

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Paula Pinheiro Varela Guimarães

**Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca
do encontro com o herói via *Role Playing Games***

MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

SÃO PAULO

2010

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Paula Pinheiro Varela Guimarães

**Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca
do encontro com o herói via *Role Playing Games***

MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA

Dissertação apresentada à
Banca Examinadora da
Pontifícia Universidade Católica
de São Paulo, como exigência
parcial para obtenção do título
de MESTRE em Psicologia
Clínica – Núcleo de Estudos
Junguianos, sob a orientação
da Professora Doutora Ceres
Alves Araújo.

SÃO PAULO

2010

Banca Examinadora



Agradecimentos

Dedico esse trabalho aos meus pais que, mais uma vez, compreenderam a necessidade de permanecer trancada em meu quarto. Compartilharam os momentos de alegria e apoiaram-me nos de angústia, enfim, foram pais e heróis.

Agradeço à dedicação, auxílio, entusiasmo, cooperação, solicitude e imensa paixão com que os sujeitos de pesquisa colaboraram com esse trabalho.

Muito obrigada aos meus avós que acolheram meu cansaço com carinho, atenção e deliciosos cafés da manhã.

Agradeço a ajuda do meu irmão na reta final.

Obrigada à Flávia e à Izete, companheiras de curso e de vida, com quem compartilhei cada momento que me fizeram chegar à conclusão desse trabalho.

Agradeço, especialmente, a Ceres, minha orientadora, sempre atenciosa, disponível e acolhedora, conduzindo a mim e a esse trabalho de modo doce, compreensivo, mas firme e iluminador. Assim, permitiu que esse trabalho fosse realizado sem afobações ou desesperos, mas sim, com a devida tranquilidade, sendo um processo prazeroso. Muito obrigada.

PAULA PINHEIRO VARELA GUIMARÃES: Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via *Role Playing Games*. 2010

Palavras-chave: psicologia analítica, Role Playing Game, arquétipo do herói, análise simbólica

RESUMO

Essa pesquisa teve como objetivo principal buscar uma compreensão acerca do sentido da vivência dos jogos de R.P.G. à luz da Teoria Junguiana e como objetivos secundários, relacionar as etapas da jornada do herói de Joseph Campbell e os relatos dos sujeitos de pesquisa a respeito da vivência dos jogos de R.P.G. e buscar compreender o que o exercício da figura do herói e a vivência da jornada heróica, nos jogos de R.P.G., trazem como desdobramentos para os sujeitos de pesquisa em suas vidas reais.

Utilizou-se o referencial teórico da Psicologia Analítica por contemplar os objetivos da presente pesquisa através de seus conceitos e pela possibilidade de análise simbólica do fenômeno estudado.

Foram realizadas vinte entrevistas semi-dirigidas, através das quais foi possível perceber que o objetivo principal da pesquisa estava relacionado à construção e exercício de um personagem heróico, sendo, inclusive, identificados conteúdos referentes às etapas da jornada heróica elaborada por Joseph Campbell, o que deu origem aos objetivos secundários dessa pesquisa. As entrevistas, também, permitiram levantar categorias de análise, posteriormente, submetidas a uma análise quali-quantitativa. Essas foram: chamado à aventura, rumar ao desconhecido, apreensão de novos conteúdos, proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade, sacrifício, alteridade, recusa do retorno e retorno. Tais categorias foram correlacionadas com os seguintes dados: idade, sexo, religião, área de formação profissional, tempo de jogo e jogo preferido. Apenas foi encontrada correlação entre etapa da jornada heróica atingida e jogo preferido.

Concluiu-se que cada tipo de jogo favorece a experiência, integração e superação de certa etapa da jornada heróica, pois a tem como foco. Ao escolherem a vivência de um personagem heróico e, então, determinado tipo jogo, os sujeitos respondem a uma necessidade pessoal de desenvolvimento, pois optam por um personagem representativo da ampliação de consciência e fortalecimento egóico, e um jogo que permite trabalhar a etapa da jornada heróica na qual se encontram, de modo a poderem evoluir em seus processos de individuação. Desse modo, a escolha e vivência de jogos de R.P.G. viabilizam o progressivo caminhar rumo a si mesmo.

PAULA PINHEIRO VARELA GUIMARÃES: RPG'S saga: A Jungian study about the encounter with the hero via Role Playing Games. 2010

Key words: analytical psychology, Role Playing Game, the hero archetype, symbolic analysis

Abstract

This study aimed to seek an understanding of the meaning of the experience of R.P.G. games the light of Jungian Theory and as a secondary objective, list the steps of the hero journey of Joseph Campbell and the reports of the study subjects about the experience of R.P.G. games and try to understand what the exercise of heroic figure and the experience of the heroic journey with R.P.G. and bring developments to the study subjects in their real lives.

It was used the theoretical framework of Analytical Psychology to contemplate the goals of this research through its concepts and the possibility of symbolic analysis of the phenomenon studied.

It were made twenty semi-directed, through which it is noted that the main objective of the research was related to the construction and performance of a heroic character, and even identified content related to the stages of the heroic journey developed by Joseph Campbell, which gave rise to the secondary objectives of this research. The interviews also allowed up categories of analysis, subsequently submitted to a qualitative and quantitative analysis. These were called to the adventure, head to the unknown, apprehension of new content, physical prowess and / or spiritual, the uniqueness claim, sacrifice, otherness, refusing to return and return. These categories were correlated with the following data: age, sex, religion, professional area, playing time and favorite game. Only correlation was found between stage of the heroic journey and reached game.

It was concluded that each type of game favors the experience, integration and overcoming certain stage of the heroic journey, because the focuses. By choosing the experience of a heroic character and then determined type game, the subjects respond to a need for a personal development as they choose a representative character of the expansion of consciousness and ego strength, and a game that allow you a stage of the journey heroic in what they are, so that they can evolve their processes of individuation. Thus, the choice and experience of the R.P.G. game be enable a gradual move towards himself.

Sumário

1. Introdução.....	09
2. O <i>Role Playing Game</i> (R.P.G.).....	15
3. Arquétipos e Mitos: conhecer e reconhecer através do outro.....	38
4. Heróis e Heroínas: conjugação de forças na busca da renovação.....	58
5. Objetivo.....	74
6. Método.....	76
7. Resultados.....	80
8. Discussão de Resultados.....	137
9. Considerações Finais.....	155

Referências Bibliográficas

Anexo 1 – Modelo de ficha para criação de personagens do jogo
Lobisomem: o Apocalipse

Anexo 2 – Roteiro de entrevista semi-dirigida

Anexo 3 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Anexo 4 – Termo de Compromisso do Pesquisador

Anexo 5 – Transcrição de entrevistas em CD-ROM



Fig. 1. Personagens do jogo Dungeons & Dragons
Fonte: http://aosugo.files.wordpress.com/2009/08/dnd_fight.jpg

1. Introdução

Há nove anos, a pesquisadora se encontra envolta em um universo distinto, paralelo àquele em que vive no chamado mundo concreto. Como todos os demais, vivencia esse universo através de sonhos, fantasias, devaneios, leitura de livros e como a espectadora de filmes. Mas encontrou uma forma de compartilhar o seu mundo imaginário, de fabricar fantasias e fazê-lo no momento em que inunda e é inundada pela imaginação dos presentes. Descobriu, sob sua óptica, uma forma de atualizar mitos no mundo contemporâneo, experimentar, deixar-se levar e influenciar as aventuras, ser protagonista e coadjuvante, não só no mundo fantástico que ela e seus companheiros criam, mas na vida de cada um deles que, também, se desenvolvem no mundo à parte daquele que suas imaginações originam, no dito mundo real. Descobriu o *Role Playing Game* (R.P.G.).

[...] cada homem e cada época dão aos seus símbolos uma nova vestimenta, e a “verdade eterna” que o símbolo transmite pode nos impressionar sempre de novo com rejuvenescido esplendor. A “transformação das feições dos deuses” do nosso mundo externo e interno é inesgotável e nunca cessa. (JACOBI, 1986, p. 106).

Conforme o tempo passava e, com isso, novos jogos eram elaborados, a pesquisadora percebia que não apenas ela se sentia desse modo em relação ao R.P.G., mas os demais jogadores também o olhavam dessa forma; o que pôde constatar, posteriormente, com maior ênfase, em conversas com eles a esse respeito. No entanto, tratava-se apenas do seu grupo de R.P.G.. Eles tinham determinada vivência que lhes permitia associar o R.P.G. ao desenvolvimento pessoal, mas isso não, necessariamente, ocorreria com outros jogadores. Nesse momento, surgiu a dúvida do por que os jogadores continuavam por anos com aquela atividade. Seria apenas por diversão? A pesquisadora duvidava que fosse, uma vez que existem outras formas para tanto, como esportes, videogame, livros, filmes, entre outros. E, apesar de ainda serem formas de divertimento utilizadas, inclusive pelos jogadores de R.P.G., há algo que parece fazer o R.P.G. insubstituível; parece trazer, aos seus adeptos, algo não atingível através de outra atividade.

O R.P.G. é um jogo inundado por elementos míticos, há as figuras do herói, velho sábio, feiticeira, druida, lobisomem, vampiro, mago, trickster, arquiinimigo, etc., assim como temas tais quais a luta do bem contra o mal, jornada do herói, apocalipse, loucura, aliança com o mal. Desse modo, a pesquisadora iniciou um estudo a respeito de experiências vinculadas ao contato com os mitos e pôde perceber que, através de sua linguagem simbólica, possibilitam a mediação de conteúdos inconscientes, trazendo-os para o campo da consciência.

[...] ao mesmo tempo que o símbolo anula os antagonismos, ao uni-los dentro de si, para logo deixar que novamente se separem, a fim de que não se estabeleça nem rigidez nem imobilidade, ele mantém a vida psíquica em constante fluxo [...]. (JACOBI, 1986, p. 91).

O mito, tratando-se de um símbolo, uma vez que une consciente e inconsciente, possibilita a integração de conteúdos, até então, situados fora do campo da consciência. Por seu poder simbólico e, portanto, energético, os mitos falam ao inconsciente, uma vez que possuem a mesma linguagem de modo a não ser necessária a interpretação racional do mesmo para que passe a trabalhar conteúdos dessa dimensão. Assim, sem a intervenção da razão, os mitos podem levar à resolução de conflitos inconscientes e, paralelamente, ampliam a dimensão pessoal do indivíduo que com ele interage, pois traz, consigo, conteúdos referentes a temas universais.

A libertação do apego ao carnal e ao concreto-real e a capacidade de transpor isso para o psíquico e o simbólico, o que, em consequência de sua propriedade dual, representa e contém ambas as realidades, não são apenas possibilidades e capacidades que distinguem o homem, mas, como tal, mostram também o caminho para a solução e cura de perturbações psíquicas decisivas. (JACOBI, 1986, p. 86).

Ao representarmos exteriormente conteúdos inconscientes, lhes conferimos forma, movimento, textura, cor, feição e, portanto, os tornamos, ainda que não completamente, acessíveis à consciência de modo a proporcionar uma transformação do estado em que nos encontrávamos, pois parte do desconhecido nos foi revelado e já não podemos mais ser quem éramos. “O sentido do símbolo não é o de um sinal que oculta algo de geralmente conhecido, mas é a tentativa de elucidar mediante a analogia

alguma coisa ainda totalmente desconhecida e em processo". (JUNG, 2006 [1987], p. 145).

[...] os arquétipos aparecem como personalidades atuantes em sonhos e fantasias. O processo mesmo constitui outra categoria de arquétipos que poderíamos chamar de arquétipos de *transformação*. Estes não são personalidades, mas sim situações típicas, lugares, meios, caminhos, etc., simbolizando cada qual um tipo de transformação. Tal como as personalidades, estes arquétipos também são símbolos genuínos que não podemos interpretar exhaustivamente, nem como sinais, nem como alegorias. (JUNG, 2000 [1976], p.47).

De acordo com Gramasco (2004), já no antigo Egito, narravam-se mitos para atingir as camadas do inconsciente coletivo de modo a revitalizar processos arquetípicos adormecidos nos ouvintes. A idéia da utilização de contos e mitos como instrumento de cura, portanto, não é algo inédito. Muito antes de ser utilizado como recurso pela psicologia, já permeava diferentes culturas. A psicologia vem resgatando esse inestimável instrumento do qual o homem moderno e racional andou muito distanciado.

Ao entrar em contato com mitos, projetamos aspectos interiores de modo a desenvolver conteúdos e elaborar conflitos ao passo que a história é desenrolada. O desenvolvimento e o caminho para a resolução da narração espelham os do ouvinte ou leitor e vive-versa.

[...] nos mitos e nos contos de fadas, o personagem principal somos nós mesmos e os demais personagens são nossos arquétipos. Estes descrevem simbolicamente a nossa história interna, o nosso processo de individuação. Por se tratarem de temas comuns à humanidade, tais como: a luta entre o bem e o mal, as origens, a morte, etc., incluem o homem em sua dimensão universal, coletiva e dão sentido a sua existência pessoal. (RAYNSFORD, 1995, p. 3).

Hisada (1995) também aborda o poder dos mitos no processo de resolução de conflitos:

As histórias têm sido usadas através dos tempos para auxiliar os pacientes. Já na medicina hindu, se utilizava esse recurso. Quando se oferecia um conto personificando seu problema, o objetivo era proporcionar à pessoa a busca de si mesma com a integração da personalidade e assim a possibilidade de elaboração de conflitos. (HISADA, 1995, p. 108).

A visão do mito como um símbolo endossaria a percepção do grupo de R.P.G. da pesquisadora, o qual o vê como contribuinte ao desenvolvimento pessoal dos jogadores, pois também seria uma manifestação simbólica que, por sua vez, promoveria a conexão entre consciente e inconsciente, levando à ampliação de consciência pela integração de conteúdos, até então, não reconhecidos como pertencentes a si. No entanto, continuava a dúvida de se esse fator também se faria presente na percepção de outros jogadores e se apenas esse tornava o R.P.G. insubstituível e único para quem adere a ele.

O fator citado foi identificado através da vivência da pesquisadora como jogadora e da percepção do seu grupo de R.P.G., que pode ou não fazer parte da experiência de outros e, provavelmente, existem outras razões que levam indivíduos a se tornarem assíduos jogadores.

Inicialmente, o objetivo desse trabalho era, portanto, o de buscar uma compreensão acerca do sentido da vivência dos jogos de R.P.G. à luz da Teoria Junguiana. No entanto, no decorrer das entrevistas realizadas com os sujeitos de pesquisa, foi possível perceber conteúdos relacionados ao mito do herói, desde o chamado à aventura ao seu retorno. A partir dessa observação, procurou-se correlacionar as etapas da jornada do herói descritas por Joseph Campbell e os relatos dos sujeitos de pesquisa, de modo a encontrar correspondências.

O exercício do papel heróico, através dos personagens, pareceu ser importante para os sujeitos, o que se traduz em inúmeras verbalizações em que se puderam perceber correlações com os passos do caminhar do herói em sua saga. Desse modo, o sentido da vivência dos jogos de R.P.G. pareceu estar relacionado à criação de um personagem heróico a ser interpretado, bem como os desdobramentos dessa atividade, tanto no mundo fantástico do jogo quanto no mundo real de suas próprias vidas.

Do objetivo inicial nasceram, portanto, dois objetivos específicos: relacionar as etapas da jornada do herói de Joseph Campbell e os relatos dos sujeitos de pesquisa a respeito da vivência dos jogos de R.P.G., e buscar compreender o que isso traz como desdobramentos para os sujeitos, em suas vidas reais, no mundo concreto.

A fim de atingir tais objetivos, após essa introdução, seguem-se três capítulos teóricos. O primeiro explica o que é o R.P.G., fornece um breve

histórico do mesmo, assim como descreve os jogos de R.P.G. mencionados pelos sujeitos de pesquisa, além do processo de criação de personagens no jogo *Lobisomem: o Apocalipse* como exemplificação, bem como a mitologia que o embasa. Através desse capítulo, portanto, o leitor que não conhece o R.P.G., pode compreender do que se trata e como funciona.

O segundo capítulo discorre a respeito dos mitos e contos de fada, assim como relata algumas de suas aplicações em vários campos da psicologia e enfermagem com o intuito de demonstrar a relevância que possuem e a contribuição que podem oferecer. Esse capítulo foi incorporado, pois o R.P.G. pode ser considerado uma forma de contar histórias em grupo, ou seja, constroem-se narrativas em conjunto, todos os participantes influenciam seu enredo.

O terceiro capítulo traz a figura do herói e sua jornada descrita por Joseph Campbell, bem como procura explicitar a relevância desse personagem para o desenvolvimento psíquico.

Seguem-se a esses capítulos, os objetivos de pesquisa, o método utilizado, os resultados atingidos, sua discussão e considerações finais.



Fig. 2. Personagem de *Lobisomem: o Apocalipse*

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_yWR6nFaPLo/R3UZHj78vLI/AAAAAAAAAo/oVII_gk5LIQ/s400/lobisomem.jpg

2. O Role Playing Game (R.P.G.)

2.1. O que é R.P.G.?

R.P.G. é a abreviação do termo *Role Playing Game*, uma das mais populares formas de tradução para tal é Jogo de Interpretação de Papéis.

O R.P.G. pode ser considerado uma brincadeira de contar histórias. No entanto, o contar histórias tradicional difere do R.P.G., uma vez que no primeiro caso, o narrador conta uma história que ele já conhece e, praticamente, nunca a altera, a não ser por mudanças de inflexão ou pequenas improvisações. No R.P.G., por outro lado, cada um dos ouvintes representa um personagem que faz parte da história contada pelo narrador e interfere em seu desenvolvimento, transformando-a em uma criação coletiva.

