEX Sincrônico)
02	Heróico do Tipo Super-Heróico
03	Sintético Simbólico Diacrônico de Forma Negativa
04	Sintético Simbólico Sincrônico de Forma Negativa
05	Sintético Simbólico Diacrônico de Evolução Cíclica

Fonte: Elaboração pessoal da autora.

Nos protocolos nº1, acontecem duas situações, em dois locais, de forma simultânea uma levando à serenidade, e outra aos caos. No protocolo nº2, o que se destaca é a vitória. Nos de nº3 e nº4, aparece a constância da incerteza, anunciada pela possibilidade de dois possíveis desfechos: um de caráter negativo resultando na morte dos personagens/heróis; e o outro positivo, resultando na salvação dos mesmos. No último, de nº5, acontece apenas a indicação de uma continuidade tranquila da vida do personagem.

Pode-se perceber a presença constante da possibilidade da morte dos personagens em todos os protocolos, representativa da angústia diante da finitude, pois, mesmo no protocolo de nº2 quando o herói vence, existe a ênfase no perigo a que ele se expõe e, no protocolo nº5, embora predomine um ar de tranquilidade, o personagem tem que estar “sempre atento”, o que permite encontrar no jogo uma forma fácil de expressão, porque

no jogo, o acaso talvez seja o elemento que simbolize com força a idéia da morte, pois é aquilo que está presente e pode se manifestar a qualquer momento de uma jogada, e mesmo decidir radicalmente os rumos do jogo, sem poder ser controlada por qualquer parte. O acaso ronda o jogo. A morte ronda a vida. (RETONDAR, 2003, p.261).

No caso do grupo observado, o universo mítico emergente, constrói a identidade do grupo, corresponde, na maioria da amostragem, ao microuniverso sintético, oriundo do Regime Noturno das Imagens, cujo simbolismo predominante é “o gesto da descida digestiva e o esquema do engolimento, conduzindo às fantasias da profundidade e aos arquétipos da intimidade” (DURAND, G., 2002, p. 256).

Percebe-se ainda que nesse universo existe um indivíduo-jogador, cujo universo mítico é heróico, mas que se integra normalmente ao grupo, complementando-o. O que vem a comprovar as observações de campo que já apontavam para a tendência à socialidade dos elementos que compõem o grupo, a agregação de seus membros e a extensão desse tipo de relacionamento para além das ocasiões em que se encontravam para jogar.

Subentendendo-se também que a escolha de um jogo pertencente ao sistema D20, se deu não por aleatoriedade, mas foi orientada, em princípio, pelo próprio imaginário do mestre, de estrutura sintética. Ele, por ser o principal responsável pela escolha dos demais membros do grupo, tende a agregar indivíduos que, por seu lado, também se harmonizam com essa disposição de espírito.

Baseando-se nos pressupostos da Teoria Geral do Imaginário, chega-se à conclusão que a estratégia de enfrentamento da angústia original decorrente da consciência do passar do tempo que conduz invariavelmente à finitude, por parte da maioria dos indivíduos-jogadores que compõem a amostragem, é centrada na polarização dos microuniversos místico e heróico em regime de simultaneidade.

Na maioria dos protocolos, as imagens criadas para representar as faces do tempo e da morte são eufemizadas ou dramatizadas, unidas numa dialética dos opostos, de modo que as ações possam variar segundo as ocasiões apresentadas ou as necessidades do momento.

Caso haja necessidade do enfrentamento, ele acontecerá. No entanto, a luta não é uma constância nem um objetivo de vida. Em contrapartida, permanece o desejo de criar uma atmosfera de equilíbrio e harmonia. Dessa forma, no intuito de proceder à união das polaridades, dos opostos, existe uma tendência predominante de ocorrerem ações apaziguadoras.

Nesse contexto, o ato de jogar, com todas as suas implicações, torna-se uma prática simbólica, uma estratégia de enfrentamento da finitude, criada pela imaginação dos indivíduos-jogadores que procuram atrair “o tempo ao terreno onde poderá vencê-lo com toda a facilidade” (DURAND, G., 2002, p. 123), ou seja, ao mundo imaginário do jogo de Roleplaying Game, onde as jornadas heróicas representam uma forma de vencer a perecibilidade da vida.

No grupo pesquisado, os heróis pertencem, inclusive, à categoria dos heróis noturnos, porque, para o primeiro, “são sobretudo os efeitos que contam, mais que a submissão à ordem e ao destino” (DURAND, G., 2002, p. 159). O herói lunar, pelo contrário, admite o destino e a morte, embora proceda à sua eufemização ou à síntese.

A submissão à ordem é um dos dados que pode ser visualizado no quadro 9, onde a maioria dos personagens elaborados pelos indivíduos-jogadores possui tendência a ser leal; seis deles desenvolverem boas atitudes, apenas um têm atitudes imprevisíveis (variadas) e, mesmo os caóticos, têm agregadas qualidades como bondade ou neutralidade. Dessa forma, são heróis que se submetem à ordem e ao destino e humanizam-se.

Considerando a amostragem, a grande incidência de universos míticos de forma negativa origina-se, ao que parece, da própria incerteza do modo de vida atual, quando

Apostar, agora, é a regra [e] arriscar-se toma o lugar da teimosa busca de objetivos. Desse modo, há pouca coisa, no mundo, que se possa considerar sólida e digna de confiança, nada que lembre uma vigorosa tela em que se pudesse tecer o itinerário da vida de uma pessoa.” (BAUMAN, 1998, p.36).

A perspectiva de viver na incerteza equivale ao que Eliade (2002, p.34), chama de “abolição de uma ordem, de um Cosmos, de uma estrutura e a reimersão em um estado fluido, amorfo”. Mas, até o momento, não foi possível ao *homo sapiens* viver em meio à incerteza absoluta.

Assim, a sugestão de que se possa submergir no caos, representada pela tentativa de abolição dos mitos, que se acelerou na modernidade, pode estar na base do fenômeno da ressurgência do mito na pós-modernidade.

Essa reação pode ser a causa da presença abundante e de forma variada (oriundas de culturas e tempos diferentes), tanto nos livros norteadores das aventuras dos jogos de RPG quanto no imaginário dos indivíduos-jogadores.

Junto com os mitos, retorna com força o bestiário, cujos personagens puderam ser detectados nos protocolos, através das representações do monstro, a exemplo do ciclope, dos monstros amorfos, dos lagartos gigantes e do dragão. Eles podem ser a forma com que no imaginário social traduz o medo inconsciente, oriundo do perigo dessa imersão do caos.

Intentando a análise do universo simbólico, direcionada à pesquisa de elementos rituais, mitológicos e religiosos/religiosidade, foi elaborado o quadro que se segue.

Quadro 11 – Elementos Rituais, Mitológicos e Religiosos encontrados nos protocolos dos AT-9.

Nº Prot.	Conceitos relativos ao rito	Ideário mitológico	Ideologias religiosas/ expressões de religiosidade
1	<ul style="list-style-type: none"> - Transição ritual. - Imagem do iniciador ritual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mito da queda da humanidade através do conhecimento do bem e do mal. - Mito da reconquista do paraíso. - Mito do eterno retorno e Cosmogonias restauradoras da energia primordial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Submissão aos desígnios divinos. - Indivíduo como servidor fiel. - Aspecto cíclico da evolução cósmica em relação à morte e regeneração e/ou melhoramento moral.

2	<ul style="list-style-type: none"> - Ritual de mergulho na água (representação do ritual mortuário de passagem para os planos superiores). 	<ul style="list-style-type: none"> - Mito do herói solar representado por Apolo. - Combate primordial contra as forças do mal, contra as forças incontroláveis da natureza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Devoção, doação mística a um ser superior. - Potência como sinônimo de elevação espiritual e sublimação. - Morte como fim de tudo.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Mistérios iniciáticos. - Ritual de iniciação como ocasião de renascimento. - Imagem do iniciador ritual e dos rituais de iniciação ou autoiniciação pós-modernos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mito do eterno retorno, representado pela caverna como retorno às origens, à indiferenciação primordial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sintetização de ideias religiosas/sincretismo. - Dependência da iluminação por fatores externos. - Incompatibilidade das conquistas materiais com as espirituais oriunda das religiões cristãs do ramo católico.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Ritual do batismo como ocasião de renascimento. - Sacrifício ritual mortuário como forma de invocação da proteção das divindades para o <i>Descensus ad Inferos</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mito do par inicial gerador da humanidade. - Mito ariano de <i>Agni</i> ou <i>Athar</i>. - Mito do eterno retorno aliado às cosmogonias aquáticas (de onde tudo provém e para onde tudo retorna). - Mito de <i>Hades</i>, associado ao <i>Descensus ad Inferos</i> e as imagens do Caos Inicial. - Presença arquetípica da imagem da Grande Mãe como fonte criadora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ideias negativas em relação à(s) divindade(s) que não oferecem proteção. - Destino inexorável e angústia procedente dos obstáculos que impedem a salvação/transcendência (presença possível das ideias religiosas que induzem ao sentimento de culpa).
5	<ul style="list-style-type: none"> - Rituais de iniciação como forma de renascimento espiritual. - Vitória das provas rituais como pré-requisito para inserção social. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mito do herói lunar, capaz de restaurar a paz através da quebra de feitiços, de descobrir, acordar e libertar pessoas em transe. - Mito do eterno retorno, das Cosmogonias como ocasião de restauração cíclica das forças primordiais, representadas pela presença do símbolo cósmico da lua e do ovo cósmico. - Imagens da Axis Mundi e do arquétipo da Grande Mãe 	<ul style="list-style-type: none"> - Obtenção de conhecimento direto da divindade. - Curso da vida com forma de evolução. - Vitória sobre a morte através do início de um novo ciclo de vida. Imortalidade da alma. - Possível presença de ideias espiritualistas semelhantes às encontradas em religiões reencarnacionistas

Fonte: Elaboração da autora com base nos dados obtidos nos protocolos.

