

FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO
I SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

**ESTRUTURAS E REALIDADES SIMÉTRICAS: UM OLHAR ANTROPOLÓGICO SOBRE A
PRÁTICA DO RPG (ROLLING PLAY GAME) COMO FERRAMENTA DE AQUISIÇÃO E
TROCAS CULTURAIS**

Antonio Pedro de Melo e Gouveia

antonio_n07@yahoo.com

SÃO PAULO
NOVEMBRO DE 2009

ESTRUTURAS E REALIDADES SIMÉTRICAS: UM OLHAR ANTROPOLÓGICO SOBRE A PRÁTICA DO RPG (ROLLING PLAY GAME) COMO FERRAMENTA DE AQUISIÇÃO E TROCAS CULTURAIS

Antonio Pedro de Melo e Gouveia

antonio_n07@yahoo.com

Resumo

O presente trabalho mostra o desenvolvimento de uma pesquisa de campo dividida em três partes que tem como intuito tentar trazer um novo olhar para a prática de um tipo de lazer, o RPG (Rolling Play Game), mais especificamente no que diz respeito aos jogos de *storyteller*, e mais especificamente ainda em relação aqueles em que o cenário este diretamente ligado ao real e ao presente, mostrando como este se constitui enquanto ferramenta de interpretação, troca e aquisição de bens culturais, simbólicos e sociais para os jovens que tem este lazer como *hobby*, permitindo pensar esta prática de lazer enquanto objeto de pesquisa antropológica, por suas simetrias estruturais entre a realidade e os cenários agenciados para a prática do jogo, bem como pela aquisição de certos conhecimentos necessários para o exercício desta atividade de lazer, deste modo por se tratar de um jogo de caráter extremamente social mostramos ainda como o jogo de RPG acaba por atrair um tipo específico de adolescentes, configurando assim uma espécie de “tribo”, com uma certa identidade social própria.

Palavras chave: antropologia, cultura, RPG, trocas culturais, interpretacionismo.

Introdução

A escolha do RPG (Rolling Play Game), jogo de interpretação de papéis, como tema deste estudo esta relacionada a dois aspectos, de uma lado pela falta de abordagem do tema pela perspectiva pretendida por este estudo, de outro por aquilo que C. Wright Mills coloca como necessário para a escolha de um objeto de pesquisa, ou seja, que este esteja ligado à bibliografia e a história do próprio pesquisador.

Quanto à falta de olhar científico no campo da sociologia e da antropologia a ser aqui estudado, observamos que a bibliografia a respeito do tema é bastante escassa, pois a maioria dos estudos estão voltados para o tema no que diz respeito ao campo da educação, vendo o RPG como uma ferramenta pedagógica no auxílio ao processo de aprendizagem. No presente estudo porém o que se pretende não é observar o jogo como uma ferramenta didática, mas sim como um instrumento de aquisição de cultura e de socialização entre jovens de um determinado perfil.

Assim, este estudo pretende trazer uma interpretação diferente para as experiências vividas por aqueles jovens praticantes de RPG, para isto observaremos a prática do jogo e realizaremos entrevistas nos locais que costumam ser freqüentados por estes jovens na cidade de São Paulo, a saber, Centro Cultural São Paulo e Devir livraria. Analisando o que diz respeito ao modo como estes percebem a aquisição de cultura. Observando as modificações nas relações que estes estabelecem entre si, com os outros e com o meio no qual estão inseridos. Partimos aqui de uma hipótese central, a qual consiste em entender que a prática do RPG transcende o discurso da diversão, tendo para estes jovens, sem que eles percebam, um caráter de construção de identidade, relações e construções simbólicas culturais, carregadas por estes para o restante de suas vidas e vivências em sociedade.

Quanto ao segundo aspecto do presente tema, tenho a dizer que a convivência com jovens jogadores de RPG despertou um olhar curioso para este “passa-tempo”, em especial sobre o modo como esta forma de lazer diferencia-se das outras, tanto pelos temas abordados, quanto pela coesão interna dos grupos no que diz respeito aos hábitos, idéias e visões de mundo. Quanto aos temas abordados por este tipo de lazer é importante ressaltar que de um modo geral eles vem carregados de um grande conteúdo histórico e psicológico, tornando importante que os praticantes tenham um grande acervo de diferentes conhecimentos para viabilizar o jogo e torná-lo dinâmico.