Segundo o site http://www.devir.com.br/rpg/oque_rpg.php, o desenrolar de um jogo de R.P.G. se dá da seguinte forma:

O narrador expõe uma situação e diz aos ouvintes o que seus personagens vêem e ouvem. Em seguida, os ouvintes descrevem o que seus personagens fazem naquela situação e o narrador, então, diz qual o resultado das ações dos personagens dos ouvintes, e assim por diante. A história vai sendo criada pelo narrador e pelos ouvintes à medida que é contada e vivenciada como uma aventura. É possível contar histórias que se passam em qualquer lugar e em qualquer época (...). Nada implica que este lugar ou esta época tenham que existir no mundo real. Poderíamos contar uma história ambientada na Terra Média do Senhor dos Anéis, na Enterprise de Jornada nas Estrelas ou num mundo qualquer que venha a ser inventado.

A respeito do vocabulário empregue nos jogos de R.P.G., o site http://www.devir.com.br/rpg/oque_rpg.php explicita:

Como toda atividade, o RPG tem também um jargão todo próprio e particular com o qual nós iremos aos poucos nos acostumando. No linguajar dos praticantes de RPG, por exemplo, os narradores são chamados de mestres, os ouvintes/participantes são chamados de jogadores e as histórias são chamadas de aventuras.

As aventuras narradas pelos mestres e as ações desempenhadas pelos jogadores são delineadas por regras expostas em livros. A esse respeito o site http://www.devir.com.br/rpg/oque_rpg.php expõe:

[...] as decisões que o narrador/mestre toma durante o desenrolar da história não são aleatórias nem arbitrárias. Ele usa um método para tomar estas decisões que os jogadores de RPG em geral chamam de sistema de regras. Existem centenas de sistemas de regras para o jogo de RPG.

2.2. História do R.P.G.

Em 1974, dois amigos, Gary Gygax e Dave Arneson, amantes dos jogos de estratégia (como *WAR*) e da fantasia medieval (*O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, *Lendas de Camelot*, etc.), criaram o jogo *Dungeons & Dragons* (*D&D*), este foi o primeiro R.P.G. da história. Nesse jogo, cada pessoa comandava um só personagem com habilidades especiais, por exemplo, os guerreiros eram bons lutadores, os magos lançavam magias, os sacerdotes curavam. Obtiveram um alcance de público impressionante. O *D&D* foi editado pela *TSR* e transformou-se em uma “febre”.

Nesse sentido, o site <http://www.buzungames.hpg.ig.com.br/teach-oquerpg.htm> expressa:

Para se ter uma idéia de como era o jogo, basta dar uma olhada no desenho Caverna do Dragão, um dos maiores sucessos dos programas de desenhos, que foi baseado no jogo. O nome original em inglês do desenho, inclusive, é *Dungeons & Dragons*.

No entanto, os jogadores passaram a exigir mais opções, mais realismo. Dentro dessa proposta, surgiram jogos como o *GURPS*, da *Steve Jackson Games*, os quais foram embasados em regras pela garantia de realismo que essas lhes proporcionavam.

Ao se deparar com o surgimento de tal competitividade no mercado, o *D&D* passou a crescer a fim de não perder seu público. Com isso, várias caixas com regras adicionais foram lançadas. A *TSR* agrupou essas caixas e o *D&D*

em um só conjunto de livros e produziu o *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), até hoje o R.P.G. mais jogado do mundo. Mais tarde, seria lançada a 3ª Edição do D&D.

“O mercado tornou-se cada vez mais competitivo (...). Surge a *FASA Corporation*, que edita o R.P.G. *Shadowrun*, misturando fantasia medieval à alta tecnologia”. (<http://www.tvbarlak.pop.com.br/ddadd.html>).

Na década de 90, surge *Vampiro: a Máscara*, criação do autor Mark Rein-Hagen, editado pela *White Wolf*, o qual valoriza uma interpretação quase teatral. Assim, surgiu uma nova tendência: a da interpretação acima das regras, que viria a influenciar os R.P.G.s, posteriormente, criados.

A TSR que, neste momento, pela intensificação de concorrentes, parecia estar fadada a desaparecer, é comprada pela *Wizards of the Coast*, ganhando novamente um impulso de crescimento.

Segundo o site <http://www.tvbarlak.pop.com.br/ddadd.html>:

No Brasil muito foi feito e ainda está sendo feito para a divulgação e popularização do RPG. Os pioneiros autores de *Tagmar*, primeiro RPG nacional, publicado pela GSA e *O Desafio dos Bandeirantes*, primeiro RPG de temática nacional, até hoje são lembrados pela coragem de iniciar no Brasil um hobby pouquíssimo divulgado até então.

Há, ainda, bons títulos nacionais, como *Millenia*, da GSA. *Arkanun e Trevas*, de Marcelo Del Debbio. *Defensores de Tóquio*, *Advanced Defensores de Tóquio* e *Invasão*, de Marcelo Cassaro. E *Monstros*, de Arthur Vecchi.

Há também as traduções de *GURPS*, *Vampiro: a Máscara*, *Lobisomem: o Apocalipse*, *Mago: a Ascensão*, *Shadowrun* e *D&D 3ª Edição*, pela *DEVIR Livraria*. A caixa do D&D foi trazida pela *Grow*.

2.3. Criação de fichas de personagens

Os personagens são criados com base em fichas padronizadas, preenchidas conforme se deseja ser seus perfis.

Será descrito como é realizado o processo de criação de ficha em *Lobisomem: O Apocalipse*, cujo modelo encontra-se anexo (Anexo 1), para um

melhor entendimento e exemplificação. No entanto, como já mencionado, existem muitos outros sistemas de jogos e, por conseguinte, outros modelos de preenchimento de fichas.

Pode-se perceber a presença de grande variedade de possibilidades de escolha ao jogador a fim de criar seus personagens. No entanto, apenas algumas dessas variações são eleitas, revelando que essas possuem uma relevância significativa para quem está desempenhando esse processo.

2.3.1. Breve descrição do mito expresso no jogo *Lobisomem: o Apocalipse*

Para criar um personagem, o jogador deve conhecer o mito no qual o jogo é baseado a fim de poder entender os passos seguintes que, a todo o momento, mencionam figuras pertencentes a ele.

Dentro do universo do jogo *Lobisomem: o Apocalipse*, Gaia é a criadora de toda a vida na Terra. Filha de Hélios, deus Sol, irmã de Luna. Gaia é uma grande entidade da qual fazem parte entidades menores, criadas por ela mesma: Wild, Wyrn e Weaver.

Os Garou reverenciam Gaia não só como sua Deusa, mas como sua mãe. Sendo assim, a maior cruzada desse povo é protegê-la, pois a Wyrn e a Weaver têm como intuito derrotá-la através da destruição do Planeta.

Wild é o espírito primitivo, rege todos os terrenos selvagens da terra, como matas e florestas, altamente reverenciados e estimados pelos Garou. Normalmente, nesses locais, encontram-se seus territórios sagrados, os Caerns.

Tanto Gaia quanto a Wild dão suporte à Cruzada dos Garou, fornecendo-lhes poder (dons) e habilidades de se metamorfosear.

Weaver é o espírito tecnológico, desde o que se refere à criação do fogo, roda, utensílios de pedra lascada até a mais alta modernidade, como computadores, celulares, internet.

Hoje, a Weaver controla uma área muito mais ampla do que nos tempos antigos, uma vez que o alcance tecnológico aumentou expressivamente. Antes, apenas existiam algumas aldeias e vilas, hoje, as metrópoles crescem a cada

dia. Essa entidade controla não só os espíritos modernos (cimento, vidro, dentre outros), como os de comunicação.

Os Garou têm uma relação delicada com a Weaver, pois como existem muitos deles residentes em cidades, estão em constante contato com ela. Por ser um espírito que influencia as urbes, também acaba por controlar meios como departamentos de polícia, correios, governo. Isso faz com que Garou urbanos tenham sempre que olhar por cima dos ombros ao andarem em uma cidade. O interesse da Weaver em destruir os Garou consiste em enfraquecer as defesas de Gaia.

Já a Wyrn costumava ser o espírito construtor e, logo, dependente da Weaver. No entanto, a Weaver, em dado momento, enlouqueceu e em sua insanidade conseguiu corromper a Wyrn. Desse momento em diante, a Wyrn deixou de ser considerada um espírito de construção para se tornar um, de destruição.

A relação dos Garou com a Wyrn é ainda mais delicada, pois essa não se isola apenas em terrenos urbanos, afinal destruição ocorre em todo lugar. A Wyrn é a mais perigosa de todas as entidades, pois mesmo sendo um espírito de destruição, pode criar, e suas criações são tão maquiavélicas quanto ela; consistem em seres, em sua maioria corrompidos, ou seja, que cederam aos encantos oferecidos por ela (promessa de domínio do planeta). Tais criações representam diretamente a Wyrn e se encontram em todos os locais, desde territórios selvagens a urbanos. O foco dos Garou é derrotar a Wyrn, pois assim se tornará mais fácil combater a Weaver e garantir a sobrevivência de Gaia.

Segundo a realidade deste mundo, quando você vê, por exemplo, um noticiário de derramamento de petróleo em mares ou lixo tóxico em rios, há ligação direta com a Wyrn e a Weaver.

2.3.2. Tribos

O jogador, inicialmente, deve escolher uma tribo a pertencer. As treze tribos possíveis são:

- 1) Fianna: Descendente dos celtas, orgulham-se muito de sua herança. A única tribo ligada ao Povo Fada. Como os antigos celtas, rendem-se muito fácil aos seus sentimentos, sejam suas paixões ou ódios. Sua filosofia é baseada na dos Druidas. Frequentemente confundidos com bardos, são os melhores historiadores dentre os Garou.
- 2) Filhos de Gaia: A tribo mais moderada. Tornaram-se mediadores dos Garou e os defensores da humanidade. Mas, não devemos nos confundir com seu pacifismo, pois, quando estão diante de uma criatura da Wyrn, lutam com tanta fúria quanto seus irmãos Cria de Fenris.
- 3) Cria de Fenris: Selvagens e sedentos de sangue. Em sua maioria, são de descendência nórdica e se orgulham disso. Para eles, não há meio termo: é matar ou morrer. Muitos nazistas da II Guerra Mundial, segundo esta realidade, pertenciam a essa tribo.
- 4) Roedores de Ossos: Vivem como vagabundos nas ruas das cidades. Os Roedores estão sempre bem informados do que acontece em seus territórios (urbes). Mas são frequentemente desprezados por todos.
- 5) Fúrias Negras: Composta quase inteiramente por mulheres. São de origem grega. Extremamente feministas. As Fúrias se declaram as servas da Wild e as vingadoras de Gaia.
- 6) Andarilhos do Asfalto: De todas as tribos, os Andarilhos são os mais adaptados à sociedade. Eles tendem a se misturar com o submundo e, frequentemente, utilizam tecnologia de ponta, o que faz com que os outros Garou desconfiem deles, acusando-os de terem fortes laços com a Weaver.
- 7) Garras Vermelhas: Compostos inteiramente por lupinos, os Garras acreditam que a melhor forma de salvar Gaia é destruindo de uma vez por todas o câncer que a corrói: os humanos.

- 8) Senhores das Sombras: Dominadores e tirânicos, os Senhores lutam, constantemente, para destronar os Presas de Prata da liderança dos Garou. São os mestres da intriga e da manipulação. Eles fariam qualquer coisa por poder.
- 9) Presas de Prata: A tribo mais prestigiada, a nobreza é quase totalmente formada por membros dessa tribo. Durante séculos, os Presas cruzaram com os homens e lobos mais nobres. Contudo, por serem endógenos, tornaram-se vulneráveis a doenças.
- 10) Peregrinos Silenciosos: Os Silenciosos vivem nas ruas, mudando e viajando constantemente. Após seu povo ser expulso de sua terra (Egito), passaram a vagar pelo mundo, cruzando quase, exclusivamente, com ciganos, artistas circenses e outros peregrinos. Essa tribo detém a maioria dos conhecimentos do mundo espiritual e mortal.
- 11) Portadores da Luz Interior: Sua origem oriental os torna intelectuais e contemplativos. Os Portadores da Luz vagueiam pelo mundo em busca de conhecimento e verdade, mas também se opõem vigorosamente à Wyrn.
- 12) Uktena: Os astutos e misteriosos Uktena são os magos mais capazes entre os Garou; angariando, portanto, a desconfiança de todos. Sua origem é indígena norte-americana, remetendo-nos aos antigos xamãs.
- 13) Wendigo: Os únicos Garou indígenas puros que ainda restam. Os Wendigos são independentes e ferozmente determinados a expulsar os invasores da América do Norte.

2.3.3. Augúrios

Em seguida, o jogador deverá escolher um augúrio (Lua em que seu personagem irá nascer), o que lhe conferirá algumas características. Os cinco possíveis são:

- 1) Ragabash, Lua Nova – O Trapaceiro: “é o portador da sabedoria para aqueles que já se julgam sábios”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.88). Frequentemente, confundidos com ladinos, os Ragabash são os mais bem humorados e encrenqueiros de todos os Garou.
- 2) Theurge, Lua Crescente – O Vidente: “Não há outro Garou que conheça uma sintonia maior com a Umbra¹. Nenhum outro augúrio compartilha sua compreensão pelas trilhas e perigos do mundo espiritual”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.88).
- 3) Philodox, Meia-Lua – O Guardião dos Caminhos: os juízes. “Enquanto a meia-lua equilibra a Luz e a Escuridão, o Philodox percorre a linha entre lobo e homem, Fúria e Gnose, veneno e sabedoria. O Philodox é o mediador da matilha (...)”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.89).
- 4) Galliard, Lua Minguante – Dançarino da Lua.

São os guardiões dos conhecimentos, os comediantes, os artistas, os cantores das antigas histórias e dos novos caminhos [...]. Eles elevam os espíritos dos outros e os lembram do motivo pelo qual estão lutando. Costumam ser guerreiros terríveis, refulgindo de paixão por Luna. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 90).

- 5) Ahroun, Lua Cheia – O Guerreiro: “O Ahroun é o veículo da fúria de Luna, as garras da ira de Gaia. Ele é o assassino, o homem lobo, enlouquecido, a fúria encarnada. Sangue é o seu vinho, guerra é o seu prazer”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 90).

1. “A Umbra é uma dimensão misteriosa que reside próxima ao mundo da matéria [...]. É um mundo composto inteiramente de energia espiritual e, se separa do mundo comum por uma vasta barreira chamada a Película [...]. A Umbra é habitada por espíritos, que podem ser hostis ou amistosos com os Garou”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 163 -164).

2.3.4. Raças

Então, o jogador elegerá uma raça. As três possíveis são:

- 1) Hominídeo: “Você nasceu como humano, filho de pais humanos que podem ou não estar cientes do “Lobo” no seio da família. O sangue metamorfo pode ter sido passado a você gerações depois da semente plantada”. (REIN-HAGEN, *et al.*, 1994, p.85).
- 2) Impuro: Os seus pais desobedeceram a maior regra de todas e você pagou pelo pecado deles: filho de dois Garou, o seu corpo traz a marca da desaprovação de Gaia, invariavelmente, nasceu com algum tipo de deformidade. Ostracizado pela maioria dos Garou, ainda assim você foi criado entre eles.
- 3) Lupino:

Nascido e criado como lobo, as excentricidades dos homens o intrigam e você não consegue entender porquê eles se recusam a se enquadrar na ordem de Gaia. Você provavelmente conquistou um posto elevado na matilha antes de descobrir sua verdadeira natureza. Em seguida, os grandes lobos chegaram. Eles o levaram e lhe revelaram seus critérios e mostraram porquê você nunca se harmonizou completamente com lobos. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 87).

2.3.5. Atributos e Habilidades

Na ficha, constam, ainda, outras características que deverão ser mais ou menos enfatizadas de acordo com o desejo do perfil do personagem a ser criado. Essas são: os atributos, as habilidades, os antecedentes e os dons.

2.3.5.1. Atributos:

Os atributos são divididos em três aspectos: físicos, mentais e sociais.

Os atributos físicos (força, destreza e vigor) “descrevem o quão hábil, forte e resoluto é um personagem. Sendo as características primárias de um personagem orientado para a ação”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.103).

Os atributos sociais (carisma, manipulação e aparência) descrevem “sua aparência, seu charme e a familiaridade com a mente humana. As suas características sociais são vitais para determinar primeiras impressões, sua capacidade de liderança e a natureza de suas interações com os outros”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.103).

Os atributos mentais (percepção, inteligência e raciocínio) “representam a capacidade mental total de seu personagem, incluindo aspectos como memória, percepção e a capacidade de aprender e pensar”. (REIN-HAGEN *et al.* 1994, p. 104).

2.3.5.2. Habilidades:

Assim como os atributos, as habilidades são divididas em três categorias: talentos, perícias e conhecimentos.

“Os talentos descrevem todas as habilidades não treinadas e intuitivas. Os talentos jamais podem ser treinados ou estudados, mas apenas aprendidos através de experiência direta [...]”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.105). Esses são: prontidão, esportes, briga, esquiva, empatia, expressão, intimidação, manha e lábia.

“As perícias são habilidades adquiridas através de um aprendizado ou treinamento rigoroso”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 107). Essas são: etiqueta, empatia com animais, condução, armas de fogo, armas brancas, liderança, atuação, reparos (ofícios), furtividade e sobrevivência.

“Os conhecimentos incluem todas as habilidades que requeiram a aplicação rigorosa da mente, não do corpo, de modo que nada além das características mentais pode ser usado para modificar os testes de conhecimentos”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 109). Esses são: computador, enigmas, investigação, Direito, lingüística, Medicina, ocultismo, política, rituais e ciência.

Caso o jogador queira que seu personagem tenha outros talentos, perícias e/ou conhecimentos, não expressos na ficha padronizada, poderá acrescentar à mesma.