É necessário considerar que nos cinco protocolos foram registradas tanto as noções relacionadas aos processos rituais como relacionadas aos ideários mitológicos e ideologias religiosas e/ou expressões de religiosidade.

Em relação aos elementos rituais, foram encontradas representações dos ritos de passagem, enquanto estado de transição para uma nova vida, ou seja, um estágio espiritual mais elevado ou a vida espiritual; Ritos de passagem mortuários

acompanhados do ritual de sacrifício, visando angariar proteção para o morto proceder o *Descensus ad Inferos*, antes de alcançar a luz, as regiões celestiais ou a morada dos justos; O ritual do batismo, pela imersão nas águas; o iniciador ritual e os mistérios iniciáticos dos quais ele é o guardião; e formas que remetem aos atuais ritos de iniciação ou autoiniciação. Como também ocorreu a representação das vitórias sobre as provas que são impostas ao iniciado, no período de transição dos rituais.

Os ideários mitológicos são variados e abundantes. Eclodiram imagens relativas a mitos encontrados em várias culturas e épocas da humanidade. Dentre eles, destacaram-se o Mito do Eterno Retorno, trazendo a possibilidade de repetição do tempo, cujos “cânones mitológicos de todas as civilizações repousam” (DURAND, G., 2002, p. 283)

As Cosmogonias também foram acompanhadas da ideia de restauração cíclica, através das forças primordiais ou aliada à imagem das águas, enquanto local de onde tudo provém e para onde tudo retorna. A noção de origem das coisas também aparece através das imagens arquetípicas da Grande Mãe, “entidade religiosa e psicológica mais universal” (DURAND, G., 2002, p. 235), o par inicial e da *Axis Mundi* como fontes geradoras.

Acompanha ainda esse conjunto os símbolos da caverna onde “numerosos povos localizam a gestação das crianças” (DURAND, G., 2002, p. 231), do retorno à indiferenciação inicial, do ovo cósmico; e a lua enquanto “síntese das hierofanias opostas [que] parece utilizar a totalidade do material simbólico” (DURAND, G., 2002, p. 295). Evidenciando-se o poder de repetição infinita através da imagem do círculo que, segundo, G. Durand (2002, p. 323), “onde quer que apareça, será sempre símbolo da totalidade temporal e do recomeço”.

O monomito com suas variações também é uma constante. Heróis lunares como *Sigurd*, o nórdico; ou solares como Apolo o grego; ou ainda o celta Arthur, combatem as forças do mal, representadas desde o arquétipo do dragão até os monstros modernos, como o “observador”.

Aparece também o Mito da queda do paraíso através do conhecimento do bem e do mal e a sua reconquista. E, em várias culturas, “o mito do paraíso perdido por causa de um erro qualquer é extremamente importante” (ELIADE, 2002, p. 37). Não faltaram, da mesma forma, alusões às forças da(s) divindade(s) sejam elas positivas, doadoras do fogo e da sabedoria como *Agni*; ou impiedosas e cruéis,

tentando a todo custo prejudicar os que adentram seus reinos, como *Hades*. Esse último acompanha-se das imagens do Caos Primordial.

Comparando-se esses dados com os índices de maior incidência de representações dos elementos por parte dos indivíduos-jogadores do quadro 8, verificou-se que são justamente as imagens relacionadas com arquétipos universais que estão mais presentes. Foi o caso do dragão, arquétipo da classe das bestas, da espada que se destacou nas representações da arma, assim como a caverna e suas reproduções isomórficas.

Os microuniversos como a ilha e as águas noturnas, diretamente relacionadas à criação e presentes nas cosmogonias de várias mitologias encontradas em todos os cantos do planeta, desde as culturas primais até a atualidade, também sobrevivem no imaginário dos indivíduos-jogadores.

Exemplo disso foi a indicação da presença das Cosmogonias semelhantes às Indus e às germânicas cuja presença marca os livros de RPG. Em ambas, embora os indivíduos-jogadores não o saibam, a criação possui ligação direta com o jogo.

No *Mahabarata*, o deus *Shiva* joga dados com sua esposa *Parvati*, representando a dinâmica da vida, o próprio mundo, onde a destruição e a renovação se alternam. Nas mitologias germânicas, os deuses, quando criaram o mundo, “reuniram-se para jogar os dados, e quando ele renascer de novo após sua destruição, os Ases rejuvenescidos voltarão a encontrar os tabuleiros de jogo em ouro que originalmente possuíam” (HUIZINGA, 2007, p.65).

Considerando-se “o retorno do mito” (DURAND, G., 2004a) na pós-modernidade, mesmo nas sociedades industriais globalizadas, onde impera a automação e a virtualidade, seria prudente reconhecer que, “um pensamento não realista, [...] um pensamento apoiando-se em seu próprio movimento” (BACHELARD, 1995, p.117) está na base da geração de inúmeros fenômenos, incluindo-se aí a eclosão dos imaginários, das imagens e suas representações, que foram reprimidas, mas não foram extintas, e conseqüentemente, de sua primeira materialização elaborada em forma de mitos.

Sobre a dinâmica das relações do fenômeno religioso com o jogo, Huizinga afirma que “é impossível determinar de maneira rigorosa qual é o limite mínimo a partir do qual a gravidade religiosa passa a ser simples divertimento”

(2007, p. 27); da mesma forma que é improvável se conseguir definir o limite exato em que o divertimento, no jogo de RPG, adentra o campo do sagrado.

O mesmo autor afirma que o jogo, ao ultrapassar a esfera da vida humana, impossibilita que se fundamente em qualquer elemento racional, “pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade” (2007, p. 6), podendo-se, segundo Retondar (2003), admitir que o jogo é uma manifestação cultural que incorpora traços significativos do sagrado.

Sabendo-se que arquétipos e mitos sobrevivem nos imaginários do *homo sapiens*, e que, em sua origem, jogo e sagrado possuíam uma profunda ligação, é possível compreender a presença de elementos oriundos do campo do sagrado na dinâmica do jogo; pois ele, “quando acionado, evoca no decorrer do jogado sentidos múltiplos, dos quais alguns se repetem e remontam ao pensamento mítico originário” (RETONDAR, 2003, p.329).

Isso porque, “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana [foram], desde início, inteiramente marcadas pelo jogo” (HUIZINGA, 2007, p.7). E alguns objetos usados no contexto do jogo ainda conservam o simbolismo original, como a bola, que é símbolo do mundo, ou os dados, elementos presentes em muitos jogos de percurso e de tabuleiro, símbolos do aleatório, que foram utilizados originalmente em ocasiões rituais sagradas, ou se encontravam presentes em mitologias diretoras de sociedades arcaicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto atual, podemos observar um retorno das imagens e a reabilitação do conceito de imaginário. Ambos tinham sido excluídos, a partir do século dezessete, dos procedimentos intelectuais e, só na atualidade vêm retomando a importância das imagens simbólicas na vida mental.

O retorno das imagens desembocou, por sua vez e ao que tudo indica, no processo de retorno dos mitos. Dessa forma, eles atravessaram eras e amoldaram-se às culturas através da inserção de elementos fornecidos pela própria diversidade cultural, mas conservaram sua estrutura arquetípica. A ressurgência de mitos muito antigos, que vão reaparecer, embora com releituras, muitos séculos depois nos livros de RPG, vêm evidenciar sua pregnância.

Como exemplo típico da agregação de fatores que permite a resistência do mito à dispersão, ressaltamos a figura de *Loth*, que vai inspirar a criação da raça dos *halflings*. Esses últimos apresentam características semelhantes a esse deus, sendo furtivos, habilidosos e, muitas vezes, pertencem à classe dos ladinos. E, da mesma forma que *Loth*, não deixou de ser parte importante do desenvolvimento da narrativa mítica, os *halflings* não deixam de ser incorporado às aventuras. Muito pelo contrário, são muito bem-vindos, pois são eles que muitas vezes trazem recursos financeiros para o grupo.