Deste modo, observamos no RPG não somente uma utilidade pedagógica, mas ainda uma utilidade prática, a qual por se tratar de jovens praticantes, pode refletir na formação ou mesmo na alteração de seus comportamentos e escolhas futuras. Marcando de forma *sui generis* o modo como estes jovens vêem o mundo e lidam com ele no seu dia-a-dia.

É necessário aqui esclarecermos um ponto importante desta pesquisa, existem diversos tipos de jogos de RPG¹, porém para o presente estudo nos concentraremos nos jogos da linha *Storyteller* (contador de histórias), em especial aqueles jogos em que o cenário² se pretende contemporâneo aos próprios jogadores, pois há nestes cenários certo grau de realismo no qual o jogo imita a vida.

Metodologia

O presente estudo é constituído por três fases empíricas, desenvolvidas em diferentes semestres do curso de Sociologia e Política, cada uma delas sucedida por uma fase de análise de dados coletados, a saber, a primeira fase que consiste em uma observação de campo, na qual foi realizada uma experiência de estranhamento, observando o comportamento e as aparentes relações estabelecidas dentro dos grupos. Na segunda fase então foi aplicado um questionário de tipo socioeconômico, com o intuito de estabelecer através da análise quantitativa dos dados obtidos no questionário um perfil “ideal” dos jovens jogadores de RPG. Concluída esta etapa do trabalho selecionamos uma amostra de seis jovens, dentro do perfil estabelecido, para a realização entrevistas com caráter qualitativo, servindo estas para uma análise mais detalhada dos aspectos propostos por este estudo.

A primeira fase

Nesta primeira fase da pesquisa realizamos a observação de diversos grupos durante a prática do jogo. Durante este período foram anotadas coisas tais como, o linguajar, a forma de vestir, a formação morfológica do grupo, ou seja, a idade, o gênero e a etnia dos participantes. Estas observações empíricas tiveram sempre como foco que “o objeto, sobre o qual dirigimos nosso olhar, já foi previamente alterado pelo próprio modo de visualizá-lo. Seja qual for este objeto, ele não escapa de ser apreendido pelo esquema conceitual da disciplina formadora de nossa maneira de ver a realidade” (OLIVEIRA, 1988, p. 19).

¹ Existem jogos mais realistas e jogos mais fantásticos, os jogos mais realistas são baseados em figuras da mitologia urbana e em certa medida mais moderna, tais como vampiros, lobisomens e outros monstros que aterrorizam cidades, enquanto os fantásticos possuem dragões e magos, tendo claramente um caráter mais ligado a mitologia medieval.

² Cenário é tudo aquilo que diz respeito ao ambiente físico do jogo, ou seja, tudo aquilo que esta em relação direta com tempo e espaço.

Esta primeira análise do grupo nos permite desvendar as estruturas sobre as quais se fundamentam as práticas do jogo de RPG, tais como a preparação do jogo, através da construção da “ficha de personagem”, e das regras mais gerais do próprio jogo, lembrando que neste momento da pesquisa ainda não havia separação entre os tipos de jogos observados, o que levou a observação dos diferentes tipos de jogos, permitindo uma melhor escolha e um recorte mais específico, além de mostrar algumas das relações entre narrador e personagens, os próprios personagens, jogadores e personagens, narrador e jogadores e NPC's³ e personagens.

A segunda fase

Esta fase consiste em criar e aplicar as ferramentas necessárias para se estabelecer um “tipo médio” de jogador, para que posteriormente fosse possível a seleção de uma amostra, com a qual seria realizada a análise do grupo de fato. Para isto criamos um questionário socioeconômico, o qual foi aplicado a sessenta indivíduos entre dezesseis e vinte e cinco anos, em dois diferentes lugares e em dois períodos diferentes, assim procedendo à tabulação destes dados, pudemos perceber que a maioria dos indivíduos se concentra entre as classes média e alta, tendo boas rendas familiares e boa escolaridade. Percebemos ainda que dos jovens em idade universitária a grande maioria se concentra nos cursos de ciências humanas cerca de 75%.