2.3.6. Antecedentes:

Essas características descrevem as vantagens especiais do personagem. É preciso escolher o motivo e a forma pela qual ele veio a possuí-las. As categorias para antecedentes são:

- Aliados
- Contatos
- Fetiche: objeto concreto com um espírito aprisionado e/ou que está nele por vontade própria. Repleto de significação para os Garou, o fetiche é um pertence de valor altíssimo, o qual possui muitos poderes concedidos pelo espírito aprisionado.
- Parentes: o personagem mantém contato com determinado humano ou lobisomem que, embora descenda dos Garou, não recebeu o “gene”, sendo, para todos os efeitos, membros normais de sua sociedade.
- Mentor: o personagem possui um mentor. Para tal, é preciso que esse seja, pelo menos, um posto acima.
- Vidas Passadas
- Raça Pura: esse antecedente determina a linhagem e ascendência, assim como as marcas de nascença e herança genética do personagem.
- Recursos: diz respeito aos recursos financeiros do personagem e/ou ao acesso que tem a eles.
- Rituais: representa quantos rituais o personagem conhece.
- Totem: essa característica não se aplica diretamente ao personagem, mas sim à matilha a qual pertence. O Totem confere algum poder a mais aos membros da matilha.

2.3.7. Dons:

Os Garou mantém contato, há muito tempo, com o mundo espiritual e conhece muitos de seus segredos. Através de milênios, os Garou aprenderam muitos poderes, truques e perícias com os espíritos. Essas habilidades mágicas são chamadas de Dons. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.114).

As raças, tribos e augúrios possuem dons específicos de acordo com suas características. Contudo, um garou não pertencente à determinada raça, tribo ou augúrio pode aprender, com outro garou pertencente a um deles, um de seus dons.

2.3.8. Renome

O Renome é dado pelo modo como se age. Ele indica se um garou cumpre aquilo que a cultura Garou exige dele. Por essa razão, o augúrio é a forte influência sobre o renome de um personagem, uma vez que representa o papel que a sociedade Garou espera que ele desempenhe. O Renome engloba Honra, Glória e Sabedoria.

A Honra diz respeito ao senso de dever de um Garou. Sua ética, moral e honra pessoal.

A Glória refere-se à perfeição física, riscos corridos e vitórias em combate.

A Sabedoria remete à erudição, paciência, esperteza, inspiração e harmonia espiritual.

2.3.9. Fúria, Gnose e Força de Vontade

“A Fúria é a medida de capacidade de um personagem para a loucura absoluta, bem como para a determinação. É o magnetismo animal e a luxúria que provém do instinto; é o temor que deriva da ignorância e do ódio gerado pela insanidade”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p. 155). Tal característica é determinada pelo augúrio do personagem e é utilizada para que os garou executem seus feitos extraordinários.

“A Gnose incorpora a ligação entre o garou e a Mãe Sagrada. É um pedacinho de Gaia bem no fundo do coração de todos os lobisomens. A Gnose mantém o garou unido com Gaia e permite que ele compreenda o equilíbrio da natureza”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.156).

A Gnose também une os garou ao mundo espiritual, permitindo que eles interajam com as criaturas e os objetos desse mundo, afinal Gnose é a

substância da qual os espíritos são feitos. Sem Gnose, o mundo espiritual não pode ser contactado. A Gnose é determinada pela Raça do personagem.

“A Força de Vontade mede a habilidade de um personagem em sobrepujar as necessidades e os desejos que o tentam”. (REIN-HAGEN *et al.*, 1994, p.158).

2.3.10. Vitalidade

Mede o quão resistente e sadio o personagem está.

2.3.11. Formas Garou

Um lobisomem é metamorfo. É capaz de assumir a forma Humana e Lupina, assim como três outras formas intermediárias. Uma dessas formas é o Crinos, o temido “homem-lobo”, tido como a encarnação da fúria. As duas outras formas assemelham-se às formas humana e lupina, respectivamente, o Glabro e o Hispo, porém são bem maiores e selvagens.

2.3.12. Armas

O jogador deve escolher armas de fogo e/ou armas brancas para portar, respeitando seu nível de habilidade com tais equipamentos.

2.4. Jogos de R.P.G. mencionados pelos sujeitos de pesquisa

2.4.1. Lobisomem: o Apocalipse

Já detalhado, anteriormente, como modelo de explicação para a criação de personagens.

2.4.2. Lobisomem: Forsaken

Havia a Pangea, o paraíso primordial, onde os caçadores tinham liberdade e havia o maior de todos os predadores, o Grande Pai Lobo. Luna se

apaixonou por Pai Lobo e da sua união, nasceram os nove primeiros lobisomens, primogênitos da raça Uratha. Seis desses filhos, após um sem número de anos, assassinaram o próprio pai alegando o bem da matilha, pois já não fazia seu trabalho de maneira eficaz. Então os espíritos os abandonaram e os amaldiçoaram por esse crime, assim como a seus descendentes. Até mesmo Luna, sua mãe, os amaldiçoou; mas, tempos depois, se apiedou e os acolheu novamente.

Os lobisomens, então, formaram as tribos da Lua e fizeram um juramento de manter o equilíbrio do mundo e de si mesmos, entre carne e espírito. Algo interessante é como a primeira metamorfose é um momento muito mais traumático e estranho do que era no *Lobisomem: o Apocalipse*, e é nela que se define o Augúrio de cada um dos Uratha, e não mais o dia de seu nascimento.

Dos nove filhos do Pai Lobo, seis lutaram contra ele, um deles foi destruído ao final da batalha. Os outros cinco deram origem as Tribos da Lua, as quais funcionam muito mais como afiliações políticas do que, realmente, uma família. Os três que se recusaram a participar da caçada ao Pai Lobo originaram três tribos, as quais são apadrinhadas por esses três espíritos lobos e chamam a si mesmos de Puros; são os maiores antagonistas dos Abandonados. Os jogadores, portanto, podem interpretar personagens pertencentes a qualquer dessas tribos.

Os Uratha, raça de criaturas meio-carne, meio-espírito, foram condenados pelos pecados de seus ancestrais, os quais os espíritos jamais perdoaram e, por esse motivo, deram as costas e abandonaram os lobisomens pelo patricídio, o assassinato do Grande Pai Lobo, a besta mais feroz, o caçador perfeito, o espírito que personificava a Caça, a Morte e o Lobo. Assim, os Uratha foram expulsos do mundo espiritual e forçados a viverem apenas no mundo da carne. Eles se tornaram guardiões das obrigações do Pai Lobo e pagam o preço por isso.

2.4.3. Vampiro: a Máscara

O jogo utiliza a condição do vampiro de imortal e amaldiçoado como pano de fundo para explorar temas como moralidade, depravação, condição

humana ou a apreciação da condição humana na sua ausência, salvação e horror pessoal. A versão sombria do mundo real, que os vampiros habitam, forma uma fria tela na qual as histórias e os esforços dos personagens são retratados. O tema que o jogo procura transmitir inclui a retenção do senso de indivíduo do personagem, humanidade e sanidade, como também, simplesmente, evitar o aniquilamento pela oposição dos antagonistas mortais e sobrenaturais e, mais incisivamente, sobreviver às políticas, traições e, por vezes, ambições violentas de sua própria espécie.

A idéia central de *Vampiro: A Máscara* é que o jogador interprete um vampiro recém-criado, tentando sobreviver aos seus primeiros anos como um morto-vivo. O terror psicológico é muito importante para uma trama de *Vampiro: A Máscara*, principalmente, no que se refere ao aspecto de o personagem ir aos poucos se tornando um monstro, perdendo as características que o tornavam humano, conforme se vê obrigado a se alimentar e, por vezes, matar seus antigos companheiros mortais. Assim sendo, o tema central do jogo não são batalhas nem guerras, mas sim como manter ou não a sua humanidade.

As lendas dos vampiros de *Vampiro: A Máscara* sugerem que o progenitor de todos os mortos-vivos foi [Caim](#), o assassino bíblico de seu irmão, [Abel](#), que teria sido amaldiçoado por [Deus](#) e condenado a caminhar, eternamente, sobre o mundo na forma de um vampiro, bebendo sangue. Por solidão, Caim teria criado três outros vampiros, a chamada Segunda Geração. Esses três, por sua vez, originaram outros treze vampiros, a Terceira Geração, os quais foram os fundadores dos treze clãs.

Trata-se de uma história dramática que se baseia na conversão da humanidade em algo desumano e monstruoso. O conceito de *Vampiro: A Máscara* é dado pela existência de mortos-vivos e de sua luta constante e imortal para continuarem a transitar por esse mundo e tentarem enganar a natureza imortal, além de, para alguns, manter uma cortina sobre o que realmente se passa no mundo, ou seja, a presença de seres sobrenaturais entre os humanos. Os vampiros costumam possuir inimigos entre eles próprios, além de mortais (seres humanos) e outras criaturas, tais como: demônios, anjos, fantasmas, fadas, magos, licantropos, etc.

Para fundamentar o clima do jogo, supõe-se que os vampiros modernos “vivem” em meio a uma complexa sociedade de mortos-vivos. Eles se organizam em seitas, que fazem o papel de nações, e em clãs, que funcionam como grupos familiares, compartilhando características passadas através do sangue, de vampiro para vampiro. Fora seitas e clãs, um terceiro nível de organização são as linhagens, pequenos desmembramentos dos clãs que unem vampiros consangüíneos, com maior entrosamento familiar entre si do que com o resto do clã do qual se originaram.

2.4.4. GURPS

O americano Steve Jackson criou um sistema capaz de servir de base para aventuras em quaisquer cenários e situações, contendo regras que funcionam em ambientes de Fantasia Medieval, Ficção Científica, Horror Moderno ou qualquer cenário que um mestre possa imaginar. Esse sistema é o *GURPS*, sigla de *Generic Universal Roleplaying System*. Certamente, Steve Jackson foi ambicioso demais, e cada cenário requer um pouco de trabalho do mestre para fazer uma sintonia fina e adequar as regras às situações singulares que a criatividade não se cansa de propor. Entretanto, o *GURPS* é o sistema que mais se aproxima desse ideal.

O *GURPS* é de aprendizado complexo e pouco indicado para iniciantes que, geralmente, precisam de um ambiente bem descrito, pois não possuem experiência a fim de criá-lo. Entretanto, é uma excelente escolha para o rpgista maduro, que deseja explorar novas possibilidades de ambientação e criar seus próprios mundos, sem precisar aprender um novo conjunto de regras toda vez que decidir mudar o estilo da ambientação e o gênero do jogo.

A flexibilidade do sistema é seu grande trunfo. Depois de alguma prática com o sistema, o mestre já se torna capaz de adaptar qualquer cenário de filmes, HQs, séries animadas ou outros R.P.G.s. Para isso, basta um pouco de disposição para ajustar as regras ao cenário desejado, com resultados geralmente satisfatórios.

Como obedecem às mesmas regras, fazendo apenas um ajuste fino destas ao seu assunto, todos eles são inteiramente compatíveis entre si, permitindo misturas muito interessantes que seriam impossíveis em outros jogos. Essa flexibilidade permite que um espião moderno se una a um cavaleiro medieval e a um combatente futurista para enfrentar dinossauros! Muitas

misturas são instigantes, como Supers e Horror. As possibilidades são literalmente infinitas.

Alguns exemplos de livros de *GURPS* são: Módulo Básico, *GURPS Fantasy*, *GURPS Magia*, *GURPS Supers*, *GURPS Império Romano*, *GURPS Horror*, *GURPS Conan*, *GURPS Cyberpunk*, *GURPS Viagem no Tempo*, *GURPS Illuminati*.

2.4.5. Call of Cthulhu

Call of Cthulhu trata-se de um dos primeiros R.P.G.s a ter um legado literário. Devido à [Chaosium](#) publicar tanto o R.P.G. quanto as coleções de ficção de Lovecraft, o jogo é tratado em pé de igualdade com os livros que o inspirou. A [Daniel Harm's Cthulhu Mythos Encyclopaedia](#) inclui artigos que abrangem inteiramente o catálogo da *Chaosium*, incluindo os jogos, a ficção e uma mistura de ambos. Como resultado, os suplementos de jogos da *Chaosium* têm ajudado a formar a interpretação do *Cthulhu Mythos* de Lovecraft pelas subseqüentes gerações de jogadores.

Call of Cthulhu introduz uma nova forma de interpretação nos jogos no início dos anos 1980 que era desconhecida até então: a investigação. Ao invés de apenas atirar em monstros e tomar suas coisas, os investigadores são encorajados a seguir uma série de pistas para ajudar a derrotar o vilão. Essas pistas foram se tornando mais elaboradas, abrindo o caminho para os *LARPs* (*Live Actions*) que usam objetos cênicos (*props*) para representá-las.

Call of Cthulhu foca um específico período de tempo e cria uma única e distinta identidade, firmemente, calcada no mundo real. Diferentemente de outros R.P.G.s, nos quais o Mestre de Jogo cria um mundo de sua imaginação, *Call of Cthulhu* possui um tema sobreposto aos reais eventos dos anos 1920.

O jogo introduz a noção da degeneração de um personagem. Investigadores sofrem perda de sanidade a cada encontro com o sobrenatural e encontros suficientes desse tipo levam à insanidade total. Esse estilo desencoraja a investigação aberta de qualquer coisa desconhecida e estimula uma compreensão parcial de inimigos paranormais através de pistas e dicas. Ele também possibilita a interpretação de características indesejáveis, como a insanidade.

Na década de 1990, *Call of Cthulhu* se tornou uma sensação novamente com o advento do cenário [Delta Green](#), da [Pagan Publishing](#). Esse cenário tira sua inspiração das modernas teorias da conspiração, apresentando os investigadores como agentes correndo atrás de tudo, de cultos negros a OVNIs. Apesar de muitos imitadores aparecerem, o cenário *Delta Green* estabelece o padrão para os jogos de moderna teoria da conspiração, o que proporcionou numerosos prêmios, inclusive o [Origins Award](#) de Melhor Suplemento de R.P.G. e de Melhor Romance Relacionado a Jogo.

2.4.6. *Dungeons and Dragons*

Dungeons & Dragons é o R.P.G. de fantasia medieval mais famoso e mais vendido de todos os tempos. Criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, ele foi reformulado pela editora *Wizards of the Coast*, um processo magistralmente conduzido pelos maiores nomes do gênero do planeta.

Dungeons & Dragons apresenta um universo fictício semelhante à Idade Média. O principal fator responsável pelo sucesso do cenário é a existência de raças e criaturas lendárias, presentes também no folclore europeu e na obra de J.R.R. Tolkien: elfos, anões, gnomos, halflings, orcs, cavalos alados e dragões. Além disso, a existência da magia fornece uma atmosfera sublime às aventuras no ambiente.

Os jogadores utilizam personagens típicos da fantasia medieval, divididos em classes: paladinos, guerreiros, magos, clérigos, monges e druidas em busca de aventuras e glória. Esses heróis protegem os cidadãos dos monstros que habitam as sombras, perseguem os vilões que ameaçam a tranquilidade dos reinos, caçam tesouros perdidos, exploram terras desconhecidas e realizam missões sagradas em nome de seu panteão.

Em 2003, o sistema de regras foi revisado e ampliado, originando a edição 3.5. Devido à sua complexidade e abrangência, o Módulo Básico de *Dungeons & Dragons* se divide em três livros distintos. O Livro do Jogador 3.5 é a pedra fundamental do novo sistema. O Livro do Mestre 3.5 é uma ferramenta voltada, principalmente, ao narrador da história, mas também apresenta equipamentos mágicos e especiais destinados aos jogadores. O Livro dos Monstros 3.5 descreve mais de 600 criaturas e raças, que podem ser

utilizadas pelos jogadores como personagens ou pelo narrador como adversários implacáveis.

Os livros de referência aprofundam as descrições das classes e das regras, ampliando mais ainda as opções dos jogadores. Os acessórios são ferramentas úteis para mestres e jogadores. As aventuras são histórias bastante indicadas para os iniciantes, com tramas complexas, novas criaturas e itens mágicos. Finalmente, os cenários de campanha apresentam novos universos, com descrições completas e idéias para aventuras.

2.4.7. Mago: A Ascensão

Mago: A Ascensão é um cenário do *Mundo das Trevas*, o mesmo ambiente de *Vampiro: A Máscara* e *Lobisomem: O Apocalipse*. Nesse mundo assustador, a magia sempre existiu e a realidade é composta por uma trama, a qual pode ser manipulada por pessoas com vontade e treinamento. Elas são os magos da Antigüidade, tradições que enfrentam uma guerra eterna para impedir que o misticismo seja erradicado pela tecnologia, enquanto buscam a própria iluminação. Uma conspiração mundial, infiltrada em todos os setores do planeta assume o controle da evolução humana; tal União Tecnocrata não deseja que a Era Mágica retorne e quer eliminar todas as criaturas sobrenaturais do mundo, enquanto substitui as proezas de curandeiros e xamãs pelas descobertas científicas - sua própria variação de magia.

Essas duas facções, Tecnocratas e Tradições, se enfrentaram desde a Idade Média em um conflito batizado de Guerra da Ascensão. Hoje, a guerra praticamente acabou e a Tecnocracia conseguiu extinguir a crença da humanidade na magia antiga. No entanto, ela também quase destruiu a própria fé no processo.

O fim do conflito trouxe conseqüências terríveis. As Tradições precisam lutar pela própria sobrevivência, enquanto as mudanças deflagradas na Guerra da Ascensão criaram problemas que a Tecnocracia não pode enfrentar sozinha. O futuro ainda reserva tragédias e, talvez, não haja mais aliados para os magos e tecnomantes, somente a destruição sob o peso da descrença.

O cenário e as regras de *Mago: A Ascensão* são apresentadas no Módulo Básico. Os suplementos incluem regras adicionais, novas habilidades, sugestões de aventuras e atualizam a história do *Mundo das Trevas*.

Mago: a Ascensão 3ª Edição é compatível com *Vampiro: A Máscara* e *Lobisomem: O Apocalipse* e abre o caminho inevitável para o fim do *Mundo das Trevas*. O livro descreve as filosofias das Tradições e da Tecnocracia, suas divisões, origens, objetivos e fraquezas, inserindo-as no contexto atual do cenário. Apresenta as regras necessárias para interpretar os místicos em seus esforços para manter a crença viva, descreve a criação de personagens, as características do sistema e detalhes específicos dos magos. A Guerra da Ascensão terminou. Chega o momento de uma última tentativa para sobrepujar a mediocridade e evitar o fim.