Na atualidade, os mitos acabam por se tornar os laços de união entre antigas e novas vivências, através do arcaísmo, onde é admissível repensar o presente, em um retorno cíclico às origens, conservando as memórias arcaicas; e do processo da regrediência, fio que liga passado e presente num contínuo reviver do espaço-tempo e força motriz da revivência de reminiscências que perpassam os fenômenos típicos da época atual.

A presença dos mitos no imaginário dos indivíduos-jogadores foi desvelada através de uma qualificação compreensiva das imagens, demonstrando a presença, por exemplo, de imagens oriundas de Mitos de Origem bastante antigos.

O imaginário dos jogos de Roleplaying Games reconstrói mitos antigos que possuem pregnância, adaptando-os ao contexto atual. É o caso, por exemplo, do livro utilizado nessa pesquisa, *Dungeons & Dragons*, que recupera, dentre outras, mitologias nórdicas, celtas e orientais.

Essas mitologias, além de serem oriundas de diversas culturas e tempos históricos, são resignificadas, tendo seus personagens e divindades agregado características de outros heróis e deuses, num processo de sincretismo semelhante ao que ocorreu já em outras épocas históricas e que ocorre com grande vigor na atualidade.

Processo esse que não chega a ser propriamente uma novidade, se levarmos em conta, por exemplo, a existência de paralelos entre lendas e mitos de todas as épocas e as situações e objetos que portam seus heróis. É o caso da similaridade entre a espada empunhada por *Arthur*, herói celta, personagem central da lenda da Távola Redonda, e a espada de *Sigurd*, herói nórdico lendário personagem principal da Saga dos *Wolsungs*.

Considerando ainda o retorno do mito na pós-modernidade, seria prudente avaliar que a geração de inúmeros fenômenos, incluindo a eclosão dos imaginários, das imagens e suas representações (que foram reprimidas anteriormente, mas não foram extintas), e de sua primeira materialização elaborada em forma de mitos, tem como base um pensamento não realista, que se apóia em seu próprio movimento.

Os símbolos, tradutores diretos das imagens acionadas nesse movimento do imaginário, servem de modelo até mesmo para as construções da física moderna, que de outra forma não teria como harmonizar imagens irreconciliáveis como ondas e corpúsculos. O que não é de causar admiração, posto que esse não é apenas um condicionamento puramente histórico, mas um comportamento arcaico da psique humana.

As psicologias das profundezas, as sociologias figurativas ou compreensivas e as epistemologias abertas aos pressupostos temáticos acompanham essa tendência e terminam onde começam os fenômenos religiosos, visto que as manifestações ocorridas nesse campo podem ser consideradas como a principal faculdade de simbolização do *homo sapiens*, e constituindo-se em fonte profícua de investigação.

A coerência dos plurais do imaginário, admitindo uma lógica do mito e uma ruptura da lógica bivalente, permite um conjunto de qualidades a serem consideradas sobre um objeto de estudo, com a ampliação das análises envolvendo os simbolismos atribuídos aos indivíduos, aos seus atos ou representações.

Esse procedimento possibilita a ampliação do campo de visão do pesquisador e a utilização de métodos capazes de permitir uma maior aproximação com os imaginários individuais ou grupais. Foi o que ocorreu com o uso do AT-9 em conjunto com os métodos antropológicos, como a observação de campo participativa e a etnografia.

Esse politeísmo metodológico permitiu que, no decorrer da pesquisa, transparecesse a sobrevivência de uma tendência a experienciar o sagrado ou a se ligar a um elemento transcendente nos jogos de RPG, trazendo junto com eles elementos típicos dos processos rituais e mitológicos.

Informações que se revelaram através da análise dos dados coletados na sequência da pesquisa, inicialmente na observação de campo e posteriormente nas representações encontradas nos registros dos cinco protocolos dos AT-9. Tanto quanto as mitologias, os processos rituais sobrevivem no nível dos imaginários, com verificado na sessão dedicada às reflexões sobre os imaginários dos indivíduos-jogadores.

Levando-se em consideração que o imaginário é criador, estando na base dos processos de concepção e inspiração humana, a sobrevivência de elementos mítico-rituais e de religiosidades consideradas já extintas, demonstra que esses elementos ainda norteiam, mesmo que de forma inconsciente, muitas das ações humanas.

No plano das ações, foram observados, conforme a etnografia, fatos como o proceder do mestre, agindo semelhantemente ao iniciador ritual, que tem que perceber dentro a comunidade da qual participa, tanto o momento certo de proceder a iniciação ritual de cada um como também encontrar indivíduos potencialmente capazes de ser seus seguidores, dando continuidade às tradições. O que leva à percepção de que as lições míticas são absorvidas, mesmo que de forma sutil, sofrendo adaptações e sendo resignificadas.

A inserção de elementos rituais no âmbito de um jogo surgido na pós-modernidade é possível pela sua própria plasticidade, que faz com que ele não seja nem imutável nem homogêneo, possibilitando a gênese de modernos ritos.

A fórmula responsável por essa transformação é a mesma que promove as adaptações míticas vigentes na atualidade, que é o arcaísmo, onde se revivifica, mistura, modifica, ou resignifica antigas tradições ou práticas, unindo-as às tecnologias pós-modernas.

A interferência do meio na individualidade e no seu imaginário ficou demonstrada através das respostas ao questionário que compõe o teste AT-9. E, a forma pela qual se agregaram os membros do grupo de jogadores, direcionada pela afinização de imaginários, vem confirmar a reciprocidade da influência dos indivíduos na formação do imaginário grupal.

Essa troca incessante entre as pulsões subjetivas e as intimações objetivas do meio vem caracterizar o trajeto antropológico desses jogadores. O próprio processo do jogo beneficia esse intercâmbio, através da conciliação dos sentimentos mais viscerais com as prerrogativas sociais, harmonizando os impulsos sensíveis aos impulsos inteligíveis.

Como os movimentos religiosos ou culturais – como também outros fatos sociais – não podem ser examinados separadamente de seu contexto, analisando-se as tendências dos jogos praticados em determinado período, pode-se fazer algumas deduções a respeito de sua sociedade e seu espírito de tempo.

Nesse caso, provavelmente estaria havendo uma tentativa de reatualização mitológica, representada, no âmbito dos jogos de Roleplaying Games, pela profusão de mitologias encontradas nos livros norteadores das aventuras. O que poderia se constituir em uma nova vertente para a instituição de outra futura pesquisa. A suposição baseia-se no fato de se estar presenciando uma época de grandes transições, que poderia estar coincidindo com os meandros finais de uma bacia semântica.

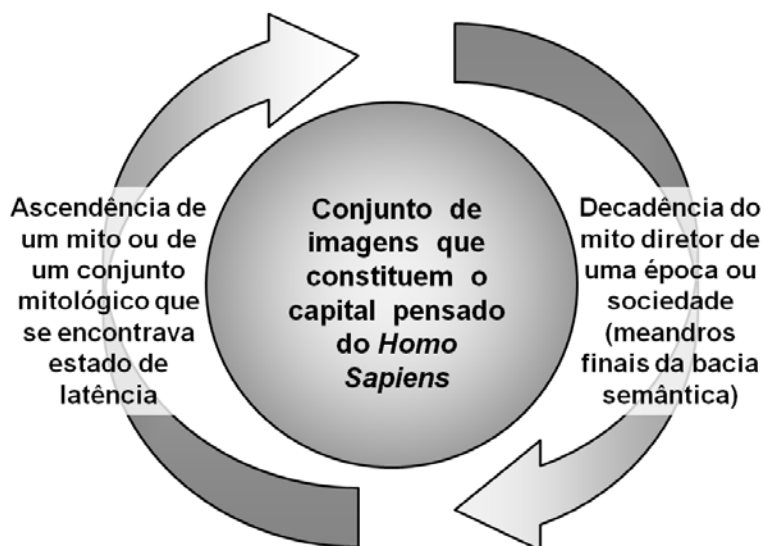


Gráfico 6 – Substituições mitológicas.
Fonte: Elaboração da autora.

Esse processo faria com que o(s) mito(s) regente(s) do período anterior estivesse(m) sendo substituído(s) pela eclosão de um novo mito. Ao que tudo indica, seria o mito do *Puer Aeternus*, regente da pós-modernidade que estaria substituindo o anterior, o mito de Prometeu, sendo responsável pelas características da maneira de viver e se relacionar na contemporaneidade.

Época esta, em que estaria ocorrendo não só um retorno das imagens, mas de um conjunto de simbologias e representações que as acompanham, indicadoras da ascensão de um Imaginário Noturno, responsável pela indução ao gregarismo, ao pertencimento grupal, traduzindo as ideias de aconchego e descida (interior).

No campo de investigação sobre o fenômeno religioso, traduziria-se justamente pela tendência à síntese, à conexão dos opostos, a exemplo do sincretismo religioso; ou à conciliação e/ou harmonização traduzida pelas idéias holistas e de convivência inter-religiosa. O que não significa dizer que, na prática, essas ações sejam uma realidade absoluta, mas que se constituem em considerações visíveis e comuns na atualidade.

