

VIVÊNCIAS DE LAZER DE UM GRUPO DE JOGADORES DE RPG DE BELO HORIZONTE

EXPERIENCES OF LEISURE OF A GROUP OF RPG PLAYERS FROM BELO HORIZONTE

Leonardo Lincoln Leite de Lacerda¹

RESUMO: Este trabalho tem como finalidade trazer à tona uma das possibilidades de lazer não tão conhecida em Belo Horizonte, o jogo de RPG; tendo como base o olhar de um grupo de praticantes da capital mineira. Para tanto foram realizados acompanhamentos dos jogos realizados, observando tanto os participantes quanto o próprio espaço empregado. Também se sucederam entrevistas semi-estruturadas (gravadas e transcritas) com os integrantes desse grupo de jogadores, sendo utilizados nomes fictícios de personagens de RPG para manter o anonimato dos mesmos. Por meio da observação e das entrevistas semi-estruturadas foi possível analisar as vivências desse grupo que pratica um determinado tipo de RPG e perceber como essa experiência se desenvolve em um ambiente não tão favorável ao mesmo. Dessa maneira, foi possível observar quão rica é a experiência de se jogar o RPG, uma vez que este possibilita um contato com a maioria dos conteúdos “culturais” do lazer e também instiga os jogadores a se depararem com certos desafios de criatividade, eloquência e flexibilidade. Um jogo bastante utilizado como instrumento pedagógico e terapêutico que se sustenta pela oralidade.

PALAVRAS-CHAVE: RPG. Jogo. Conteúdos “Culturais” do Lazer.

INTRODUÇÃO

Cada vez mais nos deparamos com assuntos ligados aos jogos, em sua maioria os esportivos. Contudo, uma parcela crescente de pessoas vem estudando essa esfera da vida humana com mais afinco. Um perfeito exemplo é o trabalho de Huizinga (1980) em seu livro: “Homo Ludens, o jogo como elemento da cultura”. Nessa trajetória, é imprescindível ressaltar a força de um determinado jogo que vem logrando adeptos em todo país, mas muitas vezes passa despercebido a nossos olhos: o RPG.

Sobre o RPG é possível encontrar inúmeros textos e reportagens, que se ramificavam em diversos outros temas principalmente relacionados

¹ Bacharel em Turismo (Unicentro Newton Paiva); Especialista em Lazer (UFMG); Docente do Instituto Belo Horizonte de Ensino Superior (IBHES).

à educação. Esse em especial tem um espaço de estudo amplo em São Paulo (capital) e seu potencial aos poucos está sendo desvendado.

Curioso notar que nenhum desses estudos está sendo realizado por seus praticantes, o que despertar ainda mais meu desejo de seguir em frente, revertendo um pouco essa realidade.

Além do mais, o RPG é uma instigante temática a ser discutida e uma oportunidade de se compreender tal fenômeno, podendo contribuir para a superação dos estigmas atrelados ao jogo. Então, este trabalho tem como proposta observar e analisar as vivências de lazer atreladas a um grupo de RPG para sua melhor compreensão.

Breve Histórico do RPG

O surgimento do RPG data do século XIX tendo como origem os jogos de guerra daquela época, que utilizavam miniaturas para melhor visualizarem as cenas de batalha. Os jogadores aqui pertenciam a exércitos opostos que, por meio de regras específicas e táticas de batalha, guerreavam entre si com o objetivo de derrotarem o adversário.

Uma mudança surgiu nesse jogo por volta de 1960 com a idéia de Deve Wesley de introduzir a figura de um juiz para melhor organizar esses jogos. Dessa forma, a hoste não necessariamente seguia em bloco, mas cada miniatura poderia se dividir e desenvolver uma missão específica. Com o tempo uma nova forma de jogar surgiu, onde se convencionou mais interessante desenvolver a trajetória de apenas um personagem em meio à contenda, e não mais toda uma armada. Com o passar do tempo esse tipo de jogo teve suas regras alteradas até o aparecimento do RPG oficialmente aceito: o D&D (Dungeons and Dragons), que surgiu em 1974 nos Estados Unidos, criado pela empresa TSR (Tactical Studies Rules). Esse jogo ainda continha várias falhas, mas com o sucesso do mesmo, a empresa patrocinadora decidiu revisar, testar, expandir e atualizar as regras para o RPG mais desenvolvido, o AD&D (Advanced Dungeons and Dragons).