2.4.8. Ars Magica

Ars Magica é um R.P.G. ambientado na Europa medieval mítica, por volta do ano 1200 d.C.. A geografia e história são as mesmas da Europa do século XIII, com a adição de elementos míticos como fadas, dragões, magos e demônios.

Os jogadores interpretam magos e *companions*. Os magos (*magi*) são pessoas que possuem o Dom (*Gift*) de manipular a magia e, geralmente, procuram se distanciar dos mundanos, pessoas sem o Dom. Por esse motivo, vivem em locais isolados chamados *Covenants*. Os *companions* são mundanos treinados para ajudar os magos, principalmente, a lidar com outros mundanos.

Os magos pertencem a uma organização chamada *Ordem de Hermes*, uma sociedade mágica formada por diferentes Casas. O princípio da *Ordem de Hermes* é manter uma maneira consistente de descrever a magia, facilitando aos *magi* trocar informações entre si. Além disso, todos os *magi*, pertencentes à *Ordem*, aprendem a *Parma Magica*, um escudo mágico que protege contra efeitos sobrenaturais. A existência da *Parma Magica* é o que permite, aos *magi*, conviverem em relativa harmonia. A regra geral é que magos fora da *Ordem* devem entrar para a *Ordem* ou então morrer.

As Casas da *Ordem de Hermes* são: *Bjornaer*, *Bonisagus*, *Criamon*, *Ex-*

Miscellanea, Flambeau, Guernicus, Jerbiton, Mercere, Merinita, Tremere, Tytalus e Verditius. A *Ordem de Hermes* mantém seu poder dividido em Tribunais e cada um administra uma região da Europa. Uma vez a cada sete anos, os *magi* de um Tribunal realizam um encontro em que *novox magi* são apresentados à *Ordem* e os *Quaesitores* intermedeiam disputas entre ou dentro de *Covenants*. A cada 33 anos, cada Tribunal envia um representante a um *Grand Tribunal*.

Como não podia deixar de ser, *Ars Magica* é totalmente construído ao redor do sistema de magias. Cada magia é composta por uma técnica e uma forma. As técnicas são: *Creo, Intellego, Muto, Perdo e Rego*. As formas são: *Animal, Auram, Aquam, Corpus, Herbam, Ignem, Imaginem, Mentem, Terram e Vim*. Cada magia é realizada combinando uma técnica com uma forma. Por exemplo, *Creo Ignem* é uma técnica para criar fogo, calor ou luz.

Finalmente, o sistema é bem sério quanto a tempo de treinamento e estudo. Os *magi* devem passar longos períodos em seus laboratórios, estudando novas magias, criando artefatos, estudando artes, etc. O jogo divide esses períodos de estudo em Estações de três meses.

2.4.9. Shadowrun

Shadowrun é um jogo de R.P.G. que mistura os gêneros de *cyberpunk* e fantasia, ambientado num futuro não muito distante, seguido de um grande cataclisma que trouxe a mágica de volta ao mundo, ao mesmo tempo em que vive as maravilhas e perigos da tecnologia como o [cyberespaço](#) (a onipresente [rede de computadores](#)), [engenharia genética](#) e a fusão entre homem e máquina, chamada de *cyberware*.

O ano é 2053. A magia retornou ao mundo, alguns humanos começam a nascer como elfos e anões, enquanto outros se transformam, através de um vírus, em orcs ou trolls. Criaturas selvagens também se modificam: elas se transformam em criaturas míticas. Com o desenvolvimento tecnológico, é possível aprimorar a raça humana através de implantes cibernéticos. O mundo, agora, é controlado por algumas poucas mega-corporações que engolem todos os seus concorrentes menores. Os índios conseguem retomar vários territórios

e fundam a "*Native American Nation*" (Nações Nativas Americanas) e possuem, novamente, soberania e influência política. No meio disso tudo, estão os *Shadowrunners*, pessoas que não possuem registro, são *freelancers* que trabalham para as corporações quando elas não querem sujar suas mãos.

Shadowrun é diferente dos outros jogos de *Cyberpunk*. Além de modelos de personagens como o mercenário e o *hacker*, existe a possibilidade de jogar com um mago, um xamã, um *rigger* (piloto especial que se conecta com os veículos através de conexão neural), um guerreiro indígena, um samurai urbano (a última palavra em predador urbano - guerreiros completamente modificados por implantes cibernéticos). Os players podem jogar, ainda, com outras raças que surgem como orcs, trolls, elfos e anões.

Infelizmente, só foram traduzidos pela Ediouro, além do livro básico, dois suplementos e uma aventura, sendo que, em inglês, o jogo possui incontáveis suplementos, detalhando cidades, magia, equipamentos, novos implantes cibernéticos, corporações, criaturas e muitas outras coisas. Vale o comentário que os suplementos de cidades são extremamente bem feitos, tratam-se de livros de pura ambientação, lembrando muito mais guias turísticos bem elaborados do que livros de R.P.G.. A curiosidade fica por conta dos encartes desses suplementos: propagandas fictícias de lojas, restaurantes e outros locais importantes das cidades.

2.4.10. Anime R.P.G.

Anime R.P.G. foi feito para os fãs de *Anime* e *Mangá*. Contém regras completas para criar e desenvolver um universo baseado em qualquer desenho ou história em quadrinho japonês. Contém regras para criação de personagens baseados nos principais *Animes* da atualidade.

Além disso, *Anime* traz regras para a construção de *Mechas* (robôs gigantes), Cibernéticos, Monstros de Bolso, Poderes Sobrenaturais, Disparos de Energia e outros. Contém também novas Perícias e Aprimoramentos especiais para jogar no estilo dos melhores *Animes* e *Mangás*.

Anime R.P.G. traz, também, regras para adaptar os principais *Animes* e *Mangás* para o Universo do R.P.G..

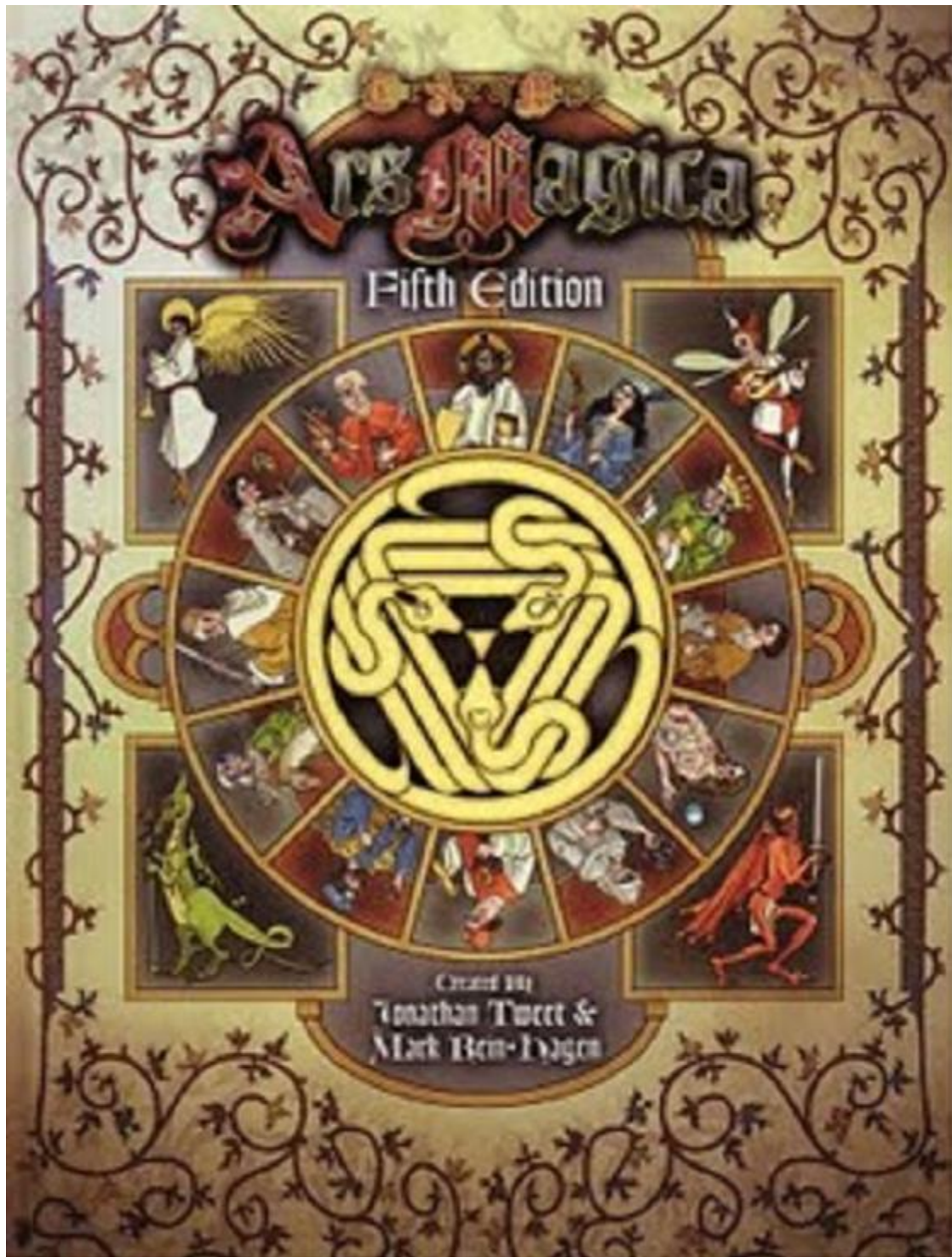


Fig.3. Capa da 5ª edição de Ars Magica
Fonte: <http://jerome23.files.wordpress.com/2009>

3. Arquétipos e Mitos: conhecer e reconhecer através do outro

Os arquétipos são elementos básicos, predisposições, forças potenciais de um substrato psíquico comum à humanidade, o inconsciente coletivo. Não são acessíveis diretamente; são, em si, irrepresentáveis. Para contatá-los e integrá-los, devemos atentar-nos às suas manifestações simbólicas, as quais são, em parte, influenciadas por fatores subjetivos e sócio-culturais de quem as produz, e percebê-las como um impulso poderoso para uma experiência significativa.

Ela [a alma] é para si mesma a experiência única e direta e a “conditio sine qua non” da realidade objetiva no mundo em geral. Ela cria símbolos cuja base é o arquétipo inconsciente e cuja imagem aparente provém das idéias que o consciente adquiriu. Os arquétipos [...] possuem certa autonomia e energia específica, graças à qual podem atrair os conteúdos do consciente a eles adequados. (JUNG, 1999 [1973], p. 220-221).

De acordo com Alvarenga:

[...] as traduções míticas descritas nas epopéias, nas peças gregas, nos hinos compostos à divindade, nos textos sagrados, etc., são leituras psicológicas de caráter simbólico, expressos pela dinâmica da consciência de quem as contou, as escreveu, as representou. (ALVARENGA, 1995, p. 73).

As manifestações de potenciais arquetípicos não se fazem presentes apenas em psiquismos individuais através de sonhos, fantasias, criações ou comportamentos, sensações e sentimentos, quando nos defrontamos com uma situação que impulse a constelação de um padrão arquetípico. Mas, também, em nível coletivo através dos mitos, contos, artes; os mitos são como sonhos coletivos, conscientemente, moldados.

O núcleo arquetípico pode ser descrito da melhor forma em termos de seus aspectos dinâmicos e formais. O aspecto dinâmico refere-se à energia, à expressão *per se* – ações, reações, padrões de emoção e de comportamento (...). O aspecto formal envolve preceitos – experiências representativas – normalmente na forma de sonho ou de fantasia, mas algumas vezes na forma de experiências auditivas e, ocasionalmente, de experiências de um dos outros sentidos. Todas essas manifestações podem ser encaradas como correspondentes a temas mitológicos. (WHITMONT, 2004, p. 66).

As imagens mitológicas, portanto, podem se manifestar em nível individual através de sonhos, sinalizando conteúdos a serem elaborados a fim de compreendermos melhor nossa gênese pessoal. Também podem emergir quando nos defrontamos com acontecimentos exteriores ou interiores violentos, ameaçadores ou poderosos. Ou ainda, em casos de psicose aguda e na dita possessão demoníaca ou religiosa, em que a psique objetiva, ou seja, comum a todos nós, assume o comando.

Podemos traçar paralelos entre fantasias, sonhos individuais e produções mitológicas coletivas, de modo a nos darmos conta de que expressamos, individualmente, temas já representados na história humana, ainda que nunca tenhamos entrado em contato, conscientemente, com determinado tema. Indivíduos, que trabalham seus conteúdos arquetípicos, símbolos e imagens, poderão encontrá-los, repetidamente, em experiências religiosas, sociais e culturais de diversos povos.

Dessa forma, percebemos que certas manifestações simbólicas não fazem referência a conteúdos enviados ao inconsciente por uma inadequação à construção de nossas personas, papéis, máscaras que usamos no teatro da vida ao nos adaptarmos ao que cremos que os outros são, ao que os demais esperam que sejamos e ao que desejamos ser, mas que pode diferir, significativamente, de como nos vemos e de como os outros nos vêem ou vêem a si mesmos. Mas referem-se a conteúdos que já estavam presentes antes mesmo do processo de adequação social; estavam, desde o começo, presentes no psiquismo. Tais manifestações:

[...] não são resquícios de um pensamento primitivo, não são um depósito morto, mas sim parte de um sistema vivo de interações entre a psique humana e o mundo exterior. As imagens arquetípicas que aparecem em meus sonhos provêm da mesma capacidade humana que gerou as antigas mitologias de nossos mais remotos ancestrais. Os mitos não são causas das manifestações individuais e contemporâneas; existem, ao contrário, como analogias no mesmo plano. (DOWNING, 1994, p.10).

Neste sentido, Jung expressa:

Assim como os arquétipos ocorrem a nível etnológico, sob a forma de mitos, também se encontram em cada indivíduo, nele atuando de modo mais intenso, antropomorfizando a realidade, quando a consciência é

mais fraca e restrita, permitindo que a fantasia invada os fatos do mundo exterior. (JUNG, 2000 [1976], p. 79).

Os arquétipos ou mitos não são construtivos nem destrutivos em si. Podem atuar dos dois modos, de acordo com a forma como são integrados pelo indivíduo ou pelo ambiente e como são vividos. Um aspecto cuja influência pode alterar o modo como são vivenciados é o quanto a consciência está apta para receber, confrontar, moldar e integrar suas manifestações. Caso não sejam adequadas aos princípios morais coletivos e sociais, terão um caráter destrutivo; mas se forem, conscientemente, defrontadas e moldadas conforme as exigências éticas, serão construtivas, impulsionando a vida.

Quando mantemos contato com os significados universais, com as poderosas expressões arquetípicas (...) (e não simples construções da mente consciente) verificamos que novos impulsos entram em nossa vida. O desenvolvimento psíquico pode ser mais uma vez iniciado (...) e descobrimos nós mesmos no processo de descoberta do “outro” que tenta entrar através do mito, isto é, encontrar sua realização em nossas vidas individuais. (WHITMONT, 2004, p.74).

Os mitos e contos têm suas próprias realidades, leis, linguagens. Se os tomarmos como tentativas de explicar fatos astronômicos, sazonais, históricos, de fato, iremos julgá-los inverídicos. No entanto, a visão simbólica do mito conduz a uma verdade eterna da vida psíquica, bem como uma visão simbólica de nossos sonhos conduz a nossa verdade psíquica.

[...] Em todas as épocas, independentemente do tempo e do espaço, o mito tem-se mostrado como fonte de sabedoria, traduzindo a realidade na qual todos somos. As mais variadas manifestações da cultura têm encontrado no mito recursos inestimáveis para fundamentar suas teses [...]. Como recurso amplificador da temática onírica seu valor sempre se mostrou inestimável. (ALVARENGA, 1995, p. 72).

O significado central de nossas vidas só pode ser apreendido pela conscientização de nossos mitos individuais. No entanto, tais mitos não devem permanecer como fantasias, mas trazidos para a vida real dentro de suas possibilidades e limitações. Isso porque o inconsciente busca realização no ambiente, assim como a personalidade busca expandir-se a fim de vivenciar-se como um todo.

O mito individual não é representado através de um único sonho ou situação, mas cada sonho e situação mostram o mito de determinado ângulo. A partir do quadro formado por várias direções apontadas, através de um constante diálogo entre consciente e inconsciente, podemos intuir nosso mito.

Esse diálogo, por vezes, se estabelece ao transferirmos, inconscientemente, conteúdos subjetivos a um objeto exterior. Dessa forma, vemos no objeto características que não lhe pertencem ou que se fazem pouco presentes nele. No entanto, geralmente, o objeto apresenta um “disparador” para que determinados conteúdos sejam projetados, raramente, não apresenta nada do que lhe é conferido. “A percepção originária dos objetos provém só parcialmente do comportamento objetivo das coisas, mas em sua maior parte de fatos intrapsíquicos, os quais têm relação com as coisas apenas mediante a projeção”. (JUNG, 2000 [1976], p. 108).

Von Franz concebe a projeção:

[...] como uma transferência inconsciente, isto é, imperceptível e involuntária de um fato psíquico e subjetivo para um objeto exterior. “Vê-se” nele alguma coisa que não existe ou existe muito pouco. Que não exista nada daquilo que é projetado no objeto, acontece raramente, talvez nunca. Por isso, Jung fala de um “gancho” no objeto, no qual o indivíduo pendura a sua projeção como um casaco em um cabide. (VON FRANZ, 1992, p. 10-11).

Projetamos em uma pessoa ou situação não apenas nossos aspectos negativos, geralmente referentes à nossa sombra, como também positivos. Assim, um objeto externo pode ser alvo de repúdio, aversão, ódio, ou de supervalorização, admiração.

Não apenas o coletivo pode nos ajudar a perceber o erro de julgamento que fazemos pela presença da projeção através do confronto e contra-argumentação de nossos juízos errôneos. O inconsciente, de onde emergem as projeções, também luta para corrigi-las, por exemplo, através dos sonhos onde nos são mostradas áreas a serem trabalhadas para nosso desenvolvimento psíquico e, conseqüente, ampliação da consciência.