As análises dos protocolos dos indivíduos-jogadores fez um microuniverso sintético. O fato poderia ser relacionado, no que diz respeito aos estudos da religião, à tendência atual de sintetizar e sincretizar elementos de várias cultos e religiões, instituídas ou não.

Acrescido a isso o fato dos indivíduos-jogadores fazerem parte de uma tribo pós-moderna, que tem como uma das características de comportamento, a realiança com a religiosidade, reforça-se a consideração sobre a possibilidade do re-esmaecimento das fronteiras do sagrado com o profano. Identificamos nesse estudo que são justamente esses fenômenos aparentemente não religiosos (que se reproduzem em abundância na atualidade) que buscam recuperar o sagrado.

A filiação dos personagens dos jogadores aos deuses e à relativa obediência aos preceitos e tradições inspiradas por eles parece refletir a busca pelos jovens indivíduos pós-modernos por uma orientação, cuja lacuna foi deixada pela desmitologização, pelo desencantamento do mundo e pela falta dos rituais de iniciação ou de passagem, cuja essência era misturar o tempo individual ao tempo coletivo, oferecendo diretrizes de ações e comportamentos grupais.

Essa ausência deixou de exercer o papel de indicar sinais, de fornecer um roteiro seguro de como se portar em sociedade, o que contribuiu para a

desorientação dos jovens adultos, que não são devidamente iniciados, não desenvolvendo adequadamente o sentimento de pertença, por não se sentirem seus membros efetivos. Dessa forma, não se sentem coresponsáveis por outros indivíduos ou pela manutenção e desenvolvimento da sociedade da qual fazem parte.

Como essa noção era passada dos anciões para os jovens iniciados em locais estabelecidos pelo consenso social, locais de encontro, onde se criavam, modificavam e eram aplicadas as normas, seu desaparecimento, além de diminuir as chances de ensejar debates sobre essas normas e valores sociais, também faz desaparecer as oportunidades dos adolescentes observarem como a comunidade adulta formula e debate seus regulamentos.

Dessa forma, eles estão se autoiniciando, mas sem as referências que lhes eram fornecidas anteriormente pelo processo ritual, que os preparava para sua inserção na comunidade adulta. Mas, como desapareceram os meios, mas não a necessidade, os jovens acabam por produzir novos espaços e ocasiões de comunhão coletiva, de rituais sintetizados de fundação de seus próprios mundos, mas que nem sempre se pautam pelas leis da sociedade em que estão inseridos.

Uma das formas de produzir esses espaços é justamente a formação da roda de jogo, onde todos estão unidos em torno de um ideal comum sugerido pelo mestre, numa proposta de uma relação equânime. Esse proceder relembra a figura mítica dos heróis-cavaleiros que se reuniam em torno da Távola Redonda, simbolizando igualdade, onde as principais decisões eram tomadas de forma horizontal, mesmo com a presença do rei.

A liberdade com que se manipula a grande quantidade de mitologias encontradas, tanto nos livros de Roleplaying Game, quanto nas produções midiáticas e literárias da época presente, reflete a busca desordenada pela experiência de vida, que as mitologias ofereciam anteriormente. Fator esse que é um dos responsáveis tanto pela geração constante de novos cultos e religiões quanto de formas variadas de experienciar o sagrado fora do âmbito do campo religioso.

Considerando que o jogo (como um todo), assim como a religiosidade e as representações do sagrado de uma forma geral, são meios que o indivíduo criou, no intuito de transcender sua condição de mortal (acessando outros mundos ou estados de consciência), reconhecemos que a ligação histórica dos jogos com a religião/religiosidade ainda persiste.

Foi possível verificar, através de instrumentos abalizados, a presença dessa ligação jogo-religiosidade nos imaginários dos indivíduos-jogadores do grupo observado, onde se fazem presentes, inclusive, as imagens que remetem às mitologias que têm como base de suas cosmogonias o jogo.

Observa-se ainda, uma sacralização das relações sociais, tanto ao nível dos grupos de convívio (tribalismo) quanto no posicionamento do indivíduo no mundo e em relação ao ambiente. Essa participação tem um caráter semelhante à relação mágica do homem arcaico com seu ambiente, que o fazia sentir-se parte dele. Desse modo, parece estar havendo uma reintegração indivíduo-sociedade-meio.

O sentimento de pertencimento é estimulado pela convivência dentro dos grupos que se unem por um objetivo comum, mesmo que venham a ser corporativos. Mesmo levando-se em consideração que há uma tendência geral de estabelecimento de relações fluidas (podendo os membros dos grupos, migrarem, a qualquer tempo, para outra tribo), também existe a possibilidade do estabelecimento de relações duradouras, como foi o caso do grupo estudado, que estendeu seus laços de amizade para além das rodas de jogo.

Os indivíduos-jogadores observados nessa análise parecem se adequar ao modo de vida pós-moderno, vivenciando através dos jogos a intensidade do momento, o prazer da convivência, o *carpen dien*, sem muita preocupação com os objetivos a serem atingidos. Mas, ao mesmo tempo, o sentimento de pertencimento aparece como uma necessidade premente.

A sociabilidade desenvolvida pelos membros do grupo, durante todo o período da pesquisa, ou a convivência dos personagens elaborados pelos jogadores (representação deles próprios e de seus anseios) em ternos de complementariedade durante as jornadas empreendidas no jogo, podem funcionar como um exercício de tolerância a ser transposto para a convivência social.

A grande liberdade de escolha e a adesão aos deuses e cultos pelos personagens, propostos nos livros de RPG, e a possibilidade de convivência entre eles, em última instância, podem vir a colaborar com a convivência real entre cultos e religiões, já que o imaginário projeta as situações a serem vivenciadas na prática, sendo ele também a matriz do estado de espírito de uma época.

Por outro lado, a influência das formas de expressão de religiosidade ou religiões já instituídas não deixaram de exercer sua influência nas vivências dos

indivíduos-jogadores. Foi o caso de *Aust Melliane* que, por influência dos preceitos da religião a que estava filiado, abandonou as rodas de jogo.

Ao que tudo indica, após a era do individualismo, estimulado pela ideologia da modernidade, inicia-se uma era da empatia. Paulatinamente, a comunidade emocional é quem passa a indicar os modos do viver social e não mais a individualidade representada pela imagem do chefe, do arquétipo do pai. Nela, o convívio social, embora visto de formas tão distintas quanto os grupos que o compõem, torna-se cada vez mais necessária.

Em João Pessoa, capital do estado da Paraíba, campo dessa pesquisa, há indicações desse movimento social, visto que até mesmo os encontros de RPG têm, dentre os seus objetivos, conscientizar os praticantes do jogo dos valores positivos de sua prática, como o trabalho em equipe e a convivência inter-grupal entre jogadores da cidade e os de outros estados da região, através do intercâmbio presencial que esses eventos oportunizam.

Existe, desse modo, a sugestão de que seus imaginários se direcionem para o Regime Noturno das Imagens, semelhantemente ao que foi desvelado através da aplicação e análise dos testes AT-9, com o grupo observado, o que só seria possível comprovar pela ampliação dessa pesquisa.

Após observar, colher e analisar dados relativos à revivência dos mitos na atualidade e, na medida em que os jogos de RPG vêm acompanhados de um cortejo de imagens mitológicas, de símbolos e representações dos processos rituais, que estão sendo disseminados espontaneamente, eles acabam expondo uma situação-limite que os indivíduos estão vivenciando, que se trata de uma tendência a experienciar o sagrado, o secreto, ou de empregar esses elementos mitológico-rituais em ações fora dessa contextura.

Isso provoca um deslocamento do campo religioso para áreas antes consideradas profanas ou, no caso do jogo, um retorno cíclico das simbologias relacionadas ao sagrado à sua dinâmica. O percurso de retorno em direção ao âmbito do sagrado nos jogos de RPG realiza uma re-ligação (mesmo que no plano do imaginário) dos antigos significados sagrados que os perpassavam em seus primórdios.

O que só foi possível, porque esses significados não se extinguiram, mesmo tendo-se em vista as apropriações culturais. Ancoraram-se em um substrato

arquetípico atemporal, subsidiados pelas mitologias presentes nos livros utilizados pelos indivíduos-jogadores.

Os estudos indicam também o recrudescimento do que foi chamado de desmitologização e uma possível tendência à ressacralização das sociedades atuais. Ou seja, os dados acumulados induzem à dedução de que o *homo religiosus* ainda não está completamente extinto. Antes disso, aspectos que pareciam ter desaparecido através das brumas da secularização, irrompem na atualidade com grande força.

As jornadas heróicas empreendidas pelos indivíduos-jogadores através de seus personagens, simbolizam o enfrentamento da morte através das estratégias elaboradas nos seus imaginários. É uma forma de adentrar outro ritmo temporal, uma maneira de atrair o tempo ao mundo do jogo onde ele pode ser vencido sem dificuldades.