Especificamente no Brasil, o RPG teve dificuldades de inserção por três motivos: um por causa do acesso ao material, pois não havendo distribuidora o jogo fora trazido por intercambistas dos Estados Unidos; outro empecilho era o preço, já que se tratavam de materiais importados (por isso muitos livros foram fotocopiados para amenizar os custos); a produção de todo material em língua estrangeira também complicava a disseminação do jogo, pois somente aqueles que dominavam o inglês poderiam compreender as regras do RPG. Visto isso, compreende-se porque o esse jogo era mais presente no universo acadêmico.

No entanto, mesmo com tantos obstáculos esse jogo foi caindo no gosto dos adolescentes brasileiros e lá pelo início da década de 1990 foram observadas as primeiras manifestações, criações e traduções de livros importados, como demonstra Pavão (2000):

As primeiras convenções de RPG aconteceram nas universidades e o movimento começou a ganhar a atenção da mídia. Em 1991, a Devir lançou tradução do RPG Gurps. No mesmo ano, é lançado Tagmar, primeiro RPG criado por jovens mestres brasileiros. No ano seguinte, é lançado Desafio dos Bandeirantes. Por essa época, foi realizada a primeira grande convenção de RPG no Rio, com a participação de Mark Rein-Hagen, autor do RPG O Vampiro (p. 32).

Essa “febre” igualmente influenciou os jovens de Belo Horizonte, tendo como principal representante a livraria Leitura (mais especificamente a do bairro Savassi). No entanto, esse auge do RPG na capital mineira seria revertido em decorrência de um grave incidente.

Era o ano de 2001 e o palco foi um cemitério da cidade histórica de Ouro Preto. A estudante Aline Silveira Soares (na época com 18 anos de idade) foi assassinada a facadas, pelas circunstâncias parecia ter havido um ritual macabro. Com o decorrer das investigações descobriu-se que a estudante era praticante de um jogo não muito conhecido: o RPG, e que o mesmo poderia ter envolvimento no caso. Imediatamente a mídia aproveitou a oportunidade e exibiu constantemente reportagens sobre tal jogo, vinculando-o a morte de Aline. Importante informar que até hoje as causas do crime ainda não foram apuradas, não sendo, portanto, comprovada alguma influência do jogo nesse acontecimento. Com tantas informações negativas muito foi feito para se tentar proibir a venda do RPG, conseguindo-se apenas uma classificação de faixa etária para determinados jogos.

Atualmente em Belo Horizonte o número de eventos que pretende divulgar o RPG é bastante reduzido, sendo encontros são realizados na maioria das vezes por jogadores em lugares restritos, como nas residências ou em grupos na internet.

Formas e Conteúdos do RPG

RPG é a sigla de *Role Playing Game*, que pode ser traduzido como Jogo de Interpretação de Personagens. Contando com seus 30 anos de existência este jogo possui uma variedade de forma e conteúdo, sendo possível classifica-lo de 3 formas: o RPG Virtual, o RPG Imaginativo e o RPG Ativo.

No primeiro caso o jogo tem a tecnologia como principal diferencial, sendo representado pelo computador e/ou videogame. É um estilo que tende a limitar a imaginação dos jogadores, uma vez que a narrativa é, na maioria das vezes, feita por aspectos visuais (desenhos, computadorizados ou não). Há toda uma tecnologia que tenta oferecer a maior dinamicidade ao jogo, desde as nuances de cores, os complexos movimentos e a variedade de efeitos sonoros que encantam seu praticante.