Algumas dessas áreas referem-se justamente aos conteúdos projetados que necessitam de integração, ou seja, algo que antes pertencia ao campo do inconsciente, agora precisa se fazer presente no raio de visão do ego. Assim,

esses conteúdos são tomados como partes de nós mesmos de modo a aumentar nossas possibilidades e ampliar nossa consciência, levando-nos a sermos, cada vez mais, o que realmente somos, pois uma nova parte de nós foi integrada.

[...] o mesmo inconsciente de onde surgem as projeções esforça-se também, em certas fases do desenvolvimento interior, para corrigi-las, existindo ainda portanto, no próprio indivíduo, além do juízo coletivo do senso comum, um fator *interno* que tende a corrigir de tempos em tempos a sua imagem da realidade. (VON FRANZ, 1992, p. 13).

Somente quando percebemos que os conteúdos inconscientes projetados são imagens de partes de nós mesmos é que podemos reconhecê-los como projeções e não somente inerentes ao objeto. Mas devemos estar cientes de que apenas um ego forte é capaz de integrar suas projeções benéficamente. Um ego fraco pode oprimir-se e desvaloriza-se, excessivamente, diante da conscientização de uma projeção negativa ou inflar-se, demasiadamente, diante de uma projeção positiva. Portanto, um terapeuta deve estar muito atento ao momento do desenvolvimento do paciente e ter muito tato no processo de retirada e integração de projeções.

[...] as pessoas com um Eu fraco, quase sempre se defendem desesperadamente de toda elucidação de suas projeções negativas – elas não conseguem suportar o peso e a opressão moral provocada por tal elucidação. Por sua vez, a projeção de características positivas é percebida freqüentemente, com menos má vontade, mas um homem frágil então sai voando da realidade como um balão cheio, sofre uma inflação, tornando-se do mesmo modo inconsciente. (VON FRANZ, 1992, p. 20).

Nossas projeções não recaem apenas sobre situações reais e pessoas com as quais nos relacionamos, mas também sobre fantasias, mitos, contos. Uma das representações mais antigas e difundidas da projeção é o símbolo do projétil mágico, como raios, flechas, disparos.

Geralmente, os projéteis mágicos são lançados por deuses, demônios, magos, bruxas que, com estes, têm o poder de conferir ao atingido o bem ou o mal, a doença ou a cura, a maldição ou a benção.

No final da Antigüidade já havia surgido a idéia de que determinados deuses poderiam ter algo que ver com os comportamentos emocionais do homem [...]. Assim, Saturno está relacionado com a disposição

melancólica, Marte com a agressão e iniciativa, Vênus e Cupido com o amor e a sexualidade – estados de espírito que podem afligir os homens de maneira muito forte, subjugando temporariamente o seu Eu consciente. O símbolo da flecha ilustra o momento em que “somos atingidos” por um estado de espírito, que quase sempre nos acomete “como um raio caindo do céu sereno”. (VON FRANZ, 1992, p. 29).

Os deuses podem ser tomados como representações dos arquétipos da psique inconsciente, produtores de emoções, criações, imagens, sentimentos, pensamentos, presentes potencialmente em todos nós e, basta que sejamos atingidos por eles, para que se manifestem em nossa personalidade. Assim, o sentimento de ódio e agressividade, por exemplo, não viria de Marte, mas sim da projeção de conteúdos nossos que julgamos serem merecedores de repúdio, ódio, aversão; a projeção, por exemplo, de aspectos da nossa sombra. Marte seria uma simbolização desse movimento e não o causador.

Ao tentarmos submeter e reduzir as representações mitológicas de origem inconsciente a uma racionalidade e lógica conscientes, estamos ignorando a independência e poder energético da dimensão inconsciente manifesta nos mitos e contos.

Os mitos tratam, fundamentalmente, dos mesmos temas, apenas apresentam-se com diversas roupagens em função da cultura, época e sistema social nos quais se configuram. “Os processos inconscientes dos povos e raças mais afastados apresentam uma correspondência impressionante que se manifesta, entre outras coisas, pelos temas e formas mitológicas autóctenes”. (JUNG, 2006 [1987], p.124).

Nossas potencialidades manifestam-se encarnadas, nos mitos, em inúmeras figuras, ambientes, personagens, temas; emergem e nos mostram infinitos caminhos que levam a uma mesma verdade universal.

Da pesquisa dos produtos inconscientes resultam ainda alusões claras a estruturas arquetípicas que coincidem com os temas míticos e, entre elas, determinados tipos que merecem o nome de *dominantes*: trata-se de arquétipos como anima, animus, ancião, bruxa, sombra, mãe-terra, etc. e as dominantes de ordem do si-mesmo [...] ou do consciente. Percebe-se sem dificuldades que o conhecimento desses tipos facilita muito a interpretação dos mitos e ao mesmo tempo a coloca no chão a que pertence, isto é, na base da psique. (JUNG, 1999 [1973], p.378).

À medida que nos desenvolvemos, percebemos que os mitos parecem acompanhar esse processo, pois muitas outras revelações surgem de um

mesmo mito ao relermos uma e outra vez sua narrativa. Dessa forma, sua apreensão caminha em conjunto com nossa capacidade de absorção, de modo que cada vez mais conteúdos são assimilados por nossa consciência, expandindo-a, progressivamente, a partir de vivências, inclusive míticas.

Os mitos estimulam a tomada de consciência de sua perfeição possível, a plenitude de sua força, a introdução de luz solar no mundo. Destruir monstros é destruir as coisas sombrias. Os mitos o apanham, lá no fundo de você mesmo. Quando menino, você os encara de um modo [...]. Mais tarde, os mitos lhe dizem mais, mais e muito mais. [...] Os mitos são infinitos em sua revelação. (CAMPBELL, 2000, p. 157).

Um outro modo das projeções se fazerem presentes nos mitos, fantasias e contos é justamente a construção desses. Ao criarmos um conto, por exemplo, não expressamos apenas temas que dizem respeito a nós, também construímos personagens que carregam consigo características nossas projetadas, partes de nossa totalidade; espelhadas em diversas imagens como o herói, o inimigo, o velho sábio, a feiticeira, o mendigo, o ladrão, a princesa, entre outros.

Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas, etc., não são de modo algum alegorias destas, experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção – isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza. [...] a alma contém todas as imagens das quais surgiram os mitos [...]. (JUNG, 2000 [1976], p. 18)

Não apenas os contadores e criadores de mitos e contos projetam seus conteúdos nas narrativas, mas também, os ouvintes e leitores que, ao entrarem em contato com elas, mobilizam-se, identificam-se, rejeitam e repudiam certos personagens e lugares. Envolvem-se de tal modo com as histórias que as vivenciam à medida que prosseguem na saga desenvolvida e podem chegar à ampliação de suas visões e insights, por meio das inúmeras amplificações, iluminações, saídas e desenrolares expressos nos mitos e contos.

“As imagens do mito são reflexos das potencialidades espirituais de cada um de nós. Ao contemplá-las, evocamos os seus poderes em nossas próprias vidas”. (CAMPBELL, 2000, p. 217).

Muitas vezes, os símbolos e imagens que nos são mostrados parecem estranhos, distantes, desprezíveis. Não os vemos como pertencentes a nós e

tendemos a não os aceitar. Por vezes, são constituintes de nossa sombra e, uma vez que o ego, freqüentemente, apresenta defesas muito eficazes contra o conhecimento consciente dessa dimensão, poucos elementos conseguem transpor tais defesas e se infiltrarem na consciência. No entanto, somente quando aprendemos a viver com essas manifestações do suposto “não-eu” e, por consequência, abrimo-nos para vivências exigidas pelas forças transpessoais relacionadas a ele, cria-se espaço para uma nova fase de transformação psicológica.

Há vários tipos de reação à sombra. Podemos, a princípio, nos recusar a vê-la. Mas, caso já estejamos conscientes da mesma, podemos tentar eliminá-la, corrigi-la; podemos, ainda, não interferir e deixá-la livre; ou encará-la de forma construtiva e assumi-la como parte de nossa personalidade, o que pode nos guiar a novos insights e horizontes de vida mais amplos. Esse último movimento sempre se dá com certa dose de sofrimento, mas quando tomamos conhecimento de aspectos da nossa própria sombra, percebemos que não se tratam de elementos tão cruéis e malévolos quanto tínhamos imaginado.

Nesse caso, a solução se dá se o ego puder integrar aspectos da consciência e do inconsciente, construindo uma saída criativa na forma de um novo símbolo que incluirá algo de ambos. Assim, superam-se antigos conflitos, novas personas surgem e integram partes, até então, inaceitáveis de si-mesmas. Uma vez dado início a esse caminho, geralmente, percebemos que o que antes tinha caráter perturbador e aversivo, é apenas primitivo e, portanto, capaz de crescimento construtivo, de modo a ampliar as possibilidades de nossa personalidade.

Há inúmeros padrões de ação arquetípicos, bem como imensa diversidade de mitos e contos. Entretanto,

[...] existe um elemento sobre o qual todos os contos e mitos e histórias parecem concordar [...]. É sempre útil ser bom com os animais e prestar atenção ao que eles têm a dizer – mas com certas reservas, pois eles também podem enganá-lo se puderem. Nunca os menospreze. Isso quer dizer, nunca menospreze a vida instintiva. Nunca se deixe seduzir pelo orgulho da consciência, que nos diz que as contingências da vida [...] podem ser enfrentadas com sucesso pela confiança exclusiva na racionalidade consciente e nas normas sensatas, e que pode ser seguro ignorar a dimensão transpessoal da existência aqui denominada simbolicamente psique objetiva. (WHITMONT, 2004, p.90).

Ao revisar a bibliografia referente ao uso de histórias em diferentes contextos como psicologia hospitalar, educacional, clínica, enfermagem e seus desdobramentos em cada prática, pode-se perceber a ampla e fértil contribuição proporcionada por mitos e contos.

A busca de artigos, monografias, teses e dissertações, através da qual foram encontrados os estudos apresentados a seguir, se deu através dos sites da Scielo, Bireme, *Journal of Analytical Psychology* e das monografias, dissertações e teses da Biblioteca Nadir Gouvea Kfourri do Campus Monte Alegre da PUC-SP.

Foram inseridas como palavras-chave nessa busca: contos de fada, *storytelling*, mitos, *role playing*, filmes, uso de histórias. Dessa forma, foi possível encontrar alguns trabalhos, dos quais foram selecionados nove, por tratarem de temas que se aproximam da vivência de um jogo de R.P.G. através do contar histórias e da interação do ouvinte com elas a fim de modificá-las, criar um fim próprio, inventar um personagem através de um roteiro.

Os trabalhos selecionados foram cinco artigos empíricos, uma monografia, dois trabalhos de conclusão de curso e uma dissertação de mestrado.

Fortcamp, Lucas e Silva (2006) buscaram perceber a relevância e os diversos benefícios trazidos pela biblioterapia, delineada pelas autoras como a narração de histórias seguida de atividades lúdicas referentes às mesmas. A pesquisa realizada pelas autoras teve como sujeitos vinte crianças em idade pré-escolar, para as quais narraram histórias e propuseram posteriores atividades lúdicas relacionadas aos temas das narrativas. As atividades foram desenvolvidas duas vezes por semana com o mesmo grupo de vinte crianças do maternal III (4 anos) de uma creche pública. Após cada atividade, as autoras registravam por escrito o quê e como as vivências se desenvolveram e as conseqüências delas.

As autoras observaram, como resultado da intervenção, a ampliação da visão das crianças, principalmente, em relação à cultura geral pelo acesso a diversas obras literárias via narrativa. Além disso, incentivou-se a interpretação mais ampla das histórias pelas crianças, a criatividade e a leitura. Facilitou-se,

ainda, o partilhar de dificuldades e alegrias, pois ao ouvir determinado conto, algumas crianças identificavam-se e compartilhavam dificuldades e felicidades que possuíam e que também se apresentavam na estória.

A intervenção incentivou a socialização do grupo já que, através de atividades biblioterapêuticas, houve maior aproximação entre os participantes e, conseqüentemente, os momentos de trocas de alegrias, pedidos de ajuda, males e problemas intensificaram-se. Também colaborou com aprendizagem das crianças, uma vez que despertou o gosto pela leitura e estimulou a criatividade. Assim, houve contribuição para o amadurecimento afetivo, emocional e físico do grupo.

Holm, Lepp e Ringsberg (2005) tiveram como objetivo explorar o potencial terapêutico do contar estórias para pacientes com demência e, a partir disso, formular implicações pedagógicas para o campo da enfermagem com foco no cuidado da demência. A pesquisa teve como sujeitos cinco mulheres e um homem com demência severa e seus respectivos cuidadores, com os quais ocorreram seis encontros com uma hora e meia de duração, uma vez por semana e, portanto, pelo período de dois meses.

Uma enfermeira treinada como pedagoga/professora contou estórias e manteve um diário reflexivo, o qual era construído com os pacientes a partir da estória narrada e continha as reflexões em relação à mesma. Posteriormente, esse diário foi analisado qualitativamente e, em conjunto com as mudanças de comportamentos e atitudes dos pacientes, pôde-se inferir que, através da metodologia proposta, o contar estórias permitiu aos pacientes participar de conversas associativas, de modo a relembrar e fazer correspondências entre as estórias e conteúdos já vivenciados em algum outro momento de seu passado; os pacientes passaram a interagir entre si, com seus cuidadores e com a enfermeira que desenvolvia a atividade com eles. Os autores perceberam o contar estórias como um instrumento que parece estimular pacientes com demência a se comunicarem e interagirem com outras pessoas, além de estimular a memória através de associações entre as estórias narradas e suas histórias de vida.

Os autores construíram um instrumento referente ao contar estórias no contexto hospitalar, o qual contém dez implicações, quatro sobre o contar

estórias como ferramenta pedagógica e seis relacionadas à facilitação de aproximação dos pacientes a fim de desenvolver tal metodologia.

Cerqueira, Fonseca, Lima, Reis e Torres (2005) tiveram como objetivo possibilitar, aos alunos da faculdade de medicina, a identificação e expressão de aspectos positivos e negativos, além de sentimentos envolvidos em sua trajetória acadêmica, de forma a resgatar a identidade da classe como um todo a partir do compartilhamento de vivências e afetos.

A pesquisa foi realizada com estudantes no sexto ano de Medicina da FMB e desenvolvida segundo as três fases clássicas do Psicodrama: aquecimento, dramatização e o compartilhar. A coordenação das atividades ficou a cargo dos autores do trabalho, os quais escreveram um registro imediatamente após cada vivência. A análise foi elaborada, em conjunto, pelos autores segundo temas comuns trazidos pelos alunos a partir das atividades propostas.

Como aquecimento, os autores propuseram uma reflexão a respeito das vivências como alunos do curso médico ao longo de seis anos e a escolha de um conto de fadas, de preferência o primeiro que viesse à mente, que simbolizasse essas vivências. Posteriormente, pediram para que formassem grupos a partir da similaridade do conto escolhido.

A dramatização deu-se a partir da escolha de um trecho do conto de fadas e a respectiva encenação para o restante da classe. Já o compartilhar veio através da explicitação de sentimentos evocados com as cenas dramatizadas e, após isso, cada grupo, formado a partir da escolha dos contos de fada, elaborou um trecho que deveria compor o discurso de formatura, o qual seria lido para todos.

Os autores observaram que as dramatizações expressavam expectativas com os exames finais e uma espécie de balanço da relação com a instituição a que pertenciam, além do movimento de solidariedade e identificação intragrupo esperadas pela convivência de seis anos. Surgiram, também, manifestações que podem ser interpretadas como fantasias paranóides e depressivas.

A técnica estimulou a expressão verdadeira das situações e conflitos reais; a utilização de jogos e dramatizações, portanto, pareceu auxiliar a

expressão dos afetos experimentados pelos alunos e ofereceu um aspecto catártico e iluminador.

Gramasco (2004) estudou o uso do mito *Os Doze Trabalhos de Hércules* como instrumento terapêutico potencial para despertar o arquétipo do herói, quando o mesmo encontra-se adormecido nos pacientes do sexo masculino nas fases da pré-adolescência e início da adolescência.

A pesquisa teve como sujeitos seis pré-adolescentes do sexo masculino, na fase inicial da adolescência, com complexo materno negativo e ego frágil, além disso, já se encontravam em atendimento terapêutico com a pesquisadora por um período que variava de oito meses a três anos.

A autora fez uso do mito *Os Doze Trabalhos de Hércules* como ferramenta terapêutica por três meses, sendo que cada Trabalho era utilizado a cada semana, conforme a seqüência em que aparecem no mito. Posteriormente, a pesquisadora perguntava como o sujeito resolveria a tarefa que acabara de ouvir e pedia que elaborasse um desenho a respeito da mesma.

Gramasco analisou, qualitativamente, os dados obtidos e chegou ao resultado de que parece ser possível constelar o arquétipo do herói na consciência do adolescente egoicamente fraco, usando como fomento o mito de Hércules, uma vez que houve mobilização desse conteúdo pela escuta do mito. Para a autora, trabalhar com pré-adolescentes e adolescentes, usando recursos que atuem estimulando a constelação do arquétipo do herói na consciência é sinônimo de fortalecimento do ego e, conseqüentemente, de instrumentalização para vencerem a difícil batalha que se interpõe entre a meninice e o universo adulto.

A pesquisadora aponta a necessidade de uma pesquisa mais ampla a fim de extrair dados suficientes para concluir a eficácia do método de utilização do mito em relação aos objetivos, por ela, propostos.

Dias, Oliveira e Roazzi (2003) procuraram verificar se recursos lúdicos modificavam as estratégias, utilizadas por crianças hospitalizadas, para lidar com as emoções de raiva e tristeza.

A pesquisa foi desenvolvida tendo como sujeitos trinta e seis crianças entre seis e dez anos, divididas em três grupos. Grupo Controle Um (GC1):

doze crianças em situação de hospitalização, devido a distúrbios orgânicos com bom prognóstico, sem graves comprometimentos e risco de vida.