Como, metaforicamente, jogar é se colocar em jogo; a evasão lúdica produz um distanciamento da realidade objetiva; e o RPG é potencialmente simbólico e ancorado na imaginação criadora (vitalizado pela função fantástica onde reside um suplemento da alma), as situações que ocorrem no seu decurso levam a uma reflexão, permitindo que se repense algumas ações ou modos de agir no cotidiano e em sociedade.

Levando-se em conta que o simbólico é registrado de maneira profunda na alma do indivíduo; que o simbolismo inclui elementos representativos dos rituais (cujas emoções coletivas suscitadas em seu processo são de fundamental importância); e a riqueza de detalhes das aventuras concebidas pelos jogadores (construída através da imaginação simbólica que consente que se vá além do mundo material objetivo); não se torna difícil imaginar por que as aventuras dos jogos de RPG parecem ser tão reais e tornam-se tão atrativas.

Enfim, como a própria existência do jogo já é a confirmação de uma natureza supralógica da existência do indivíduo enquanto ser humano; considerando que as grandes atividades arquetípicas têm sido associadas e marcadas pelo jogo, desde os seus primórdios; que o jogo pode levar à meditação sensível a respeito do mundo, da vida e do próprio indivíduo; e que existe a possibilidade de se experimentar o sagrado fora do âmbito do campo religioso, o jogo e o jogar (nesse caso específico o jogo de RPG) mostraram-se profundamente reveladores da subjetividade humana, realizando uma abertura para a transcendência em busca de

elementos desveladores dos significados e significâncias da vida e do viver, que se dão, muitas vezes, pela via das experiências do sagrado.

4 REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Ritos de passagem de nossa infância e adolescência**. SP:Summus, 1985.

ALMEIDA. **Bíblia Sagrada**. SP: Vida, 1999.

ARAÚJO, Alberto Felipe; TEIXEIRA, Maria Cecília Sanchez. Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário. **Revista Letras de Hoje**. Porto Alegre, v.44, nº4, out./dez. 2009, p.7-13.

BACHELARD, Gaston. **O novo espírito científico**. 2 ed. Ed. RJ: Tempo Brasileiro, 1995.

BARROS, Aidil Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de metodologia: um guia para a inicialização científica**. SP: McGraw-Hill, 1986.

BAUMAN, Zigmunt. **Globalização: as conseqüências humanas**. RJ: Jorge Zahar, 1999.

_____ **O mal-estar da pós-modernidade**. RJ:Jorge Zahar, 1998.

BINGEMER, Maria Clara (org.). **O impacto da modernidade sobre a religião**. SP:Loyola, 1992.

BOYD, E. L. e MONA, E. **Dungeons & Dragons Suplemento: Forgotten Realms, Os Reinos Esquecidos: Deuses e Panteões**. SP:Devir, 2005.

CALIMAN, Cleto. **A sedução do sagrado: o fenômeno religioso na virada do milênio**. RJ:Vozes, 1998.

CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. SP:Ágora, 2008.

_____ **Mitologia na vida moderna: ensaios selecionados de Joseph Campbell**. RJ:Record:Rosa dos Tempos, 2002.

_____ **Mitos, sonhos e religião**. RJ:Ediouro, 2001.

_____ **O poder do mito**. SP: Palas Athena, 1990.

CARVALHO, José Jorge de. Características do Fenômeno Religioso in, BINGEMER, Maria Clara (org.). **O Impacto da Modernidade sobre a Religião**. SP:Loyola, 1992.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 24 ed. RJ:José Olympio, 2009.

COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: Livro do jogador**: Livro de regras básicas, V.3.5. SP:Devir, 2004.

DAMATTA, Roberto. **Individualidade e liminaridade**: considerações sobre os ritos de passagem e a modernidade. Mana [online]. 2000, vol.6, n.1, pp. 7-29.

_____. Casa, rua e outro mundo: o caso do Brasil. In, **A Casa e a rua**. RJ:Rocco, 1997.

DAVIDSON, H.A. **Uma breve história do xadrez**. New York: Greenberg, 1949.

DURANT, Gilbert. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 3 ed. RJ:Difel, 2004.

_____. O retorno do mito: introdução a mitologia. Mitos e Sociedades. In, **Revista Famecos**. Porto Alegre, nº23, abril de 2004. Quadrimestral. 2004a.

_____. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 3 ed. SP:Martins Fontes, 2002.

DURKHEIM, Emile. **As formas elementares de vida religiosa**. 2 ed. SP:Paulus, 1989.

ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o profano: a essência das religiões**. SP:Martins Fontes, 2001.

_____. Morfologia e Função dos Mitos in, **Tratado de história das religiões**. 2 ed. SP:Martins Fontes, 1998.

_____. **Origens**. Lisboa:Edições 70, 1989.

_____. A Estrutura dos Mitos in, **Mito e realidade**. 2 ed. SP:Perspectiva, 1986.

_____. Sobrevivência e Camuflagem dos Mitos in, **Mito e realidade**. 2 ed. SP:Perspectiva, 1986.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. RS:Siciliano, 2005.

FILORAMO, Giovanni. **As Ciências das Religiões**. SP: Paulus, 1999.

GARCIA BAZÁN. Francisco. **Aspectos Incomuns do Sagrado**. SP: Paulus, 2002.

GOMES, Eunice Simões Lins; LIMA, Marizete Fernandes de; SILVA, Pierre Normando Gomes da. **Estudo e Pesquisa Monográfica**. PB:Universitária-UFPB, 2004.

GRESCHAT, Hans-Jürgen. **O que é ciência da religião?** SP:Paulinas, 2005. Coleção repensando a religião.

HENDERSON, Joseph L. Os mitos antigos e o homem moderno in, JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 5 ed. RJ: Nova Fronteira.

HINNELS, John (org.). **Dicionário das religiões**. 10 ed. SP:Cultrix, 1995.

HOUTART, François. **Mercado e religião**. SP:Cortez, 2003.

_____ A organização religiosa e suas funções in, **Sociologia da religião**. SP:Ática, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5 ed. SP:Perspectiva, 2001.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 5 ed. RJ: Nova Fronteira.

JUREMA, Jefferson. **Universo mítico-ritual do povo tucano**. Manaus:Valer, 2001.

LAHUD LOUREIRO, Altair Macedo. **O Velho e o Aprendiz**. SP:Zouk, 2004.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 7 ed. SP: Atlas, 2008.

LEIF, Joseph e BRUNELLE, Lucien. O Jogo do adolescente in, **O jogo pelo jogo**. RJ:Zahar, 1978.

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós-modernas**. 4 ed. RJ:Forense Universitária, 2006.

_____ **O mistério da conjunção**: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade. RS:Sulina, 2005.

_____ Perspectivas tribais ou a mudança do paradigma social. In, Revista **Famecos**. Porto Alegre, abr/2004, nº23, quadrimestral, p.11-27.

_____ **O Instante Eterno**: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. SP:Zouk, 2003.

_____ **O imaginário é uma realidade** (entrevista). In, Revista Famecos. Porto

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na cidade. In: **Na metrópole: textos de antropologia urbana**. São Paulo: Edusp, 2000.

_____. **De perto e de dentro**: notas para uma etnografia urbana. **SciELO**: Revista brasileira de Ciências Sociais [online]. 2002, vol.17, n.49, pp. 11-29. <http://www.n-a-u.org/depertoededentro.html>. Acesso em 19.10.09 às 11h27m.

MATTOS, Alexandre Zório de. **Centralização ou dispersão dos sentidos? uma análise do discurso do RPG Vampire: the masquerade**. 2006. Dissertação de Mestrado. Programa de Programa de Estudos Lingüísticos e literários em Inglês. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, 2006.

MARCH, Euclides. O Sagrado e a religiosidade: vivências e mutualidades in, **História: questões e debates**. Curitiba:2006. Nº43, pp.33-53.

MCLUHAN, Marshall. Jogos, as extensões do homem in, **Os meios de comunicação como extensões do homem**. SP:Cultrix, 1979.

MELLO, Gláucia Boratto. Contribuições para o estudo do imaginário. Revista **Em Aberto**, Brasília, ano 14, nº61, jan./mar. 1994.

NEVILLE, Robert Cummings (org.). **A Condição Humana**: um tema para as religiões comparadas. SP:Paulinas, 2005.

PADEN, William E. Como a Sociedade assim é a Religião in, **Interpretando o sagrado**: modos de conceber a religião. SP:Paulinas, 2001.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. RJ:Atlântida, 2005.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo**. RJ:Vozes, 2007.

_____. **A reprodução imaginária dos jogadores compulsivos**: a poética do espaço do jogo. 2003. 443f. Tese (Doutorado em Educação Física). Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2003.

_____. Jogo: ponto de encontro entre deuses e homens in, FERREIRA, Nilda e COSTA, Vera Lúcia. **Esporte, jogo e imaginário social**. RJ:Shape, 2003a.