Dentre a multiplicidade dos jogos de computador ou videogame o RPG costuma apresentar uma estória linear, sem fases ou estágios como os jogos de corrida ou de luta. A estória tende a ser longa (pois o jogador se depara com inúmeras

alternativas de seguir no jogo, escolhendo o caminho que mais lhe agrada) e geralmente se inicia com um personagem fraco, mas que evolui a medida em que o mesmo desvenda as tramas, adquirindo habilidades e equipamentos melhorados. Como percebido, a interpretação desse estilo de RPG é mais superficial, o que não significa que não exista. As tomadas de decisão encontradas no jogo são uma forma de interpretar o personagem. Assim, com uma representação mais escassa a flexibilidade do jogo diminui, no entanto o custo para a utilização do mesmo aumenta devido ao material requerido para a sua prática. Exemplos desse tipo de jogo são: *Zelda* e *Final Fantasy*².

Do lado do RPG Imaginativo há uma subdivisão: RPG de Cartas, RPG Aventura Solo e RPG Sessão em Grupo.

O primeiro é um tipo de RPG que utiliza exclusivamente cartas (ou como preferem dizer: *cards*). Existem as cartas com personagens já definidos, assim com cartas que simbolizam objetos (armas, proteção e itens que aumentam o poder) que mesclados aos personagens lhe atribuem mais vantagens. Para que o jogo aconteça é necessário um número determinado de cartas e o pré-conhecimento das regras pelos participantes. Esse é um jogo mais competitivo onde o objetivo é galgar o adversário não apenas com as cartas, mas com uma tática própria. A imaginação aqui é presente, pois é como se os competidores fossem os personagens das cartas representando uma batalha. O preço também é uma presença significativa, já que as cartas são confeccionadas de forma especial.

Já o RPG Aventura Solo é onde a muitos jogadores adentram nesse universo, uma vez que se trata de um jogo mais simples (por contar com um material mais acessível como: um livro, dois dados de seis lados, lápis e borracha) e que pode ser praticado individualmente. A facilidade desse tipo de RPG também se deve ao fato de que o livro, que geralmente é pequeno, é bastante explicativo. Como será mostrado brevemente a seguir.

Ao começar a leitura o jogador-leitor se depara com o esclarecimento das regras – o que ocupa poucas páginas – e logo após há um texto relatando o início da aventura que narra o ambiente da estória. Aqui o personagem já é pré-definido, alterando-se apenas as habilidades que o mesmo terá por uma escolha do próprio jogador-leitor e pela sorte na jogada de dados. Escolhas também surgem à medida que a aventura toma seu rumo, pois ao término de cada um dos vários textos inseridos no livro há detalhamentos de algumas ações possíveis de serem realizadas pelo personagem e a indicação das mesmas em ordem numérica. A estória (que se apresenta com uma miríade de desenhos) não perde seqüência se o jogador-leitor tiver uma postura ética de respeitar as indicações, mas é evidente a limitação de representação uma vez que as decisões também são feitas na narração³. Como exemplo temos o livro “*A Cripta do Vampiro*”, escrito por Steve Jackson e Ian Livingstone.

2 Jogo de videogame que já se tornou filme computadorizado.

3 Relativamente assemelhado ao RPG Virtual.

Por sua vez, RPG Sessão em Grupo conta com a participação mínima de duas pessoas⁴ e uma quantidade máxima de oito participantes, mas não há uma restrição uma vez que é presente a utilização deste jogo em salas de aula⁵ (fica aqui evidente que a dificuldade de organizar um jogo aumenta na mesma medida em que o número de participantes cresce).

Nessa modalidade o mestre apresenta-se como figura central. Um mestre de RPG é um jogador escolhido pelos demais participantes para inventar e narrar uma estória, onde esta sofre direta interação dos jogadores. A escolha para o mestre é pautada no grau de conhecimento da determinada pessoa para com as regras do jogo, além de este ter de apresentar certas características como: eloquência (para narrar), criatividade (para criar a estória), flexibilidade (para aceitar as diversas opiniões), conhecimentos gerais (para se preparar para qualquer eventualidade) e carisma (para atrair a atenção dos jogadores). Assim, ele representa mais que um juiz, pois além ditar as regras ele participa da narrativa. Importante salientar que não há aqui nenhuma conotação religiosa para com o mestre de RPG.