Grupo Controle Dois (GC2): doze crianças consideradas sadias que já tinham estado em situação de hospitalização devido a distúrbios orgânicos com bom prognóstico, mas que se encontravam em bom estado de saúde no momento e fora do ambiente hospitalar.

Grupo Experimental (GE): doze crianças em situação de hospitalização, devido a distúrbios orgânicos com bom prognóstico, sem graves comprometimentos e risco de vida.

O procedimento total foi desenvolvido em três dias, um dia para cada etapa: pré-teste, experimento (só para o grupo experimental) e pós-teste. Nos grupos controle, no dia em que foi desenvolvido o experimento, não foi feita nenhuma atividade.

Utilizaram-se duas pequenas histórias, aplicadas no Pré-teste e no Pós-teste, com perguntas posteriores a narrativa, a fim de avaliar o nível de compreensão das estratégias e a utilização dessas pelas crianças. O experimento consistiu em uma tarefa lúdica, na qual se desenvolveu uma brincadeira com o mesmo tipo de roteiro das narrativas aplicadas, mas que deixaram para a criança a função de finalizá-las. O experimentador deveria intervir na brincadeira a fim de criar a situação que eliciasse um momento de raiva e tristeza e apontar direções para solução através da utilização das estratégias.

Os resultados demonstraram não existirem diferenças significativas entre o Pré-Teste e o Pós-Teste nos dois grupos Controle em relação às estratégias para lidar com emoções de raiva e tristeza. Já as crianças do Grupo Experimental demonstraram um nível significativamente mais elaborado de justificativas e estratégias no Pós-Teste, quando comparado ao Pré-Teste, tanto para a emoção raiva como para a emoção tristeza. Pôde-se observar que houve praticamente ausência de mudanças nos Grupos Controle, enquanto que as crianças do Grupo Experimental, após serem submetidas ao experimento lúdico, demonstraram mudanças bastante significativas.

Assim, os autores concluíram que o brinquedo traduz-se em veículo rico a ser utilizado com funções potencializadoras para crianças em situação de hospitalização e o lúdico, expresso por meio de narrativas, contribui para a

promoção de saúde, expressão, lidar com emoções e elaboração de conteúdos emergentes ao longo da hospitalização.

Raynsford (1995) buscou investigar de que forma cada sujeito, na fase da pré-adolescência, estava elaborando a sua individualidade, desde a internalização de regras até o contato com a sombra, e qual a contribuição dos mitos para a compreensão do desenvolvimento psíquico nessa fase.

A pesquisa foi realizada com oito sujeitos entre dez e doze anos de sexos e classes sociais diferentes, para os quais a autora contou o mito de Ícaro até antes da fuga do labirinto e, então, pediu para que os sujeitos inventassem um herói a fim de salvar Ícaro e Dédalo do labirinto e do Minotauro. Posteriormente, Raynsford contava o final original do mito e fazia perguntas, segundo um roteiro, a respeito do mesmo. As aplicações foram feitas nas casas dos sujeitos e gravadas.

A análise do material coletado foi qualitativa a partir de sete categorias baseadas nas principais tarefas da pré-adolescência.

Em relação à figura paterna e aspectos masculinos em geral, ocorreu tanto a valorização quanto o conflito em relação aos mesmos; apareceram aspectos positivos e negativos do arquétipo do pai.

O feminino apareceu tanto em seu aspecto materno positivo (nutridor e sustentador do ego) quanto como o feminino devorador, mas sempre era visto ou a partir do referencial masculino e em subordinação a ele ou em conflito com o masculino.

Há a internalização das regras, conforme o esperado socialmente, além de finais tanto criativos quanto estereotipados para o herói.

Em relação à sombra, alguns mostraram uma assimilação da mesma; enquanto outros, a rejeição.

Esse trabalho trouxe o relato dos dados obtidos e o agrupamento dos mesmos em categorias, no entanto, careceu de uma visão que os relacionasse, discutisse e, a partir disso, formulasse conclusões.

Hisada (1995) teve como meta pesquisar quando a intervenção através de histórias pode ser útil no tratamento psicoterápico de pacientes adultos, ao facilitar o processo de comunicação entre paciente e terapeuta e propiciar maior contato com o inconsciente do paciente por ele mesmo, principalmente, quando se encontra em forte resistência. Dessa forma, a autora buscou estudar

como auxiliar os pacientes a terem contato com suas angústias e observar a eficácia e as limitações das intervenções realizadas.

Os sujeitos de pesquisa eram do sexo masculino, solteiros, com ensino superior completo, e com as idades 37, 38 e 67 anos.

A autora elaborou uma apresentação e discussão dos casos clínicos dos sujeitos, com os quais se utilizaram histórias em atendimento psicoterapêutico, escolhidas a partir do material trazido pelos pacientes.

Hisada percebeu que os pacientes puderam identificar e reconhecer alguns aspectos das histórias como pertencentes a sua própria realidade psíquica, o que facilitou uma maior integração deles e da percepção dos pacientes em relação a si mesmos. Assim, puderam entrar em contato com suas dificuldades, identificá-las e trabalhá-las sem se sentirem invadidos.

As histórias, também, ajudaram a abaixar a resistência dos pacientes a ponto de ampliarem suas associações e relacionarem as histórias com outras áreas de suas vidas para além das queixas, inicialmente, trazidas.

O uso de narrativas pareceu, ainda, facilitar a comunicação entre paciente e terapeuta de modo a aproximá-los.

Através das falas posteriores à narração das histórias, pôde-se perceber que houve mobilização dos pacientes pela presença de relatos, até então, não pronunciados, os quais continham conteúdos de sofrimento, dor, confronto que não puderam ser tocados antes. Assim, tornou-se possível trazer aspectos importantes para a continuação do trabalho terapêutico.

A autora concluiu ser de grande contribuição a utilização de estórias infantis no processo psicoterápico, também, de pacientes adultos. Esse pode ser um recurso que propicia a autopercepção e constitui-se em um meio de expressão para superar a ansiedade persecutória, facilitando o processo psicoterápico e o encontro com camadas mais profundas do inconsciente. Acredita, ainda, que para a história ser efetivamente útil, deve conter a angústia básica do paciente, seus mecanismos de defesa e o tipo de relação objetal utilizada por ele. Deve ser identificada e analisada a transferência presente no processo de construção da história. E será importante, para o paciente, detectar todos estes aspectos na história a ele oferecida.

Essa pesquisa é interessante, mas para se chegar a resultados mais conclusivos, seria necessário expandi-la através de um maior número de casos clínicos analisados em que houvesse a utilização de histórias.

Oliveira (1994) procurou criar um perfil de herói, projetado pelos adolescentes, nos dias atuais. Para tanto, teve como sujeitos oitenta adolescentes entre 13 e 15 anos de uma escola particular de São Paulo.

Em sala de aula, foi aplicada pela professora de redação, com a duração de cinquenta minutos, uma atividade que consistia em oferecer um roteiro a partir do qual os sujeitos criariam um herói, suas características, inimigos e histórias de vida.

A análise do material obtido foi feita através de tabelas onde foram marcadas as frequências de certas características, utilizando como base o desenvolvimento da jornada do herói, do ego e da adolescência. A maioria dos heróis criados eram humanos, denotando proximidade com os adolescentes e a possibilidade de vivência heróica pertencente a eles; o que é reforçado pelo fato de que a maioria dos personagens tornaram-se heróis na adolescência.

Grande parte dos sujeitos demonstrou posicionamento crítico e realista perante a sociedade ao ter como inimigos de seus heróis a corrupção, o crime, os traficantes, os políticos desonestos.

A maioria dos heróis também mostrou algum tipo de relação com o sexo oposto.

Já em relação ao desfecho, alguns sujeitos não o desenvolveram, outros o fizeram com a morte do herói após alcançar seus objetivos e vencer seus inimigos, outros descreveram a morte do herói sem alcançar seus objetivos e derrotado pelo inimigo. E há aqueles que o colocaram como imortal.

A autora concluiu que o grupo sujeito de pesquisa encontrava-se na fase inicial da adolescência, pois ainda eram muito influenciados pela sociedade; não mais pertencentes inteiramente ao mundo dos pais, mas sob forte carga de tensão pela instabilidade e criminalidade da cultura brasileira.

Apesar dos dados e resultados serem interessantes, a pesquisa parece não responder ao objetivo proposto, pois não há a construção de um perfil de herói, projetado pelos adolescentes, nos dias atuais.

Davies (1988) procurou explorar a possibilidade terapêutica dos mitos e contos de fada como metáforas de problemas trazidos pelos pacientes e,

através do uso desses recursos na clínica, facilitar a resolução de conflitos e angústias. O autor relatou o caso clínico de uma paciente anoréxica de dezesseis anos e a sua relação familiar.

O autor e terapeuta da adolescente narrou o conto *A Bela Adormecida* em conjunto com a mesma, ou seja, ora um era o narrador e o outro, o ouvinte, ora a posição se invertia e, além disso, era possível modificar aspectos da estória original de acordo com as idéias trazidas pela paciente. Posteriormente, Davies trabalhou o conto com a adolescente através de associações e correspondências que ela estabelecia entre a narrativa e sua vida, inclusive em relação à anorexia. O autor relatou que após a possibilidade de elaboração de seu estado atual e vivências passadas, através desse recurso lúdico, a adolescente desenvolveu-se de forma mais vívida e animada, além de seu peso ter aumentado significativamente e se mantido.

Davies concluiu que o impacto da intervenção dramática parece facilitar uma mudança de atitude, pois oferece muitas possibilidades de associações e modos de desenrolar a estória oferecida, não sendo apenas através de determinações das intenções do terapeuta, mas também pela engenhosidade, criatividade com as quais o cliente responde ao que é oferecido.

Cabe colocar que esse artigo baseia-se em apenas um estudo de caso de modo que seria necessária uma expansão dessa pesquisa a fim de se chegar a resultados mais conclusivos.

Podemos perceber que as histórias têm sido utilizadas em pesquisas com diversas faixas etárias, incluindo crianças em idade pré-escolar, pré-adolescentes, adolescentes, adultos e idosos. A finalidade das pesquisas é igualmente ampla: contribuição para o processo psicoterapêutico, minimização de conflitos em situação de hospitalização, potencialização de recursos no processo de recuperação em relação à doença, desenvolvimento afetivo, emocional e físico de crianças, contribuição para atividades pedagógicas, reflexão e facilitação em momentos de crise e renovação como a conclusão de uma faculdade.

Nas pesquisas apresentadas foi utilizada grande variedade de instrumentos e situações de coleta: registro de casos clínicos desenvolvidos em atendimento terapêutico; atividades em grupo como diários reflexivos, biblioterapia, dramatização de contos, além da narração de histórias seguidas

da intervenção dos sujeitos na mesma ao inventarem um desfecho próprio, elaborarem desenhos em relação à história, criarem um herói através de um roteiro. Tais procedimentos foram desenvolvidos em diversos locais, como hospitais, faculdades, creches, casas dos sujeitos de pesquisa.

Todas as pesquisas apontam para uma modificação de atitudes, comportamentos, reflexões dos sujeitos de pesquisa após a intervenção através do uso de histórias. A contribuição do uso de narrativas pode ser evidenciada ao estimular pacientes com demência a se comunicarem e interagirem com outras pessoas, além de estimular a memória através de associações entre as histórias narradas e suas histórias de vida; possibilitar à adolescente com anorexia desenvolver-se de forma mais vívida e animada, além de ter seu peso aumentado significativamente e se mantido; contribuir para a socialização do grupo de crianças pré-escolares e seus processos de aprendizagem, além de facilitar os momentos de trocas de alegrias, pedidos de ajuda, males e problemas, despertar o gosto pela leitura e estimular a criatividade.

As histórias, ainda, despertaram a expressão verdadeira de situações e conflitos reais, por meio de suas dramatizações, por formandos do curso de medicina e ofereceram, a eles, um aspecto catártico e iluminador, além de propiciar movimento de solidariedade e identificação intragrupo; auxiliaram na investigação de que forma cada sujeito, na fase da pré-adolescência, está elaborando a sua individualidade; possibilitaram a constelação do arquétipo do herói na consciência do adolescente egoicamente fraco, fortalecendo seu ego e, conseqüentemente, instrumentalizando-o para vencer a difícil batalha entre a infância e o universo adulto. O lúdico traduziu-se em veículo rico a ser utilizado, com funções potencializadoras, por crianças em situação de hospitalização, contribuindo para a promoção de saúde, expressão de sentimentos e vivências, lidar com emoções e elaboração de conteúdos que surgiram ao longo da hospitalização.

Por fim, a utilização de narrativas como contos e mitos auxiliou pacientes, em atendimento terapêutico, a identificar e reconhecer alguns aspectos das histórias como pertencentes a sua própria realidade psíquica, o que facilitou uma maior integração desses conteúdos e da percepção dos

pacientes em relação a si mesmos, além de facilitar a comunicação entre paciente e terapeuta de modo a aproximá-los.



Fig. 4. Personagem de GURPS

Fonte: <http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://img66.imageshack.us/img66/9972/markorje2.jpg&imgrefurl>

4. Heróis e Heroínas: conjugação de forças na busca da renovação

Há inúmeras histórias de heróis e heroínas, presentes em todas as épocas e recontadas ao longo do tempo, com diversas roupagens e incontáveis nomes, em todos os povos; na verdade, raramente, há uma história sem a presença desses personagens tão vívidos em todos e em cada um de nós. “Na essência, pode-se até afirmar que não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos”. (CAMPBELL, 2000, p. 145).

No início da aventura, o herói pode perseguir um objetivo intencionalmente ou ser lançado a um rumo no qual não pensava poder caminhar ou, até mesmo, conceber sua existência. Porém em todas as histórias de herói, há um esforço inicial em deixar o estado conhecido, confortável, em que o personagem cresceu e ir em direção ao desconhecido, imprevisível, mas, por isso mesmo, com todos os potenciais e possibilidades a serem desvendados e incorporados.

A saída do mundo conhecido a fim de ingressar no obscuro pode ser concebida como a retirada de foco, por parte de nossa psique, do mundo conscientemente vivenciado para entrar em contato e incorporar nossos conteúdos, até então, ignorados ou, até mesmo, repudiados e concebidos como não pertencentes a nós, de modo que nos realizemos em nossas singularidades. Disso resulta uma ampliação de nossa consciência e a possibilidade de transformação.

[...] a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo [...] e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C.G. Jung denominou “imagens arquetípicas”.

[...] Sua segunda e solene façanha é [...] retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (CAMPBELL, 2007, p. 27-28).

A sociedade e a cultura nas quais se está imerso e a estrutura corporal iniciam o processo de modelagem da personalidade, inclusive do herói, mas haverá o momento em que a singularidade reclamará por sua realização.

O ser humano após saber-se como identidade corporal, marcada e definida pelas semelhanças de raça, cor, traços e vestes, armas e cultos, crenças e deuses, buscar-se-á pelas imparidades, pela natureza exclusiva. O reclamo será pela singularidade. (ALVARENGA, 1999, p. 48).

O herói representa a possibilidade do ser humano em tornar-se indivíduo singular; o caminhar em direção à gesta heróica é um chamado arquetípico pela busca de identidade única e própria.

O mito do herói traz, em seu desenvolvimento, o conflito entre inconsciente e consciente. É um mito solar em que o protagonista tem que se desvencilhar, reiteradamente, das amarras da dimensão inconsciente para adquirir, cada vez mais, consciência e, com isso, conhecer a si mesmo, suas forças e fraquezas, suas potencialidades e dificuldades, seu real tamanho em relação ao cosmos. “O ato principal do herói é vencer o monstro da escuridão: a vitória esperada da consciência sobre o inconsciente”. (JUNG, 2000 [1976], p.168).

O herói, portanto, carrega consigo a possibilidade do desenvolvimento da individualidade; ele representa a saída do sentimento de massa, ou seja, do ser mais um dentre tantos da coletividade na qual se encontra imerso a fim de buscar um caminho próprio e conquistar a unicidade, alcançar a si mesmo como diferente de todos os outros.

Geralmente, o herói realiza proezas ao longo de seu caminho tanto físicas quanto espirituais, nas quais entra em contato com sua realidade pessoal e transpessoal, ampliando, dessa forma, o conhecimento a respeito de seus mundos interno e externo. De acordo com Campbell:

[...] há dois tipos de proeza. Uma é a proeza física, em que o herói pratica um ato de coragem, durante a batalha, ou salva uma vida. O outro tipo é a proeza espiritual, na qual o herói aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana e retorna com uma mensagem. (CAMPBELL, 2000, p. 131).

Tais proezas, obtidas através de um caminho de provações e, ao ultrapassá-las, iluminações levam à recompensa. Esse movimento também se faz presente em nossas vidas, não há a possibilidade de recompensa sem que façamos renúncias e passemos pelos obstáculos que nos são impostos. “O Alcorão diz: Você acha que pode ter acesso ao Jardim das Delícias sem passar pelas mesmas provações daqueles que o antecederam?” (CAMPBELL, 2000, p. 134).

Uma das proezas mais comuns encontradas nos mitos de herói são as lutas contra monstros, como dragões, serpentes e criaturas aquáticas. A libertação do ego da inconsciência e das tendências regressivas é, inúmeras vezes, representada pela luta com o dragão/serpente e sua vitória em relação à criatura. O herói como símbolo do ego e a criatura como representação da sombra e das amarras da dinâmica materna obstrutiva ao desenvolvimento se enfrentam, e para que o fluxo de energia psíquica continue a fluir, proporcionando ao indivíduo caminhar em direção a si mesmo, à realização de seus potenciais e ao contínuo desenvolvimento, o herói há que vencer essa batalha.

No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico pelo qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância, em um mundo dominado por sua mãe. (HENDERSON, 2008 [1964], p.154).