_____. O imaginário mítico-religioso nos jogos de bola, nos jogos de esconde-esconde, no jogo do pião e nos jogos de tabuleiro. **Ação e Movimento**. Rio de Janeiro, jan/fev. 2005, ano 2, n.1 p.46-55.

_____ Jogo e teatro: a arte das representações na trama significativa entre o sagrado e o profano. **Impulso**. Piracicaba, abr.2005. São Paulo, vol.16, nº39. p.37-52.

RODRIGUES, Denise dos Santos. **Religiosos sem Igreja: um mergulho na categoria censitária dos sem-religião**. REVER – Revista de Estudos da Religião. São Paulo, nº4, dez/07, p.31-56.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Games e a pedagogia da imaginação no Brasil**. RJ:Bertrand Brasil, 2004.

SANCHEZ TEIXEIRA, Maria Cecília. Pedagogia do Imaginário e Função Imaginante: redefinindo o sentido da educação. **Revista Olhar do Professor**. Ponta Grossa, vol. 9, ano 2, 2006, p.215-227. Disponível em <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=68490202>. Acesso em 10.05.10.

SIQUEIRA, Deis. Psicologização das Religiões: religiosidade e estilo de vida. In, **Sociedade e Estado**, vol.XIV, nº01, UNB.

SILVA, Wadna Audiane Salles da. **Religião e Sociedade Contemporânea**. MS: Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer, 2007.

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

TRIVINÕS, Augusto Nilbaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. SP:Atlas, 1987.

TURNER, Victor. **O Processo Ritual**. RJ:Vozes, 1974.

WIRTH, Louis. O urbanismo como modo de vida in, VELHO, Otávio. **O Fenômeno urbano**. RJ:Zahar, 1979.

PÁGINAS ACESSADAS

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita dos jogos de Role Playing Games**. Acesso em 08.09.07. Disponível em <http://www.ppge.ufjf.br/dissertacao.php?id_area=12&id_perodo=3 - 14k.

CAPES. **Banco de Teses e Dissertações**. Disponível em: <http://servicos.capes.gov.br/capesdw>. Acesso em 23.06.09 às 11h29m

Comitê Olímpico Brasileiro. **A origem dos jogos olímpicos**. Disponível em <http://www.cob.org.br>. Acesso em 01.06.08 às 21h16m.

RedeRPG. **RPG encontros & cia.** 2006. Disponível em <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3693>. Acesso em 13.11.08.

RPG online. 2007. **RPG & Cultura é lei municipal.** Disponível em: [brhttp://www.rpgonline.com.br/eventos.asp?id=386](http://www.rpgonline.com.br/eventos.asp?id=386). Acesso em 02.03.09 às 20h13m.

Revista Pentagrama. Ano 28, nº 1, 2006. O jogo de bola dos Maias. Disponível em: http://www.editorarosacruz.com.br/artigos_pentagramas/pentagrama_2801_o_jogo_de_bola_dos_maias.pdf. Acesso em 25.05.08, às 15h26m.

Valhalla. **RPG & Cultura 2007** : no Japão feudal. Disponível em <http://luizthor.multiply.com/photos/album/30/30>. Acesso em 27.03.09 às 17h24m.

ANEXOS

ANEXO A – Modelo do protocolo do AT-9

AT – 9

Aplicado à jogadores de Roleplaying Games – RPG

Nome ou pseudônimo: _____

Idade: _____

Sexo: _____

Profissão: _____

Nível de Escolaridade: _____

Tempo de jogo por sessão (minutos ou horas): _____

Quantidade de dias por semana: _____

Religião: Não Sim. Qual? _____

Na folha seguinte pedimos que você faça um desenho. Isto é muito fácil e você só precisa usar sua imaginação. Faça como você puder.
Assim que terminar você contará a estória de seu desenho.

Você tem 30 minutos.

Componha um desenho que tenha: uma queda, uma espada, um refúgio, um monstro devorador, alguma coisa cíclica (que gira, que se reproduz ou que progride), um personagem, água, um animal (pássaro, peixe, réptil ou mamífero), fogo.

CONTE A HISTÓRIA DO SEU DESENHO

QUESTIONÁRIO AT-9

Nome ou pseudônimo: _____

Data: _____

I. RESPONDA COM ATENÇÃO ÀS SEGUINTE PERGUNTAS:

- a.** Em torno de que idéia central você construiu a sua composição? Você ficou indeciso entre duas ou mais soluções? Caso tenha respondido que sim, quais foram?
- b.** Você foi, por acaso, inspirado por alguma leitura, filme, etc? Quais?
- c.** Indique entre os 9 (nove) elementos da sua composição:
3. Os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o seu desenho.
 4. Os elementos que gostaria de eliminar. Por quê?
- d.** Como termina a cena que você imaginou?
- e.** Se você tivesse que participar da cena que você compôs, onde você estaria? E o que faria?

II. NO QUADRO ABAIXO EXPLIQUE:

4. Na coluna **A**, **como** você representou cada elemento da composição.
5. Na coluna **B**, qual o **papel desempenhado** na composição por cada um dos 9 elementos.
6. Na coluna **C**, o que **simboliza** para você, **pessoalmente**, cada um dos 9 elementos.

Elemento	Representação – A	Papel – B	Simbolismo – C
Queda			
Espada			
Refúgio			
Monstro			
Cíclico			
Personagem			
Água			
Animal			
Fogo			

ANEXO B – Questionário Aplicado aos Jogadores de RPG

Nome ou pseudônimo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Profissão: _____

Nível de Escolaridade: _____

1. Como e porque você começou a jogar RPG? Há quanto tempo?

2. Quais as sensações experimentadas quando você está jogando?

3. Você criou algum personagem para jogar ultimamente? Qual e quais são as suas principais características?

4. Como ou porque você escolheu os atributos e/ou qualidades do seu personagem?

5. Qual o culto ou deus a que seu personagem se filiou?

6. Por que seu personagem escolheu esse culto ou deus?

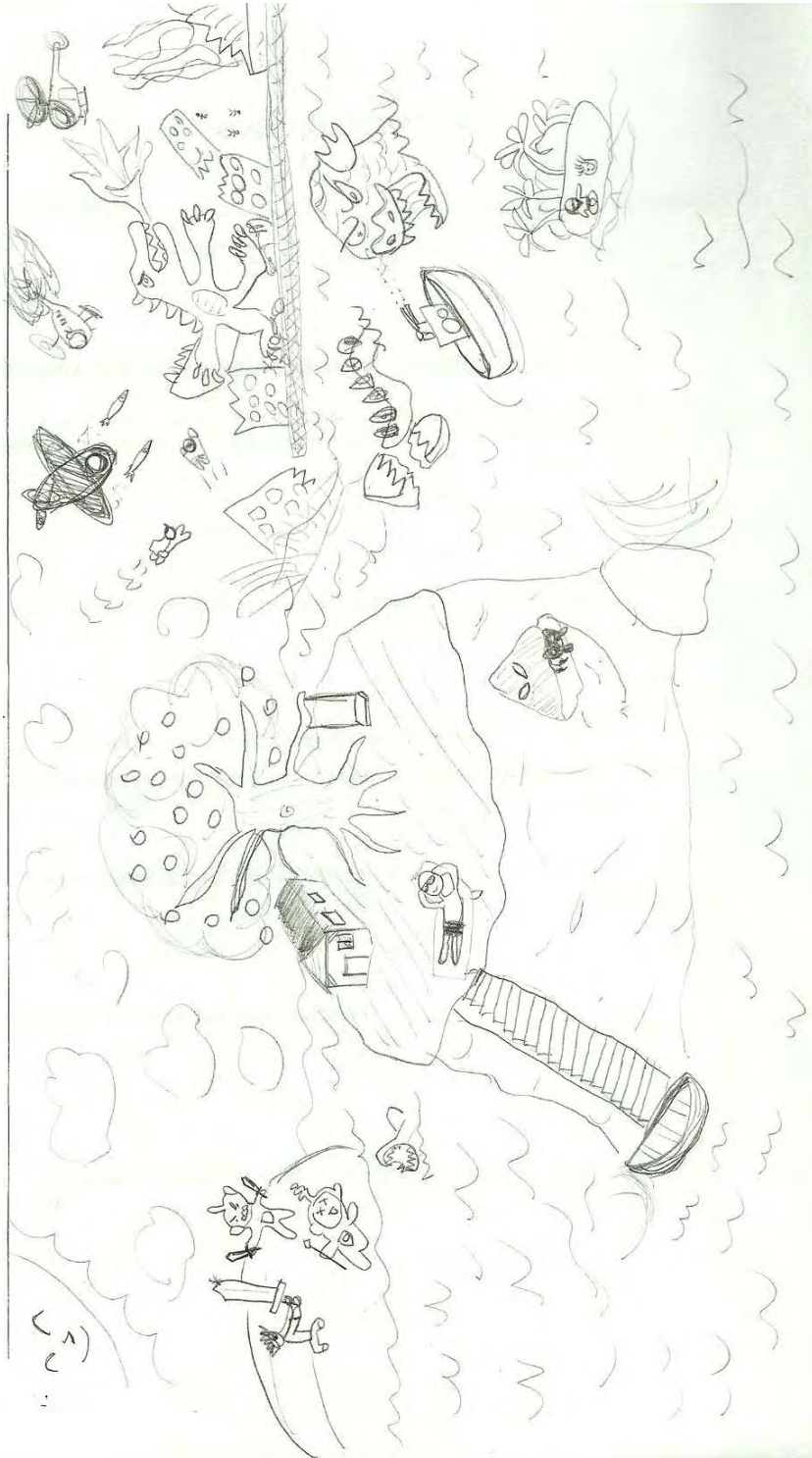
7. Sua família tem uma religião e frequenta o local de sua devoção. Qual? (igreja, templo, ou qualquer local onde se cultua Deus, Deuses ou quaisquer entidades sobrenaturais)