Como auxílio para invenção da aventura o mestre conta com inúmeros livros, de acordo com o tema proposto: o livro principal de regras que esclarece a maneira de se jogar, o livro do mestre que contém detalhes para a narrativa da estória e os diversos suplementos que enriquecem com informações específicas o jogo. Esses diversos materiais utilizados demonstram uma complexidade maior em comparação aos outros dois RPG's, mas torna a representação dos participantes mais intensa pelo fato dos mesmos interagirem diretamente na aventura com suas muitas formas de comunicação (verbal, gestual etc).

Como objeto usado pelo jogo para trazer um grau maior de aleatoriedade, os dados são mais numerosos e bem diversificados. Existem os dados: de quatro lados, o comum de seis lados, o de oito faces, o de dez, doze e o de vinte lados; cada qual com seu propósito devidamente detalhado nas regras. Vale dizer que nem todos os sistemas⁶ de RPG necessitam de todos esses dados, como é o caso do sistema *Storyteller* que é adaptado para o manuseio de apenas os dados de dez lados.

Pela presença de inúmeros equipamentos o custo para esse tipo de jogo varia, dependendo das aquisições que o mestre deseje fazer. Encontra-se no intermédio entre a Aventura Solo e do RPG Virtual. Pelo fato de ser mais complexo e requisitar muito material esse tipo de jogo é praticado por pessoas mais experientes.

Finalizando, o RPG Ativo⁷ ou comumente conhecido como *Live Action* (Ação ao Vivo) é o RPG mais próximo ao teatro. Nele os personagens não apenas

4 O jogo nesse contexto é também conhecido como aventura solo, tendo-se a visão do jogador que participa de maneira única da aventura narrada pelo mestre. Em comparação com o RPG Aventura Solo o mestre assume o lugar do livro aventura, por isso a semelhança nominal entre os dois estilos.

5 Consultar Ludus Culturalis (<http://www.rpgeducacao.com.br>).

6 Entende-se por sistema o conjunto de regras que diferenciam um estilo de jogo do outro (presente no RPG Sessão em Grupo), podendo ou não contemplar os mesmos temas (Idade Média, por exemplo).

7 Entenda-se pela palavra ativo uma ligação grau mais elevado de movimentação do corpo e não como uma postura mais crítica do meio.

expressam o que farão, mas agem interpretando seu papel. Para tanto é necessário que haja um local adequado para realizar a encenação e ao mesmo tempo uma indumentária que se identifique com o tema proposto. Ocorre que nem todos os temas podem ser trabalhados nesse jogo, pois seria difícil disponibilizar certos itens como, por exemplo, um dragão, ou um tanque de guerra. Vampiro é uma ótima opção para este sistema, uma vez que a estória pode desenrolar em tempo atual e as vestimentas são fáceis de se conseguir.

Para que aconteça uma interpretação mais dinâmica os dados são dispensados, sendo utilizados outros meios para decidir de forma rápida certas disputas de habilidades. Um desses caminhos é o jogo pedra-papel-tesoura que possibilita uma interação eficaz e sem discussão.

Por toda essa característica o *Live Action* se assemelha a um evento, exigindo um nível de organização e custos elevados para formar a estória e juntar os participantes em um certo espaço, com uma certa sintonia. Por esse motivo é necessário que os jogadores sejam bastante experientes para assimilarem todo o conteúdo do jogo e ao mesmo tempo não se acanharem com os espectadores (ou com os outros jogadores) ao encenar um personagem incomum.

No que se refere ao tempo/ espaço desses jogos, se percebe também algumas diferenças. Começando pelo Virtual é imprescindível um local que no mínimo ofereça energia elétrica onde possa funcionar o videogame ou o computador. Geralmente é jogado em residências ou casas de jogos eletrônicos. Assim, é um tipo de RPG que costuma ser interrompido, muitas vezes devido à falta de crédito, ou pelo encerramento do expediente. Porém é sempre possível retornar ao jogo e repeti-lo quantas vezes for interessante.