Devemos aqui chamar a atenção para o fato do contato com os grupos e o conhecimento dos locais utilizados por estes grupos para a prática do jogo ter sido facilitado por um informante, o eu acabou por facilitar o acesso a outros membros do grupo, resultando em uma pronta aceitação em fornecer respostas aos questionários, acarretando também em convites para assistir e até mesmo participar de sessões de na casa de alguns dos jogadores, permitindo a observação do grupo, não somente na prática do RPG, como também na prática do mesmo em um ambiente privilegiado, no qual se imagina que os jogadores estejam mais à vontade.

A presença de um informante agenciando o contato tornou possível ainda algumas conversas preliminares, fornecedoras de uma boa base para a construção do questionário

³ Non Player character, ou seja, personagens que não pertencem aos jogadores, mas sim ao narrador, englobando aqui toda a sociedade que envolve os personagens no cenário escolhido para o jogo.

qualitativo a ser utilizado na última fase de coleta e análise de dados. Este contato mais estrito com o grupo permitiu também a participação em alguns jogos, pois conforme me foi dito pelos próprios observados “há coisas que você só vai entender se jogar” (L. F. A. setembro/2008), assim participamos de um jogo chamado “Vampiro: A Máscara”, o qual é baseado na mitologia ocidental de Caim e Abel, neste jogo que se passa em um mundo “como o nosso, só que mais escuro e sangrento” (F. M. setembro/2008), os jogadores interpretam vampiros descendentes de Caim.

Devemos perceber aqui que por se tratar de um passa tempo, com discursos e práticas muito interessantes e atraentes, exigindo do pesquisador um esforço redobrado no intuito de não tornar o olhar obscurecido pela participação no jogo ou “reduzir a pesquisa a denúncia, reduzindo o pesquisador a porta-voz.[...] E, como consequência, elimina um dos passos da pesquisa participante, que é o estranhamento como forma de compreender o outro.” (CARDOSO, 1997, p. 190).

A terceira fase

Após estas experiências, estranhamentos, tabulação e análise de dados, foram selecionados seis jogadores, como os quais realizamos entrevistas com um questionário mais aberto. Partimos aqui de duas questões centrais, ligadas ao jogo, a realidade e as regras, permitindo através de um bate-papo com os entrevistados que novas questões fossem abordadas e incorporadas ao presente estudo quando estas se mostravam recorrentes nas conversas.

Dos seis pesquisados vale lembrar que tratavam-se de cinco homens e uma mulher, os quais foram selecionados dentro do perfil estabelecido pelo questionário socioeconômico. Após estas etapas concluídas, realizamos a análise que segue, no sentido de entender um pouco melhor o jogo de RPG e as relações que se estabelecem entre estes jovens.

Como é um jogador de RPG

Os jogadores de RPG em geral são jovens entre dezesseis e vinte e cinco anos, geralmente aprendem, ou começam a jogar RPG em função de algum amigo que faz o convite. Fator

este que faz com que os grupos tenham extrema coesão entre si e ainda com outros grupos, formando assim uma espécie de “tribo”.

Estes jovens acabam sendo atraídos, por se tratar de um passa tempo diferente dos demais, que envolve uma leitura agradável, companhias também agradáveis e o melhor de tudo, o jogo permite que você seja uma pessoa que nunca sonhou ser e que tenha poderes e influências que nunca sonhou ter, tornando o jogo uma prática muito agradável. Aqui podemos perceber que estes jovens têm em geral uma grande atração por lendas, ficção científica e todo o tipo de história que possa parecer fantástica, dados os temas dos jogos.

Outra característica diz respeito a caráter socioeconômico destes jovens, em geral são jovens de famílias com uma boa situação financeira, morando em bairros bem localizados, geralmente estudando em colégios particulares, ou seja, tratam-se de jovens de classe média a média alta, sendo ainda consumidores assíduos não somente dos produtos do jogo em si, mas de outros produtos associados aos jogos, tais como séries de televisão e livros entre outros.

Simetrias e assimetrias: RPG e sistema cultural.

A partir da observação do jogo de RPG, podemos perceber que este tem uma estrutura simbólica, até certo ponto simétrica as estruturas encontradas na “realidade”, assim nos ocuparemos a partir de agora a verificar estas estruturas em suas simetrias e assimetrias com a realidade.