8. Você tem uma religião? Se você responder que sim, por que você escolheu essa religião?

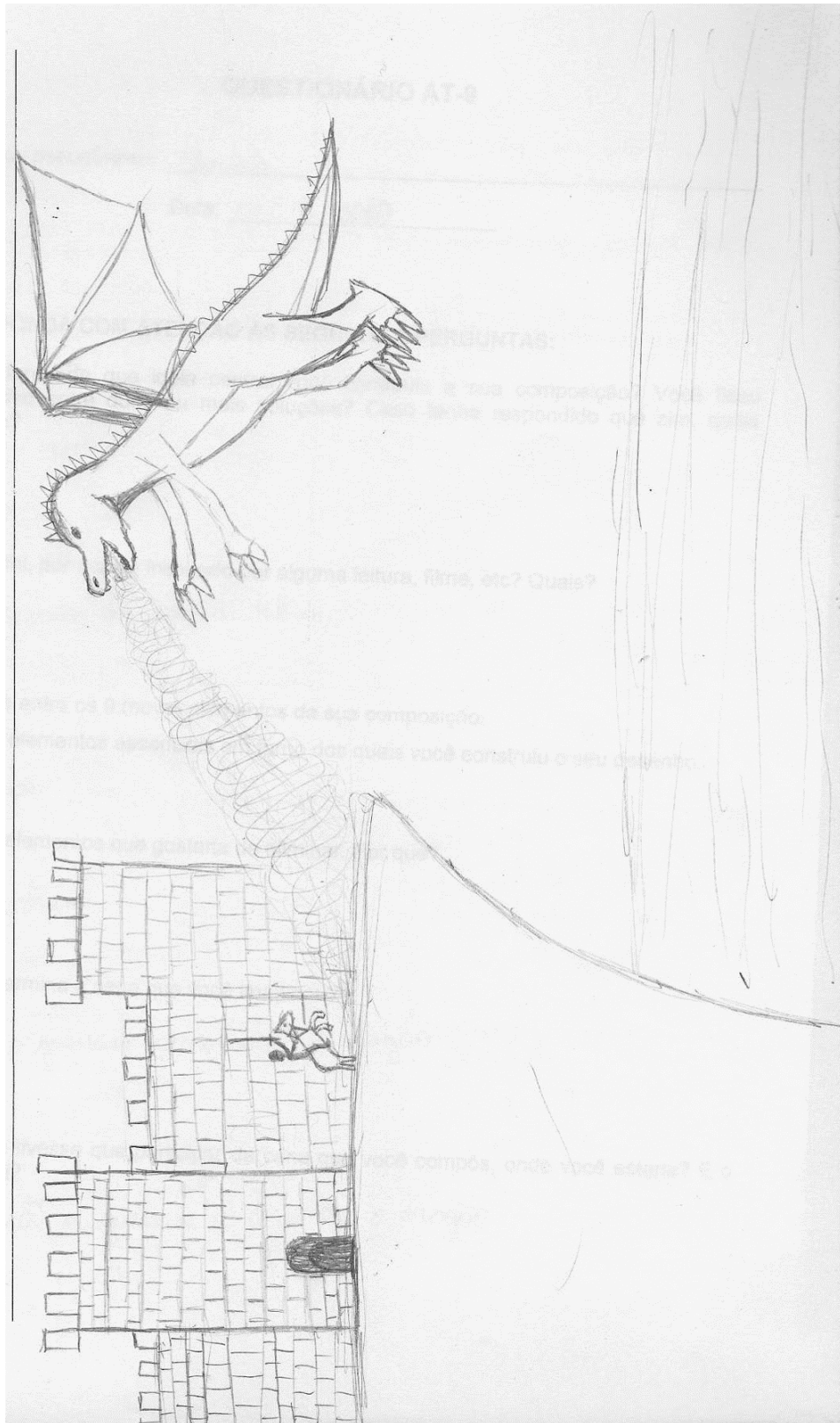
9. Se você não tem uma religião, você acredita na existência de Deus(es)? Por que?

10. Mudou alguma coisa em sua vida depois que você começou a jogar RPG? Se você respondeu que sim, o que mudou?

ANEXO C – Representações gráficas produzidas pelos indivíduos-jogadores nos testes AT-9



Representação gráfica do protocolo nº1



Representação gráfica do protocolo nº2



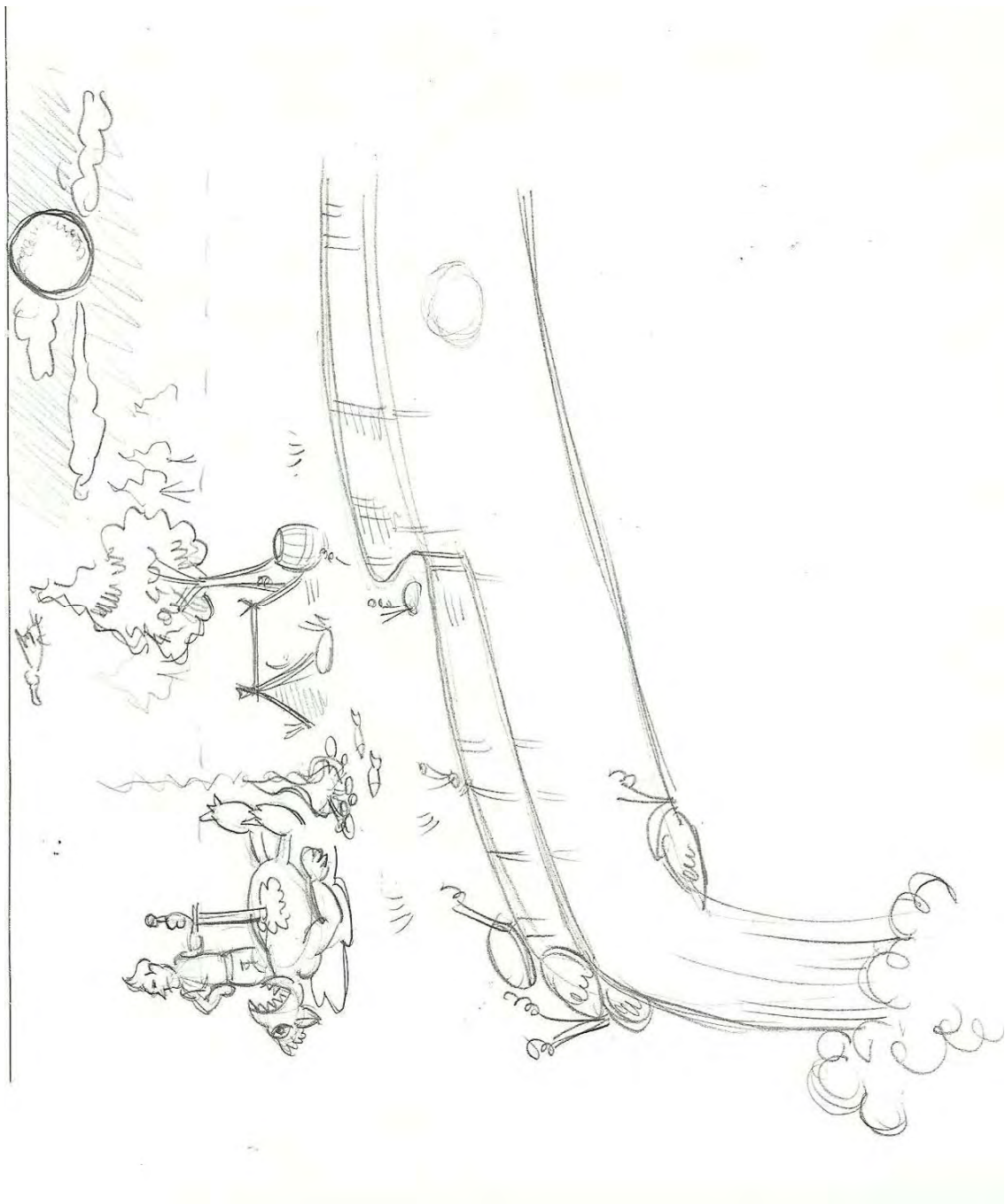
Representação gráfica do protocolo nº3



Representação gráfica do protocolo nº4



Representação gráfica do protocolo nº4



Representação gráfica do protocolo nº5

ANEXO D – Teses e dissertações publicadas que envolvem os jogos de Roleplaying Games