Diferentemente, o RPG Aventura Solo se mostra mais simples sendo preciso apenas um lugar para leitura e que forneça apoio para escrita. O jogo termina com o desinteresse do jogador (comum a todos os jogos) ou com o término da leitura por ter chegando ao final da aventura, ou por ter chegando a um “beco sem saída” na estória.

Com o jogo Sessão em Grupo é indispensável uma mesa relativamente grande onde se possa rolar os dados e colocar as fichas e maquetes, contemplando assim um espaço mais restrito que o Virtual. Geralmente (por este se tornar um hobby para o grupo) este RPG demanda muito tempo, sendo necessário realizar a sessão continuamente (diariamente, semanalmente, mensalmente; dependendo do grupo) para dar seqüência a estória, que costuma terminar com o rompimento do grupo.

Por fim, o *Live Action* demanda um amplo local para que os jogadores interpretem suas personagens, ou seja, efetivarem as intrigas e alianças que rendem a trama do jogo. Dessa maneira é possível conceber esse jogo em casa, sítio, salão. No entanto, não é aconselhável efetivá-lo em lugares públicos, para que não haja pessoas que podem se assustar com o desenvolver do jogo. Por tanta exigência o *Live Action* tende a se proceder em apenas poucos dias (mais comumente finais de semana), tanto pela dificuldade de conseguir um local como para reunir todos os participantes novamente.

Os Conteúdos “Culturais” do Lazer no RPG

Após esmiuçar o RPG, pretende-se agora averiguar como o lazer – mais especificamente seus conteúdos “culturais” – ocorre em um grupo de Belo Horizonte que pratica tal jogo. Esse grupo pratica o RPG Sessão em Grupo há vários anos, sendo esse estilo escolhido pela variedade de oportunidades que podem eclodir dessa vivência, sendo apresentadas de diferentes maneiras.

Como relatado antes, o RPG Sessão em Grupo utiliza sobremaneira os livros. Então, nada mais pertinente começar essa discussão com o conteúdo intelectual do lazer. Observa-se nesse grupo uma grande quantidade de livros que sevem para explicar as regras do jogo e fornecer detalhes para o enredo. Nessa parte o mestre é quem possui maiores informações, pois ele é quem tem que fazer a narrativa e, portanto, conhecer como se desenvolve o jogo. Contudo, nada impede que jogadores mais interessados desvendem essa parte burocrática, o que pode auxiliar o mestre na aventura bem como atrapalhá-lo. Além disso, há todo um gosto em comum entre os jogadores pela leitura de ficção científica. Muitos livros são comentados e até trocados entre membros do grupo, como, por exemplo, O Senhor dos Anéis – mesmo antes do filme ser lançado.

Indo além da leitura, o grupo também se dedica à escrita. Os jogadores – ao adentrarem em uma aventura – realizam uma descrição “estórica” de seu recém-criado personagem fazendo com que o mesmo adquira uma personalidade. Outrossim, os praticantes se revezam ao fazerem um diário da aventura, para que nenhuma passagem se perca em meio a tantas informações liberadas pelo mestre. Por sua vez, o mestre se encarrega da parte escrita com maior afincamento que os jogadores, pois ele é o detentor de todo saber do conto e deve ter consciência de cada detalhe do mesmo para não se confundir na sua própria criação. Outros dois fatores que podem ser acoplados ao conteúdo intelectual são a habilidade de encenação bem como o de contar uma estória.

Observa-se nesse grupo uma determinada interação, ou seja, a presença do conteúdo social. Nesse grupo de RPG esse lado é bem perceptível, já que eles convivem desde a época de segundo grau (aproximadamente uns dez anos), se encontrando geralmente uma vez por semana⁸. Além disso, alguns integrantes ainda planejam outros tipos de experiência, como: jogar vídeo game na casa de alguém, assistir algum filme, sair para comer alguma coisa. Porém, como dito, isso se remete a apenas alguns jogadores. Outros costumam apenas se encontrar mesmo no momento do jogo de RPG, como é o caso do jogador Mago ao dizer que fora do mesmo só encontra um integrante, na maioria das vezes.