A primeira estrutura importante em um jogo de RPG é a parte composta pelas regras do jogo, as quais segundo os próprios jogadores servem para tornar o jogo mais “realista”, desde a construção do personagem até o rolar dos dados⁴ responsáveis por simular o caráter “aleatório” da realidade, ainda que exista uma regra dizendo que as chances de qualquer realização pode ser melhorada com um preparo específico para o que se pretende realizar.

⁴ Nos jogos de RPG são usados diferentes tipos de dados, com números de lados variando de quatro até vinte lados. Nos jogos de Sotryteller, o qual é objeto desta análise são utilizados dados de dez lados.

Este caráter realista do jogo parece interessante à medida que de certa maneira prepara o jovem a não ficar entregue ao destino, mas a preparar-se para ele, seja qual for a situação encontrada. Esta regra em especial chama a atenção por ser muito parecida com o discurso corrente na sociedade moderna de que preparação é fundamental para uma boa colocação no mercado e por consequência para uma vida mais estável. Assim podemos ver aqui um aspecto que estrutural do jogo, aproximando-se de um aspecto estrutural da realidade, tal aproximação pode imprimir nos jovens jogadores uma cultura muito interessante. Vale aqui notar que dentre os jovens entrevistados, somente cerca de 10% estão atrasados na vida escolar, outro fato que despertou bastante curiosidade diz respeito às carreiras escolhidas por aqueles jovens que se encontram em idade universitária, por serem em grande maioria escolhas ligas a carreiras da área de humanidades.

Quanto ao caráter aleatório do jogo, muitos fora dele provavelmente lhe dariam o nome de “destino”⁵, aqui será necessária uma observação, este trabalho pretende comparar a prática de um jogo da cultura ocidental moderna, com esta própria, assim a discussão aqui proposta é propriamente ocidental moderna, assim sendo podemos obviamente incorrer em alguns etnocentrismos quanto a alguns conceitos, o que do ponto de vista deste trabalho não chega a ser prejudicial.

A aleatoriedade nos dados e a possibilidade de preparação, juntamente com o papel do narrador que cria através de técnicas narrativas o cenário, ou seja, a realidade na qual estão inseridos os personagens, poder ser vistos então como uma construção social muito similar as teias da realidade vivenciada fora do jogo, as quais podem ser comparadas ao que afirma Geertz, entendendo “... o homem como um animal amarrado as teias de significados que ele mesmo teceu...” (GEERTZ, 1978, p. 15), assim temos jogadores, personagens e narrador, ambos amarrados a teias de significados construídas, umas “reais” e outras “fictícias”.

Com esta junção entre regras, narrador e o cenário escolhido, temos um sistema análogo e simétrico aquilo que denominamos cultura, a qual no jogo é constituída de forma conjunta entre narrador, personagens e NPC's, através de um conjunto de significantes interpretados individual e coletivamente, constantemente modificando e reestruturando suas visões a cerca do jogo e da realidade que os envolve. Esta junção é realizada através de um

⁵ Entendemos destino aqui como aquele caráter aleatório da vida sobre o qual não se tem controle e não se tem conhecimento.

processo dialógico no qual os envolvidos interagem trocando idéias e significados, os quais podem ser totalmente diversos dependendo da relação que o participante estabelece com os demais, pois “a interpretação de cada descrição dada pelo mestre⁶ passa primeiro pelo jogador que pensa nela e depois pensa nela de novo como o personagem faria” (F. M. setembro/2008). Desta forma podemos perceber que além de amarrado nas teias do jogo o personagem encontra-se amarrado também as teias da realidade, uma vez que suas ações e pensamentos passam antes pelo jogador, conforme me foi dito por L. N. S. “é impossível construir um personagem ser levar um pouco de você mesmo para dentro dele, quando você constrói um personagem ele inevitavelmente já vem com o que você sabe, mesmo que ele não tenha nada a ver com você.”. Portanto podemos ler o cenário e a própria construção dos personagens como uma interpretação da cultura e do mundo em que jogadores e narrador estão inseridos, assim, “o que devemos indagar é qual é a sua importância: o que esta sendo transmitido com sua ocorrência...” (GEERTZ, 1978, p. 20), desta forma o RPG torna-se uma escrita cultural deste grupo de jovens e do modo como eles vêem o mundo.