ANO	ÁREA DO CONHECIMENTO	NÍVEL	TÍTULO	INSTITUIÇÃO	AUTOR(A)
1997	Educação	Doutorado	Roleplayinggame e a Pedagogia da Imaginação no Brasil	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	Sônia Rodrigues
1997	Psicologia	Mestrado	Avaliação do Roleplaying Game como Programa de Lazer	Pontifícia Universidade Católica de Campinas	Luciane Orlando Raffa
1998	Antropologia	Mestrado	Entrevista com Vampiros: uma reconstituição da cultura a partir do jogo de RPG	Universidade Federal de Pernambuco	Lúcia Barbosa Falcão
1999	Educação	Mestrado	A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Games	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	Andrea Pavão Bayma
1999	Ciências da Comunicação	Mestrado	Significações de Violência em Narrativas De RPG	Universidade do Vale do Rio dos Sinos	Rosemari Lorenz Martins
2000	Educação	Mestrado	A Porta o Encantamento: jogos de representação na perspectiva da socialização e da educação	Universidade Estadual de Campinas	Luiz Antonio Martins
2000	Engenharia de Produção	Mestrado	O Desenvolvimento de um Protótipo de Sistema Especialista Baseado em Técnicas de RPG para o Ensino de Matemática	Universidade Federal De Santa Catarina	Ivanete Zuchi
2002	Design	Mestrado	Roleplaying Game: um jogo de representação visual de gênero	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	Eliane Bettochi Godinho
2003	Filosofia da Educação	Mestrado	O Imaginário como Substrato para a Construção de uma Pedagogia Ambiental Eficiente	Universidade Estadual de Santa Cruz	Fernando Ribeiro Caldas
2003	Design	Mestrado	Construção de Personagens & Aquisição de Linguagem: o desafio do RPG no INES	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	Carlos Eduardo Kliminck Pereira
2003	Linguística Aplicada	Mestrado	RPG (Roleplaying Game): a aventura do letramento de da (Re)Construção de Identidades Sociais no Contexto Escolar	Universidade Federal do Rio de Janeiro	Talita de Oliveira
2003	Psicobiologia	Mestrado	O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de Ciências	UNIVERSIDA DE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE	Luiz Otávio Silva Santos
2003	Educação	Doutorado	A Reprodução Imaginária Dos	Universidade	Jefferson

	Física		Jogadores Compulsivos: a poética do Espaço do jogo	Gama Filho	Moebus Retondar
2004	Educação	Mestrado	O Discurso de Escolarização do RPG	Universidade de São Paulo	Thomas Masao Fairchild
2004	Educação	Mestrado	Fenomenologia do RPG: sua educabilidade	Universidade Federal de Juiz de Fora	Lucas Lopes Toffanetto Seabra Eiras
2004	Literatura	Mestrado	Roleplaying Game Narrativa Hipertextual Híbrida: tecendo dimensões de realidade, compondo o reencantamento do mundo	Universidade de Brasília	Sarom Silva de Menezes
2004	Educação	Doutorado	Game over: jogos eletrônicos e violência	Universidade Federal da Bahia	Lynn Rosalina Gama Alves
2004	Educação Matemática	Mestrado	Roleplaying Game Eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar Matemática	Universidade Est. Paulista Júlio de Mesquita Filho	Mauricio Rosa
2004	Literatura	Mestrado	Tecendo Dimensões de Realidade, Compondo o Reencantamento do Mundo	Universidade de Brasília	Sarom Silva de Menezes
2005	Psicologia	Mestrado	Libertando o Sonho da Criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)	Universidade Federal do Espírito Santo	Eduardo Silva de Miranda
2005	Engenharia de Produção	Mestrado	Edutainment: uso do storytelling e do RPG para compartilhar conhecimento	Universidade Federal do Rio de Janeiro	Marcos Pereira Mulatinho
2006	Educação	Mestrado	O Roleplaying Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo – um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	Luiz Eduardo Ricon de Freitas
2006	Interdisciplinar em Ciências Humanas	Doutorado	O Mito do Herói os Jogos de Representação (RPG)	Universidade Federal de Santa Catarina	Carlos Augusto Serbena
2006	Sociologia	Mestrado	Nós Podemos Criar um Mundo: reflexões sobre a cultura contemporânea a partir do jogo de RPG	Universidade Federal de Pernambuco	Adriana Tenório da Silva
2006	Sociologia	Mestrado	Roleplaying Games: a sociabilidade e o imaginário de jovens contadores de outras histórias	Universidade Federal do Ceará	Paula Fabrícia Brandão Aguiar Mesquita
2006	Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano	Doutorado	Intervenções Lúdicas na Sala de Aula Universitária: um estudo sobre o uso do jogo RPG(Roleplaying Game) como facilitador da criatividade em jovens adultos	Universidade de São Paulo	Lairtes Júlia Maria Temple Vidal
2006	Educação	Mestrado	RPG: Jogo e Conhecimento –	Universidade	Mateus

			O Roleplaying Game como mobilizador de esferas do conhecimento	Metodista de Piracicaba	Souza Rocha
2006	Ciência Ambiental	Mestrado	Jogos de Papéis (RPG) em Diálogo com a Educação Ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na região metropolitana de São Paulo	Universidade de São Paulo	Maria Eugênia Seixas de Arruda Camargo
2007	Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano	Mestrado	Educação e Preconceito: o jogo de representação como estratégia de reflexão	Universidade De São Paulo	Daniel Silva dos Santos
2007	Ciências da Comunicação	Doutorado	Navegando na rede de interações de um RPG online: um estudo de caso do Game Erinia	Universidade Do Vale Do Rio Dos Sinos	Cláudia Presser Sepé
2007	Engenharia Elétrica	Doutorado	Inserção de jogadores virtuais em jogos de papéis para uso em sistemas de apoio à decisão em grupo: um experimento no domínio da gestão de recursos naturais	Universidade De São Paulo	Diana Francisca Adamatti
2007	Estudos Linguísticos e Literários em Inglês	Mestrado	Centralização ou dispersão dos sentidos? Uma análise do discurso do RPG Vampire: the Masquerade	Universidade de São Paulo	Alexandre Zório de Mattos
2007	Química (Ciências Exatas e da Terra)	Mestrado	O Uso do RPG no Ensino de Química	Universidade Federal de Goiás	Eduardo Luiz Dias Cavalcanti
2007	Estudos Literários	Mestrado	No limite da ficção: comparações entre literatura e RPG – Roleplaying Games	Universidade Federal de Minas Gerais	Farley Eduardo Lamine Pereira
2007	Educação e Contemporaneidade	Mestrado	O RPG Digital na Mediação Pedagógica	Universidade do Estado da Bahia	Suely da Silva Xavier Cabaleiro
2007	Educação	Doutorado	Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular	Universidade de São Paulo	Thomas Massao Fairchild
2007	Educação	Mestrado	Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG	Universidade Federal de Minas Gerais	Vivianete Milla De Freitas
2008	Psicologia Experimental	Mestrado	Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis	Universidade de São Paulo	Danilo Silva Guimarães
2008	Letras	Mestrado	Vamos jogar RPG? : diálogos com a literatura, o leitor e a autoria	Universidade de São Paulo	Edson Ribeiro Cupertino
2008	Educação	Mestrado	Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história	Universidade Estadual de Campinas	Eli Teresa Cardoso
2008	Psicologia Cognitiva	Mestrado	PROCESSOS COGNITIVOS EM JOGOS DE	Universidade Federal de	Leonardo Xavier de

			ROLEPLAYING: WORLD OF WARCRAFT VS. DUNGEONS & DRAGONS	Pernambuco	Lima e Silva
2008	LINGÜÍSTICA APLICADA E ESTUDOS DA LINGUAGEM	Mestrado	A Linguagem de Roleplaying Games Digitais e o Ensino de Inglês	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	Marcia Regina Boscarol Bertolino Barbosa
2008	EDUCAÇÃO ESCOLAR	Mestrado	As potencialidades do RPG (Roleplaying Game) na Educação Escolar	Universidade Est. Paulista Júlio de Mesquita Filho - Araraquara	Rafael Carneiro Vasques
2008	Ensino de Ciências	Mestrado	Implicações do uso do RPG pedagógico como recurso didático para o ensino-aprendizagem de física	Universidade Federal Rural de Pernambuco	Ricardo Ribeiro do Amaral
2008	Educação	Mestrado	RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos	Universidade Estadual De Londrina	Wagner Luiz Schmit
2008	Design	Doutorado	Incorporais RPG: Design Poético Para um Jogo de Representação	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro	Eliane Bettocchi Godinho

Fonte: Baseado nas informações disponibilizadas no banco de teses e dissertações da CAPES. Disponível em: <http://servicos.capes.gov.br/capesdw>. Acesso em 23.06.09 às 11h29m.