Esse mesmo jogador, apesar da dificuldade de contato direto com os integrantes do grupo, esboça outro conteúdo do lazer: o artístico. Não só o Mago como também o Toreador e o Ninja costumam utilizar desenhos feitos por eles próprios para desenhar seus próprios personagens, dando maior “vida” aos mesmos.

⁸ Cabe ressaltar que essa socialização não ocorre desse grupo para outro grupo de RPG, talvez pelo fato do incidente de Ouro Preto ter diminuído o número de eventos em Belo Horizonte.

Muitas vezes o desenho também é utilizado para melhor visualizar uma determinada situação do jogo, como a planta de um castelo ou até a aparência de um “inimigo”.

Além dos já citados, o interesse manual também é presente nesse grupo. No entanto, se limita a apenas dois jogadores: o Samurai e o Toreador. Eles produzem alguns itens para melhorar o desempenho do jogo, como, por exemplo, o campo de batalha, ou por eles conhecido como *Grid* de batalha. Este foi primeiramente preparado pelo Samurai, sendo aperfeiçoado pelo Toreador. Trate-se nada mais de traços (feitos por caneta preta) formando quadrados de 2 por 2 centímetros em papéis quadriculados, numa folha de 20 por 30 centímetros. Finalizada esta parte o desenho é coberto por um papel contate, tornando possível apagar com álcool os escritos feitos por tintas da caneta hidrocor ou do pincel atômico. Como muitas vezes esse campo de batalha possui um tamanho insuficiente para as encenações das batalhas, são feitas “orelhas” nas folhas e aberturas (do mesmo tamanho das “orelhas”) para haver um encaixe exato de todas as partes, estas que somam um total de seis. Outro item engendrado pelo Toreador foi a divisória do mestre⁹, ou seja, uma grande capa de quatro lados que protege as anotações do mestre da curiosidade dos jogadores.

Os demais conteúdos são mais raros de acontecer, mas é possível fazer uma relação destes com certas atitudes tomadas pelo grupo. Por exemplo, é comum entre eles haver uma troca de idéias sobre lugares de viagem e em algumas ocasiões os rpgistas até se reúnem para vivenciar tal idéia. É evidente que nem todos compartilham desse tipo de experiência e muitas vezes outros amigos – não ligados ao RPG – se dispõem a realizar o passeio. Isso demonstra a presença do conteúdo turístico. Um exemplo (não concretizado) desse tipo de conteúdo é a proposta deles efetivarem uma viagem para Espanha com o intuito de percorrerem o Caminho de Santiago de Compostela.

Finalizando, através desse último exemplo consegue-se captar o interesse físico-esportivo, pois Santiago de Compostela exige uma preparação de seus andarilhos. Além do mais, certos jogadores praticam determinados esportes que retratam um pouco do ambiente imaginário do RPG, como é o caso do Ninja que, por sua vez, pratica a arte do ninjutsu (sendo este o motivo de seu codinome).

Palavras Finais

Com o aprofundamento do RPG através de um grupo específico de praticantes foi possível perceber um certo olhar desse ambiente, que se revela tão alheio à realidade de muitos. Observamos, também, a variedade de experiências que esse jogo possibilita no campo do lazer, podendo ser encontrado conteúdos “culturais” em diferentes níveis.

Indo além da discussão teórica que cerca o lazer, procurou-se contemplar outras esferas desse tipo de manifestação cultural na tentativa de permitir um maior

⁹ Item não inventado pelo jogador, mas sim confeccionado.

esclarecimento do jogo. Dessa forma, foram informados traços históricos do *Role Playing Game*, permitindo visualizar sua trajetória desde o seu surgimento até a chegada e expansão no Brasil. Além do mais, as descrições das formas e conteúdos foi outro ponto que, de certa maneira, contribuiu para um aumento da compreensão do que cerca o RPG.

Além disso, este jogo permite a descoberta dos próprios jogadores através da relação com os outros, desvendando também a criatividade, a melhoria da oralidade, a busca da empatia e o desejo de conhecimento de determinados assuntos.