Quem rege o mundo? Deuses ou Narradores?

Tendo em vista a análise realizada até aqui, temos a necessidade de analisar uma figura importante, o narrador, vínhamos discutindo como este ajuda a alterar as interpretações e a construir a realidade do jogo, porém sem termos lhe dado ainda um papel de destaque no processo. O que passaremos a fazer, analisando mais cuidadosamente sua figura.

Narrador é aquele sujeito responsável pela dinâmica do mundo que envolve os personagens durante uma partida de RPG, primeiro é ele quem cria o enredo da historia que será vivida pelos personagens, segundo é ele o responsável por fazer valer as regras do jogo, ou mesmo por eliminá-las⁷ e ou restringi-las o que segundo os jogadores só acontece para “garantir que todos se divirtam” (D. H. B. setembro/2008). E, finalmente o narrador é ainda o responsável por qualquer elemento que se encontre fora dos personagens.

Dado este papel fundamental do narrador, podemos então compará-lo aos Deuses de uma

⁶ Mestre é o termo pelo qual o narrador é designado durante as partidas de RPG, retornaremos a este termo adiante.

⁷ Embora existam diversas regras em um jogo de storyteller, todas elas podem ser trocadas por uma única denominada: regra de ouro, a qual estabelece que qualquer outra regra pode ser alterada ou mesmo ignorada em prol da diversão e pelo bem da historia que esta sendo contada, cabendo ao narrador decidir quando e quais regras aplicar, ou deixar de aplicar.

determinada comunidade, pois é ele o responsável por “reger” o universo ao redor dos personagens, podendo em ocasiões especiais, e em nome do bom divertimento da maioria ter “poder de vida e morte sobre os personagens” (D. H. B. outubro/2008), esta simetria é mais facilmente entendida quando percebemos o termo pelo qual o narrador é denominado durante as partidas; Mestre.

Assim, vemos que no jogo de RPG temos duas estruturas simétricas e muito importantes, no conjunto temos algo paralelo a cultura e na figura do narrador temos uma clara analogia cosmológica diretamente ligada a crença, duas estruturas que no mundo “real” funcionam como alicerces da sociedade ocidental moderna. Com isto parece que temos aqui alguns pontos bastante fortes para cremos que o jogo de RPG não pode ser visto somente como uma forma de diversão, meso sendo este o discurso dos participantes.

Um corpo e muitas mentes: Jogador e Personagens

Segundo depoimentos dos jogadores, o personagem torna-se uma manifestação da personalidade dele jogador, tal fenômeno já havia sido notado por Geertz quando se deu sua pesquisa em Bali com as observações realizadas nas brigas-de-galo, no modo como os balineses tratavam seus galos descritos da seguinte forma: “Para quem tenha permanecido algum tempo em Bali, aprofunda identificação psicológica dos homens balineses com seus galos é incontestável.” (GEERTZ, 1978, p. 283), a mesma relação pode ser vista entre jogadores e personagens.

Partindo aqui desta ligação entre jogador e personagem, podemos afirmar que os significados apreendidos pelo personagem foram previamente apreendidos pelo próprio jogador, com o oposto sendo também verdadeiro, assim podemos dizer que a imersão do personagem nas teias construídas e a troca constante de significados e de signos entre os envolvidos no jogo denotam uma forma particular de aquisição de bens culturais, ou seja, a modificação de um significado durante uma experiência de jogo, inevitavelmente passara a fazer parte do acervo cognitivo do próprio jogador, podendo ser por ele utilizado em algum momento de sua vida.

Outro fator importante nesta relação entre personagem e jogador se dá no plano do conhecimento, uma vez que o jogo traz em sua estrutura diversas menções a

acontecimentos históricos e personagens, se torna necessário que os jogadores partam em busca deste conhecimento, o que segundo alguns acaba ajudando bastante na escola, e na escolha da carreira. Como já foi dito anteriormente a grande maioria dos jovens jogadores em idade universitária acabam optando por áreas ligadas as carreiras de humanidades, tais como história, geografia, letras, jornalismo entre outras e alguns poucos indo para carreiras das áreas exatas, caracterizando assim um processo claro de aquisição de conhecimento e conseqüentemente de cultura em função da relação personagem, jogador e cenário.