Para que o ego vença a batalha contra o dragão, no entanto, é necessário que, antes, assimile o seu próprio dragão interior, seu lado obscuro, sua sombra, a qual carrega conteúdos considerados malignos e destrutivos. O herói deve reconhecer em si mesmo o dragão, aceitá-lo e assimilá-lo a fim de resignificá-lo e utilizá-lo de maneira positiva e criativa no sentido de impulsionar a vida. Apenas assim poderá vencer o dragão exterior. “Na condição de preso à mãe, o herói é o dragão, e na condição do renascido da mãe, ele é o que vence o dragão”. (JUNG, 1999 [1973], p. 363).

Jung (1999 [1973]) discorre a respeito da luta contra o monstro marinho como disseminado pelo mundo todo. O enfrentamento da baleia ou de outras

criaturas aquáticas expressa o mesmo movimento, pois, primeiro, apresenta o herói sendo engolido por esse animal, o que pode ser visto como a representação do ego submerso nas forças sombrias do inconsciente, de modo a poder assimilá-las para, então, destruir o animal em suas entranhas ou acender uma tocha em seu interior de modo que o monstro sucumbe e emerge, novamente, das profundezas, alcançando a luz do dia. Esse episódio significa, portanto, a retomada de consciência do herói através da vitória em relação à criatura símbolo do inconsciente e da regressão, o que, por sua vez, só acontece após a assimilação dela, pelo herói, como parte de si mesmo.

As proezas heróicas podem ser consideradas análogas às dificuldades encontradas pelo ego a fim de manter seu relacionamento com o inconsciente de modo saudável e que permita a incorporação de novos elementos como pertencentes a si, de forma que o indivíduo possa aumentar suas possibilidades e potencialidades, tornando-se, cada vez mais, aquilo que é.

Esse relacionamento inconsciente requer, no entanto, um esforço – como qualquer pessoa que tente ficar ciente dos impulsos inconscientes logo descobre – pois parece que o inconsciente coloca no caminho todos os obstáculos possíveis desse mesmo relacionamento no qual ele insiste de modo ostensivo (da mesma forma que o herói nos contos de fada é sempre perseguido por dificuldades que ele tem que superar quase que por acordo prévio) [...]. (WHITMONT, 2004, p. 45).

Quando o ego necessita fortalecer-se, pois não pode executar alguma tarefa sozinho e precisa aproximar-se da fonte inconsciente a fim de tornar seus conteúdos acessíveis e, após integrá-los, munir-se deles para, enfim, enfrentar o desafio que lhe é proposto, os símbolos heróicos costumam surgir. Um período bem conhecido em que esses símbolos costumam emergir trata-se da passagem da adolescência à idade adulta, em que a saída do mundo parental para os desafios, sem os quais as conquistas não ocorrem, começa a se configurar. Além de ser uma fase marcada pelo início da busca pela singularidade, sendo que no estado anterior, parecia haver uma indiferenciação entre o indivíduo e seu grupo social; agora se torna primordial a conquista da individualidade.

O herói [...] exige o sacrifício da “mãe”, significando uma atitude infantil passiva, e que assume as responsabilidades da vida e enfrenta a realidade de um modo adulto. O arquétipo do herói exige o abandono desse pensamento fantasioso infantil e insiste em que se aceite a realidade de um modo ativo. Se os humanos não tivessem sido competentes para aceitar esse desafio, teriam sido condenados ao fracasso e extinção há muitas centenas de milhares de anos. (STEIN, 1998, p. 86).

De tempos em tempos, os heróis e heroínas ressurgem com tamanha força que nos maravilhamos com suas histórias, façanhas, descobertas. Parece necessitarmos rever uma e outra vez a saga percorrida pelo herói exterior que, imediatamente, convoca nosso herói interior a correr com ele por esses mundos de provações e iluminações. Parece que precisamos mergulhar nos universos em que o herói submerge e não permanecermos somente atados ao nosso mundo concretamente vivenciado, onde buscamos o status social e a conquista econômica. Ao falar sobre o filme *Guerra nas Estrelas*, Campbell discorre:

Não foi apenas a qualidade de produção que fez dele um filme tão atraente, é, também, que ele chegou num momento em que as pessoas tinham necessidade de ver, em imagens, assimiláveis, o embate entre o bem e o mal. Todos precisavam que o idealismo lhes fosse lembrado, todos queriam ver uma história baseada em desprendimento, não em egoísmo. [...] Ele pergunta: Você será uma pessoa de coração, verdadeiramente humana – porque é daí que a vida provém, do coração -, ou será aquilo que o chamado “poder intencional” parece exigir de você? Ao dizer: “Que a força esteja com você”, Ben Kenobi está falando do poder e da energia da vida, não de intenções políticas programadas. (CAMPBELL, 2000, p. 153).

De acordo com Campbell (2007), a saga do herói conta com as etapas separação-iniciação-retorno e cada uma delas, por sua vez, possui uma série de eventos que caracterizam as histórias de heróis e heroínas.

Inicialmente, há o chamado para a aventura, o qual pode ocorrer de diferentes modos, mas geralmente há a presença do arauto, aquele que anuncia o início da aventura. Esse personagem, na maioria das vezes, possui traços sombrios, repugnantes ou aterrorizantes, assume formas animais ou misteriosas; a princípio, nos causa temor e desconfiança, mas ao

prossequirmos pelo caminho, percebemos suas várias facetas para além dessa inicial.

O chamado à aventura sempre implica em um conflito entre o mundo já vivenciado e a entrada no desconhecido. O herói pode voltar-se, algumas vezes, para suas preocupações rotineiras, mas, aos poucos e gradativamente, elas perdem o sentido e as indicações, cada vez mais intensas, permeiam a vida do herói a fim de que atenda ao chamado até que este não possa mais ser recusado.

Sair do mundo endogâmico conhecido, que durante milênios gestou a identidade corporal, para enfrentar o mundo da exogamia forja a gesta heróica [...]. O segundo tempo da consciência, tempo da diferenciação, traz o reclamo do sistema pelo exogâmico, compondo-se como atividade psíquica, corpo metal, imparidade, nome próprio. A busca pela singularidade e imparidade dará emergência ao herói-heroína e se definirá pela gesta. (ALVARENGA, 1999, p. 49).

O herói pode recusar o chamado, desviar seu foco da entrada na aventura para as questões corriqueiras de sua vida comum, para aquilo que considera seus próprios e individuais interesses; assim torna-se um prisioneiro do tédio, do mundo partilhado pela maioria dos homens, por trabalhos e causas sem significado. Apenas luta pela manutenção dos valores, ideais, objetivos, vantagens e obtenção dos mesmos. “[...] o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido [...]”. (CAMPBELL, 2007, p. 67).

Alguns heróis potenciais tornam-se presas dessa direção, no entanto, outros são destinados a serem salvos e, o momento em que sofrem a punição pela insistente recusa, mostra-se a ocasião da providencial revelação de um princípio de liberação.

O primeiro encontro do herói, ao lançar-se ou ser enviado à aventura, estabelece-se com uma figura protetora, a qual oferece amuletos, conselhos, encantamentos a fim de que possa enfrentar as forças inexauríveis que está prestes a encontrar. Essa figura, muitas vezes, é representada pela forma de um ancião ou anciã.

Esse ajudante sobrenatural já foi visto, em inúmeras mitologias e contos de fada, como habitante da floresta, mágico, eremita, pastor, ferreiro, barqueiro, condutor de almas. Porém sempre é, a um só tempo, protetor e perigoso, paternal e maternal, reúne todas as oposições de nossa mente e todas nossas possibilidades inconscientes, representando, portanto, um auxílio à nossa atitude consciente.

O herói, agora, munido de todos os encantamentos e conselhos dados pelas figuras protetoras, segue sua aventura até chegar ao primeiro limiar, o qual, uma vez adentrado, levará ao mundo desconhecido, onde a proteção de seus pares já não será útil, entrará apenas em companhia de si mesmo, o qual inclui seus guias e protetores encontrados pelo caminho.

O herói, no início de sua jornada, ainda pode ser considerado fraco diante da grandiosidade dos desafios que terá que enfrentar, dos monstros com os quais irá lutar e das tarefas que terá que realizar. Para ajudá-lo, aparecem, então, figuras guardiãs que possibilitam a execução de tais proezas sobre-humanas, impossíveis de serem concretizadas se o herói contasse apenas consigo próprio nesse estágio inicial. Essas figuras podem ser correspondentes a forças, até este momento, inconscientes da totalidade psíquica da qual o ego é só uma parte, mas que devem começar a ser apreendidas, por ele, a fim de que novos conteúdos sejam integrados à consciência, conferindo a possibilidade de prosseguimento do desenvolvimento e do caminho heróico de cada um de nós.

Essas personagens divinas são, na verdade, representações simbólicas da psique total, entidade maior e mais ampla que supre o ego da força que lhe falta. Sua função específica lembra que é atribuição essencial do mito heróico desenvolver no indivíduo a consciência do ego – o conhecimento de suas próprias forças e fraquezas – de maneira a deixá-lo preparado para as difíceis tarefas que a vida lhe há de impor. (HENDERSON, 2008 [1964], p. 144).

O primeiro limiar é guardado por outra figura, em um primeiro momento, essa mostra seu caráter protetor em que avisa o herói dos perigos da passagem do limiar e da sua possível queda diante deles. Porém somente quando o herói incita seu poder destrutivo, quando ousa desafiá-la e ultrapassa o limite por ela guardado é que, verdadeiramente, passa a uma nova região de experiência.

Então o herói vai ao encontro do desconhecido, aparentemente externo, mas, ao longo da caminhada, descobrirá que o mergulho não foi feito somente para fora, mas sim em direção ao profundo si mesmo; o herói relega seu poder egóico a segundo plano e submerge em sua esfera inconsciente. Esse motivo já representado pela entrada no ventre da baleia, do dragão ou em um templo, denota a auto-aniquilação do herói, a saída dos limites do mundo consciente convencional e a posterior metamorfose, em que o herói transforma-se ao entrar em contato e assimilar as vivências desse desconhecido de dentro e de fora.

Ao encarar e assimilar as forças do desconhecido, o herói as torna familiares e elas perdem seu caráter destrutivo para adquirir um, de iluminação que pode guiá-lo a novos insights e horizontes mais amplos de modo a ampliar o campo de consciência em relação ao mundo externo e a si mesmo, os quais estão para além dos limites do ego e das vulnerabilidades a que está susceptível tanto provenientes do exterior como do interior.

O herói cujo apego ao ego já foi aniquilado vai e volta pelos horizontes do mundo, entra no dragão assim como sai dele, tão prontamente como um rei circula em todos os cômodos do palácio. Aí reside seu poder de salvar, pois sua passagem e retorno demonstram que, em todos os contrários da fenomenalidade, permanece o Incrível-Imperível e não há nada a temer. (CAPMPBELL, 2007, p. 93).

Ultrapassado o limiar, completa-se a etapa da separação e principia-se a da iniciação. Dá-se início ao caminho das provas desse mundo desconhecido, numerosos são os obstáculos, sobre-humanos são o esforço, a coragem, a resistência e a força para vencer os perigos. Mas há o desafio maior: perceber a limitação e a necessidade de submeter-se aos poderes e desígnios de forças mais poderosas.

Esse momento pode encontrar correspondência, em nossas vidas, quando, ao transpormos diversos desafios e provações, chega a ocasião em que nos deparamos com a provação suprema, na qual somos convidados a nos entregarmos a um objetivo mais elevado em detrimento de nossos interesses pessoais e de nossa autopreservação; somente ao passarmos por essa vivência, podemos alcançar uma transformação de consciência de

aspecto heróico. A consciência, assim, se transforma ou pelas próprias provas ou por revelações iluminadas.

[...] Quando deixamos de pensar prioritariamente em nós mesmos e em nossa autopreservação, passamos por uma transformação de consciência verdadeiramente heróica. E todos os mitos lidam justamente com a transformação da consciência, de um tipo ou de outro. Você vinha pensando de um certo modo, agora tem de pensar de um modo diferente. (CAMPBELL, 2000, p. 134).

O sacrifício é um tema bem conhecido que representa essa prova suprema, em que o herói abdica do poder e conquistas obtidos, até esse momento, em prol do bem maior; o herói deixa de ser o condutor e passa a ser conduzido por forças superiores a ele mesmo, muitas vezes, representadas por deuses que o encaminham a tal momento. Ele percebe a si mesmo em sua real medida e desvencilha-se de possíveis inflações em função dos grandes obstáculos superados que mostram sua grande força física e espiritual. No entanto, somente assim, o herói pode voltar a ligar-se ao inconsciente, não subjugado a ele, mas em relação com ele e, portanto, consciente desse movimento. Ele não é levado sem seu consentimento, mas percebe que é o que deve ser feito para que o desenvolvimento de seus mundos interno e externo continue a fluir. “No sacrifício o consciente renuncia à posse e ao poder, a favor do inconsciente. Isto torna possível uma união de opostos cuja consequência consiste numa libertação de energia”. (JUNG, 1999 [1973], p. 415).

Durante o caminho, o herói passará, ainda, pelo encontro com a Deusa, sua contraparte, seu oposto complementar. Não se trata da Deusa devoradora, a qual desejaria fazer do herói seu eterno prisioneiro, a Deusa em sua forma maternal possessiva e obstrutiva de seu desenvolvimento. Dessa, o herói tem que se desvencilhar, há que se matar o dragão, sair da dinâmica matriarcal impeditiva e entrar em uma outra relação com o feminino, a da alteridade. O encontro com a Deusa, enquanto sua complementaridade e representativa da alteridade, lhe confere a possibilidade de experienciar uma aproximação maior com a totalidade, a qual deve ser uma das conquistas de sua trajetória. “A assimilação da tendência do sexo oposto torna-se uma tarefa que precisa ser

resolvida para manter a libido em progressão. A tarefa consiste na integração do consciente, na combinação de “consciente” e “inconsciente””. (JUNG, 1999 [1973], p. 293).

O casamento místico traz a libertação e também o domínio, por parte do herói, da mãe destruidora que, por sua vez, só se tornou possível devido à ampliação de consciência heróica, após inúmeras façanhas, que o levaram, por fim, ao encontro com a mulher em seu aspecto de complementaridade. “[...] a tarefa do herói tem um objetivo que vai além do ajustamento biológico e conjugal: liberar a *anima* como o componente íntimo da psique, necessário a qualquer realização criadora verdadeira”. (HENDERSON, 2008 [1964], p. 162-163). O salvamento da princesa, por exemplo, pode ser concebido como a libertação da anima dos aspectos devoradores e obstrutivos da mãe.

Para tal façanha, o herói deve entrar em sintonia com o pai, liberar-se de sua percepção apenas da face destruidora do mesmo que lhe lança ao mundo desconhecido e impõe tarefas, aparentemente, impossíveis. O herói somente irá libertar-se das amarras maternas obstrutivas de seu caminho se perceber o pai como sendo parte dele mesmo e o caráter materno do mundo parental que também abençoa, mune de amuletos e conselhos; não joga o herói que o escuta e se aproxima, ao deserto, à floresta, às águas profundas sem conferir-lhe tudo que precisa para sobreviver e sair transformado dessa experiência.

O problema do herói que vai ao encontro do pai consiste em abrir sua alma além do terror, num grau que o torne pronto a compreender de que forma as insanas e repugnantes tragédias desse vasto e implacável cosmo são completamente validadas na majestade do Ser. O herói transcende a vida, com sua mancha negra peculiar e, por um momento, ascende a um vislumbre da fonte. Ele contempla a face do pai e compreende. E, assim, os dois entram em sintonia. (CAMPBELL, 2007, p. 142).

Jung, ao tratar dessa fase na jornada heróica, expressa:

[...] em certas ocasiões o próprio herói apresenta os atributos paternos, quando sua identidade com o pai se manifesta. O herói representa o *eu inconsciente do homem*, e este se revela empiricamente como a soma e o conteúdo de todos os arquétipos, incluindo também o tipo do “pai” e do sábio ancião. Neste sentido o herói é seu próprio pai e se gera a si mesmo. (JUNG, 1999 [1973], p. 323).

Há uma diferenciação na atitude heróica do herói e da heroína, percebida no momento em que se encontram em suas alteridades e complementam-se. A heroína, muitas vezes, não enfrenta com as armas concretas das guerras e com suas mãos os monstros, montanhas e profundezas tal como faz o herói, mas protege-o e mune-o de ensinamentos, técnicas, conhecimentos necessários a tais façanhas. Acolhe o novo, o herói e trai seu povo, pois seu desejo pelo herói é maior do que a fidelidade à tribo. A heroína renuncia ao poder endogâmico de manutenção dos velhos padrões ao render-se ao amor e permitir que o eleito anunciador da renovação ocupe seu lugar ao trono.

A heroína é misericordiosa ao acolher amorosamente aquele que não possui recursos e energia, aquele que busca, mas não sabe como fazê-lo. O herói, apesar de saber qual a sua tarefa, só conseguirá executá-la através da conjugação com a heroína.

O gesto heróico das mulheres [...] é trair. A traição das mulheres decretará o fim de um tempo [...]. A cada série de heróis matadores de monstrosidades da Grande Mãe encontraremos uma seqüência de mulheres “traidoras”: Hipermnestra, Medéia, Ariadne, Helena, Antígona, Electra, Hipodamia, e tantas outras. [...] O feminino trai por amor ao inédito, ao novo, mudando a ordem sistêmica ameaçada de destruição pelo endogâmico incestuoso. O feminino que “trai” propicia a emergência da exogamia renovadora. [...] Mulheres, sempre mulheres, emergências da Grande Deusa, propiciando o acontecer de um tempo novo. (ALVARENGA, 1995, p. 79).

Henderson (2008 [1964]) escreve a respeito do conto *A Bela e a Fera* como ilustrador desse ato heróico feminino, pois somente quando a jovem Bela liberta-se de seus laços paternos ao deixar sua casa e ir ao encontro da Fera, que necessita de seu auxílio, é que pode encontrar seu lado feminino vinculado à conjugação com o masculino que, então, se transforma em um bonito príncipe com o qual começa um novo dinamismo.