Evidentemente por ser um jogo o fator competitivo é presente – ao contrário do que muitos afirmam – gerando uma tensão prazerosa através do desconhecimento de quem vai ganhar, da surpresa que abarca o ser, da torcida, do fascínio. No entanto, é importante explicar que raramente acontece uma competição entre os jogadores. Na maioria das vezes eles se posicionam do mesmo lado “lutando” pelas adversidades contadas na aventura, ou seja, o grupo se une para triunfar sobre um inimigo imaginário, o que suscita um maior sentimento de cooperação para o alcance do objetivo em comum.

Entretanto, mesmo apresentando essas características há ainda a necessidade de se justificar tal jogo, não sendo aceito o prazer como único argumento. Fato este decorrente não apenas do incidente já relatado anteriormente em Ouro Preto, mas também pela complexidade que o permeia. O preconceito misturado com a dificuldade de explicação cria uma película que impede um contato com esse tipo de experiência, evidenciando uma defesa contra o que não é muito conhecido.

Como últimas colocações, basta informar que o grupo entrevistado e observado se mostrou totalmente disponível. Fato este talvez justificado pelo pertencimento do autor desse artigo no mesmo. Então, observa-se que este trabalho foi desenvolvido sob a visão de um também jogador de RPG, o que pode ter havido no decorrer do trabalho uma certa tendência e é importante que o leitor faça suas ponderações diante desse exposto. Contudo, existe a necessidade de contar que em momento algum de nossas vidas conseguiremos ser inteiramente neutros frente a uma situação ou fenômeno. Como seres humanos somos instruídos a usar muito nossa capacidade racional, mas devemos recordar que sem nossas manifestações emotivas deixamos de experimentar boa parte da dádiva maior: a vida.

Encerrando por aqui, caso este trabalho não tenha conseguido abordar ou esmiuçar o jogo de RPG no seu cerne, que pelo menos tenha logrado sensibilizar os leitores a experimentar ou procurar se informar mais acerca dessa realidade e desenvolver, assim, sua própria definição desse fenômeno, pois de nada adianta um trabalho teórico sem a vivência do próprio objeto de estudo. Então, aventure-se nesse mundo, uma vez que é necessário múltiplos olhares para um melhor estudo desse tipo de entretenimento.

REFERÊNCIAS

FIGLIARO, Sérgio. Live Action. *Dragão Brasil*. São Paulo, v. 1, n. 5, p. 10-13.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*; o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JÚNIOR, Jorge S. *O preconceito ao RPG*. Spell Brasil RolePlaying Game. Disponível em: <<http://www.rpg.com.br/sections.php>> Acesso em: 27 jun 2003.

LOPES, Reinaldo José. Apreciações de RPG. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 24 jun. 2003. Sinapse, pág. 6-7.

PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. São Paulo: Devir Livraria, 2000.

<<http://www.rpgeducação.com.br>>. Acesso em: 12 jun 2003.

ABSTRACT: This paper has the aim of bringing one of the not well-known leisure possibilities/ activities in Belo Horizonte to light, the RPG, and is based on the point of view of a group of players from the capital of Minas Gerais. In order to accomplish this, game sessions were monitored and both the players and the very place where the game sessions were held were observed. Semi-structured interviews (recorded and transcribed) were made with the members of this group of players whose names have been exchanged for fictitious names of RPG characters in order to keep them anonymous. By means of observation and of the semi-structured interviews it was possible to analyze the experiences of the group which practices a certain type of RPG and to realize how those experiences take place in a not so favorable environment. In this way, it was possible to observe how rich playing RPG can be, once it enables people to be in contact with most of the “cultural” contents of Leisure and it also force players to face certain challenges of creativity, eloquence and flexibility. A game which is often used as a pedagogic and therapeutic instrument and which is sustained by orality.

KEYWORDS: RPG. Game. “Cultural” Contents of Leisure.

Endereço do autor:

Leonardo Lincoln Leite de Lacerda

Rua Padre Willian Silva, 167 – Planalto

Belo Horizonte – MG – CEP: 31720-060

Endereço eletrônico: leollacerda@yahoo.com.br

Recebido em: 25/09/04

Aceito em: 18/10/04