O jogo de RPG, funciona ainda como uma ferramenta de “treino” para a vida, “você enfrenta no jogo situações que podem acontecer de verdade, como por exemplo você ter que dar uma explicação para um chefe sobre algo que não funcionou direito e a culpa foi sua, ai o jogo ajuda a preparar um discurso, se algum dia você precisar dele, ele esta lá, esperando para ser usado.” (F. M. outubro/2008), aqui vemos bem como se da esta troca de experiências entre jogador e personagem através da prática do jogo.

Podemos verificar com este discurso dos jogadores que estes vêem o mundo com certo aspecto de previsibilidade, ou seja, os jogadores verificam no jogo situações e personagens que podem ser encontrados no seu cotidiano, fazendo do jogo um treino para a vida, aprendendo dentro do jogo como agir em determinadas situações caso estas se coloquem diante deles, assim o jogo traz para seus praticantes um aprendizado extremamente rico de interação social, preparando-os para situações do dia-a-dia, mostrando aos jogadores formas possíveis de ação.

Podemos entender então o personagem como uma mascara social, porém com um diferencial, esta já foi testada previamente, facilitando ao dono saber o momento de utilizá-la, colocando em prática os aprendizados recolhidos no decorrer dos jogos.

Analisando Interpretações

O RPG a partir da análise realizada com as entrevistas, observações e mesmo participações em algumas partidas, consiste em uma importante ferramenta de interpretação do mundo “real” por parte daqueles que o praticam, servindo para aumentar sua capacidade de interpretação social e interação com o mundo, auxiliando ainda no acumulo de conhecimento, uma vez que o processo de construção do personagem e do cenário exige

isto dos participantes.

Por se tratar de um jogo de improviso, no qual não há um roteiro a ser seguido de forma rígida e pré-definida, o RPG auxilia na capacidade de raciocínio de resposta aos diversos tipos de interação social, consistindo então em um jogo que simula a vida através de situações e personagens fantásticos, que podem ou não ter poderes sobrenaturais, desenvolvendo nos praticantes um potencial de interação social e cultural bastante aguçado.

Podemos então conceituar o RPG como um jogo, um passa tempo que além de divertir age sobre os praticantes como uma espécie de treino para situações cotidianas, tomando como base a realidade fantástica vivida pelos personagens simétrica à realidade material vivida pelos jogadores, desenvolvendo suas capacidades de interação social e seu acúmulo de bens culturais.

Bibliografia

CARDOSO, Ruth C. L., “Aventuras de antropólogos em campo ou como escapar das armadilhas do método”., In: Cardoso, Ruth C. L. (org). A aventura Antropológica. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1997.

GEERTZ, Clifford., “O impacto do conceito de cultura sobre o conceito de homem”., In: “A Interpretação das Culturas”, Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

GEERTZ, Clifford., “Uma Descrição Densa: Por uma teoria interpretativa da cultura”., In: “A Interpretação das Culturas”, Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

GEERTZ, Clifford., “Um jogo absorvente: Notas sobre a briga-de-galo balinesa”., In: “A Interpretação das Culturas”, Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

GIDDENS, Anthony., “Estruturalismo, pós-estruturalismo e a produção de cultura”, In: GIDDENS, A. e TURNER, J. (org). Teoria Social Hoje, São Paulo, Ed. UNESP, 1999.

HAGEN, Mark Rein, "Vampiro: A Máscara", São Paulo, Devir Editora, 1997.

JOAS, Hans., "Interacionismo simbólico"., In: GIDDENS, A. e TURNER, J. (org). Teoria Social Hoje, São Paulo, Ed. UNESP, 1999.

MILLS, C. Wright., "A Promessa"., In: A Imaginação Sociológica. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de., "O trabalho do antropólogo: olhar, ouvir, escrever"., In: O trabalho do antropólogo. Brasília/São Paulo. Editora Paralelo 15 & Editora UNESP, 1998.

WIERCK, Stewart., "Mago: A Ascensão", São Paulo, Devir Editora, 1997.