Após tantas provações, chega o momento da apoteose, onde o herói encontra-se consigo mesmo e percebe que o próprio herói é aquele que o herói veio encontrar, e ele, Deus, Deusa e todas as outras coisas são, na verdade, uma só, partes da mesma totalidade, ao mesmo tempo em que são uma totalidade em si.

Aqueles que sabem, não apenas que o Eterno vive neles, mas que eles mesmos, e todas as coisas, são verdadeiramente o Eterno, habitam os bosques de árvores que atendem aos desejos, bebem o licor da imortalidade e ouvem, em todos os lugares, a música silenciosa da harmonia universal. Esses são os imortais. (CAMPBELL, 2007, p. 157).

Ao percorrer esse caminho, percebemos que o herói não é um homem comum, mas sim um homem superior, um rei nato, o que era anunciado desde o início da aventura, até mesmo pelo motivo de sua dupla paternidade, humana e divina, situando-o entre os dois mundos. O herói chega, então, à apoteose da aventura e recebe uma benção última dos deuses, sua graça.

Os deuses e deusas devem ser entendidos, em consequência, como encarnações e guardiães do elixir do Ser Imperecível, mas não são, em si mesmos, o Último em seu estado essencial. Assim, o herói busca, por meio do seu intercurso com eles, não propriamente a eles, mas a sua graça, isto é, o poder de sua substância sustentadora. Essa miraculosa energia-substância, e só ela, é o Imperecível; os nomes e formas das divindades que, em todos os lugares, a encarnam, distribuem e representam, vêm e vão. (CAMPBELL, 2007, p. 169).

Uma vez terminada a busca do herói, seja pela penetração na fonte, o encontro com a princesa, a graça alcançada por meio de uma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, chega o tempo de retornar com e como o símbolo de toda a sabedoria adquirida e partilhá-la com os habitantes do reino humano; assim, torna-se o anunciador da boa-nova, da promessa de transformação e renovação.

A aventura percorrida pelo herói, tradução também da busca de si mesmo, dá-se a partir da constelação desse arquétipo, o qual emerge de forma eruptiva, sem deixar ao eu a possibilidade de negação diante de chamado tão poderoso. “A constelação ativa do complexo do herói comanda o espetáculo da vida, causando fascínio no coletivo tanto quanto no pessoal, trazendo a possibilidade de transformação do todo, pessoal e coletivo”. (ALVARENGA, 1999, p. 50).

No entanto, como podemos vivenciar em diversos mitos e contos, muitos heróis recusam tomar o caminho de volta e passam a estabelecer morada na

terra eterna, distante de nossa temporalidade ou tornam-se eremitas em cavernas quase impossíveis de penetrar ou vagam pelo mundo sem rumo certo ou, ainda, falecem ao alcançar o êxtase da bênção última.

Caso o herói possua a aprovação dos deuses para voltar ao seu mundo social, portando a promessa de renovação, terá todas as bênçãos e auxílios de tais entidades sobrenaturais. Porém se a vontade divina se opuser ao alcance do elixir, ou ainda, se o desejo de retornar ao seu mundo desagradar aos deuses, o retorno do herói acabará por ser uma fuga onde muitos obstáculos lhe serão impostos, de modo a torná-la repleta de prodígios de obstrução e evasões mágicas, as quais permitirão ao herói voltar para um local seguro, para sua sociedade, talvez até trazendo a bênção. No entanto, o esforço despendido para tal feito, raramente, é pequeno.

O herói pode, então, ser retardado no prosseguimento de sua jornada por outros fatores ou, ainda, permanecer tomado pelo estado de graça, ao alcançar a bênção última, a tal ponto que fica paralisado e não dá início ao retorno; mas se a vontade divina clamar por sua volta, o herói poderá contar com o resgate de sua aventura através da assistência externa. Assim, ainda ao final da trajetória, permanece o auxílio da força sobrenatural que acompanhou o herói em toda sua jornada.

Na fuga mágica, o herói salva seu ego; já no resgate, ao ter sucumbido sua consciência, o inconsciente produz os meios para que o equilíbrio volte e o herói renasça para o mundo de onde veio.

O limiar do retorno apresenta inúmeras dificuldades, uma delas é aceitar as alegrias, tristezas, o cotidiano e suas banalidades do mundo social para o qual retorna após ter vivenciado tamanha experiência de completude. Para quê voltar a um mundo desses se conhece um outro tão encantador, fantástico, com todas as possibilidades à espera dos que verdadeiramente podem encontrá-las? O herói, ainda, pode ater-se à dúvida em relação a de que servirá tentar passar o conhecimento alcançado a tão fracionárias e céticas pessoas, à incerteza de permanecer ali e iniciar essa empreitada ou deixar o mundo temporal entregue à sua limitação e estagnação cotidiana e retornar ao mundo atemporal.

Campbell expressa a passagem do limiar do retorno:

Isso nos leva à crise final do percurso, para a qual toda a miraculosa excursão não passou de prelúdio – trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, que o leva do reino místico à terra cotidiana. Seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou carinhosamente conduzido pelas divindades orientadoras, o herói tem de penetrar outra vez, trazendo a bênção obtida, na atmosfera há muito esquecida na qual os homens, que não passam de frações, imaginam ser completos. Ele tem de enfrentar a sociedade com seu elixir, que ameaça o ego e redime a vida, e receber o choque do retorno [...]. (CAMPBELL, 2007, p. 213).

Tais dúvidas serão sanadas se o herói puder entender que “o trabalho de representar a eternidade no plano temporal, e de perceber, neste a eternidade, não pode ser evitado”. (CAMPBELL, 2007, p. 215). Assim, o herói passa a conceber a sintonia entre os mundos e pode transitar por eles, o herói torna-se o senhor dos dois mundos e, portanto, livre para viver. “O herói precisa realizar a renovação do mundo, vencer a morte, personifica a força criadora do mundo [...]”. (JUNG, 1999 [1973] p. 370).

A busca do herói ou da heroína e o seu encontro com antagonistas mitológicos pode ser resumido, em linguagem psicológica, como o encontro do ego com os elementos formais típicos e sempre recorrentes da psique. Para a pessoa que trabalha com o inconsciente, surgem os problemas de adaptação inicial aos mundos exterior e interior (tipos psicológicos); o grupo coletivo continente (a persona); o conflito com a parte reprimida ou inaceitável da personalidade da pessoa (a sombra); a necessidade de estabelecer um relacionamento com os elementos contra-sexuais secundários da psique – masculinos (anima) ou femininos (animus); e, finalmente, o encontro com o núcleo suprapessoal da personalidade total e do significado da vida da pessoa (o Self). (WHITMONT, 2004, p.122)

O herói serve, assim, tanto ao psiquismo quanto ao coletivo, uma vez que ao renovar, transformar e promover a ampliação do primeiro provoca, como desdobramento natural, a expansão da dinâmica cultural para a qual retorna.

[...] o herói serve ao psiquismo, sua formação, preservação e renovação. E também à cultura, como seqüência natural da expansão da consciência, relacionadas de forma sincrônica. Ao superar a própria imanência, cria o conceito de transcendência, o estabelecimento das polaridades (partes e da totalidade (todo)), sua organização e preservação. (CAVALHEIRO, 1995, p. 6).

A figura do herói costuma aparecer em nossas vidas em momentos de transformação e renovação, quando os antigos padrões de funcionamento

tornam-se obsoletos para as novas façanhas que teremos que executar. O primeiro momento em que se constela trata-se daquele em que temos que nos desprender do mundo materno conhecido, confortável e previsível para, então, iniciar um caminho de diferenciação e conquista do mundo exterior. No entanto, de tempos em tempos, tal figura é reativada em nossas vidas, quando temos que abandonar o universo conhecido da situação em que nos encontramos, seja em relação ao mundo exterior ou interior, e confrontar a nova realidade que nos é apresentada a fim de que possamos prosseguir em nosso caminho, ampliando nossos potenciais, reconhecendo, cada vez mais, novos conteúdos como também possibilidades nossas e, com isso, nos aproximando daquilo que somos.

A criança separa-se de sua mãe quando, por volta dos dois anos de idade, começa a dizer “não”. Esse movimento, embutido no desenvolvimento natural do indivíduo psicológico, ocorre espontaneamente e facilita o desenvolvimento do ego. Tem uma base arquetípica e pode estar relacionado com o surgimento da primeira aproximação do modelo arquetípico do herói. Para Jung, isso seria um aspecto da individuação que se processa ao longo da vida inteira, mas não é, por certo, a história toda. A finalidade desse momento para a separação é criar uma situação psicológica que possa mais tarde avançar para novas etapas de conscientização [...]. (STEIN, 1998, p. 157).

Enquanto regidos pela dinâmica do herói, nos preparamos para o enfrentamento das demandas do mundo exterior, através do desenvolvimento de nosso universo interior, por meio do fortalecimento do ego e aquisição de novos conteúdos e conhecimentos, tanto referentes ao meio exterior quanto interior, de modo a nos munirmos de mais elementos que, por sua vez, nos permitem alcançar conquistas e vencer desafios, assim como adequar-nos ao meio social em que estamos imersos. Desse modo, forma-se a base para a superação de futuros obstáculos e o progressivo caminhar ao longo do processo de individuação, para o qual somente o herói não será suficiente, mas sem a garantia proporcionada por ele, através primeiras integrações e instrumentalizações decorrentes do diálogo ego-self, do fortalecimento egóico e da adaptação ao mundo exterior, os passos seguintes de nossa jornada não seriam possíveis.

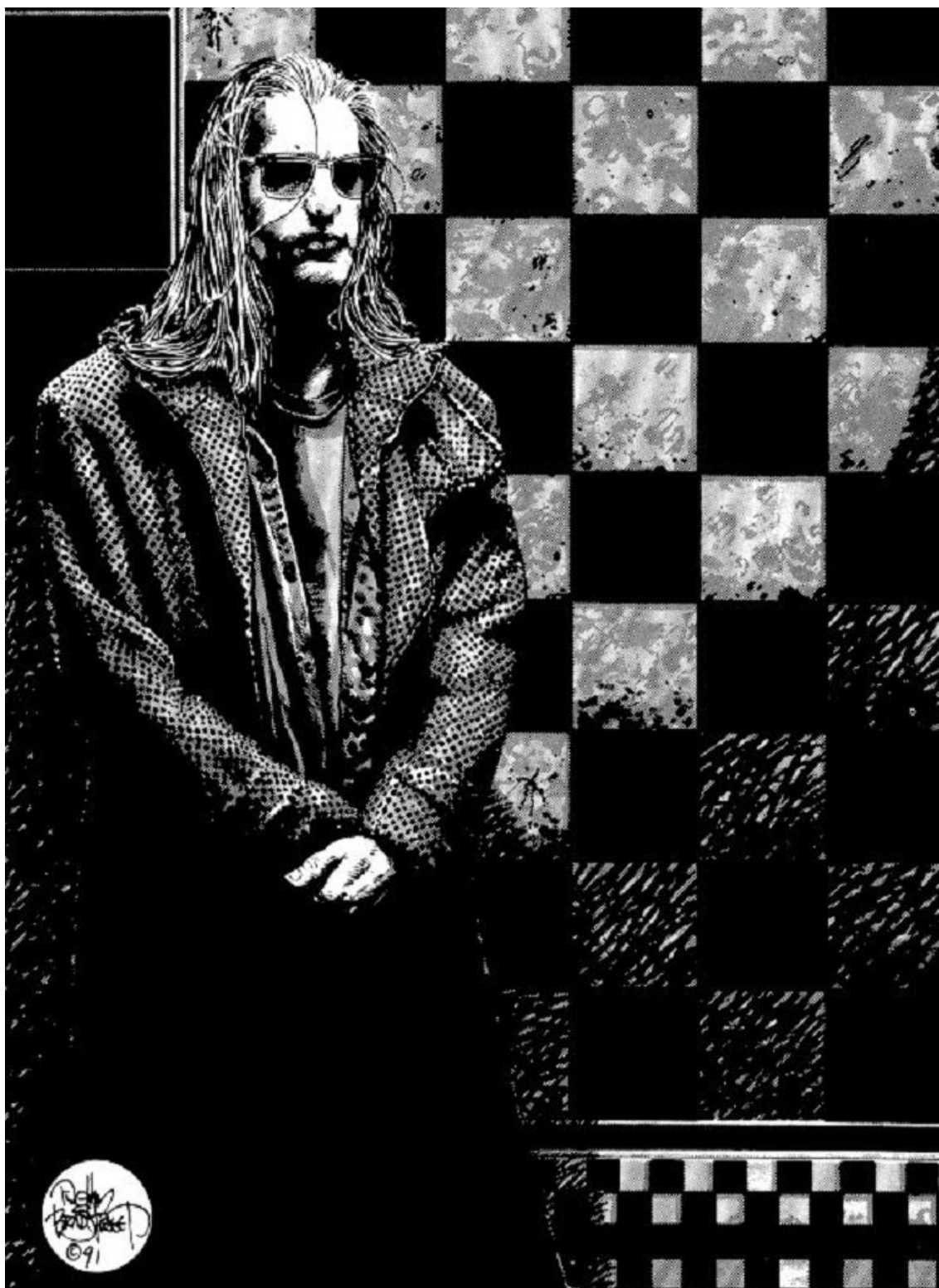


Fig. 5. Personagem de Vampiro: a Máscara

Fonte: <http://archivoseliseodelalquimista.iespana.es/imagenes/galeria/timothy%20bradstreet/mal-kavian.jpg>

5. Objetivo

Buscar uma compreensão acerca do sentido da vivência dos jogos de R.P.G. à luz da Teoria Junguiana. Através dos relatos dos sujeitos de pesquisa, foi possível perceber que esse objetivo estava relacionado à construção de um personagem heróico, bem como o exercício do mesmo, além de terem sido identificados, nas falas dos sujeitos, conteúdos referentes às etapas da jornada heróica elaborada por Joseph Campbell. Desse modo, nasceram dois objetivos específicos a partir dessas observações:

1. Relacionar as etapas da jornada do herói de Joseph Campbell e os relatos dos sujeitos de pesquisa a respeito da vivência dos jogos de R.P.G. de modo a perceber até qual etapa cada sujeito caminhou.
2. Buscar compreender o que o exercício da figura do herói e a vivência da jornada heróica, nos jogos de R.P.G., trazem como desdobramentos para os sujeitos de pesquisa em suas vidas reais.



Fig. 6. Personagens de Anime R.P.G.
Fonte: http://www.freewebs.com/rpg_xp/RPG_Maker_xp.jpg

6. Método

Esse trabalho se caracterizou por uma pesquisa quali-quantitativa, uma vez que foi buscada a compreensão da experiência relacionada aos jogos de R.P.G. de cada sujeito em particular. Utilizou-se a base teórica da Psicologia Analítica, pois essa oferece suporte à análise simbólica do fenômeno estudado.

6.1. Sujeitos

6.1.1. Critérios de inclusão

Os sujeitos foram vinte indivíduos de ambos os sexos, moradores da cidade de São Paulo, pertencentes à faixa etária entre 18 e 33 anos, jogadores de R.P.G. há, pelo menos, um ano.

A ampla faixa etária foi escolhida com o objetivo de compreender a vivência do R.P.G. e o sentido da mesma, para os sujeitos, em diferentes fases da vida.

6.1.2. Local da coleta de dados

A coleta de dados foi realizada na PUC-SP, em sala reservada, e no Centro Cultural Vergueiro.

6.2. Instrumentos

Entrevista semi-dirigida, a qual foi gravada e transcrita, a fim de levantar dados que possibilitassem a contemplação dos objetivos de pesquisa, assim como sócio-demográficos. O roteiro de entrevista encontra-se no anexo 2 e a transcrição das entrevistas encontra-se disponível no anexo 5 em CD-ROM.

6.3. Procedimentos

6.3.1. Seleção dos Sujeitos

Inicialmente, foi feita uma triagem com jogadores de R.P.G., indicados por outros jogadores conhecidos da pesquisadora e com jogadores abordados no Centro Cultural Vergueiro, local em que muitos jovens se encontram para jogar R.P.G., com o objetivo de selecionar os sujeitos que preenchessem os critérios de inclusão.

Após a seleção, os mesmos foram contatados via telefone e convidados a participarem, momento em que foram dadas as opções de locais de coleta de dados.

6.3.2. Aplicação da Entrevista

A aplicação da entrevista foi feita em uma única sessão. Sua duração variou entre três minutos e uma hora e meia, aproximadamente.

6.3.3. Análise dos dados

A avaliação dos dados coletados foi realizada com base na metodologia quali-quantitativa, por meio da análise de conteúdo e comparação das entrevistas. Posteriormente, os dados levantados foram concebidos como categorias de análise a partir da Jornada do Herói de Campbell; cada uma delas foi analisada e interpretada à luz do referencial da Psicologia Analítica.

6.3.4. Cuidados Éticos

Os devidos cuidados éticos foram seguidos de acordo com as determinações da resolução 196 de 10 de outubro de 1996 do Conselho Nacional de Saúde do Ministério da Saúde.

Foi utilizado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, apresentado ao final da entrevista a fim de colher a assinatura do sujeito caso estivesse de acordo com a condução da mesma e a divulgação dos conteúdos

levantados; e do Termo de Compromisso do Pesquisador, cujos modelos estão respectivamente, nos Anexos 3 e 4.

O projeto intitulado *Reencontro com o mítico: um estudo acerca da reconexão com o universo mitológico via Role Playing Games*, o qual deu origem a essa pesquisa, foi submetido à aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e recebeu parecer favorável (Protocolo de Pesquisa 212/2007).

Caso, em entrevista, surgissem conteúdos de difícil contato para o sujeito e que, dessa forma, desencadeassem reações prejudiciais a ele, a entrevista seria cancelada no mesmo momento. Nessa situação, a pesquisadora faria uma escuta diferenciada da situação de pesquisa, acolhendo o sujeito e, se necessário, fazendo um encaminhamento a um serviço que pudesse ajudá-lo a lidar com tais conteúdos.

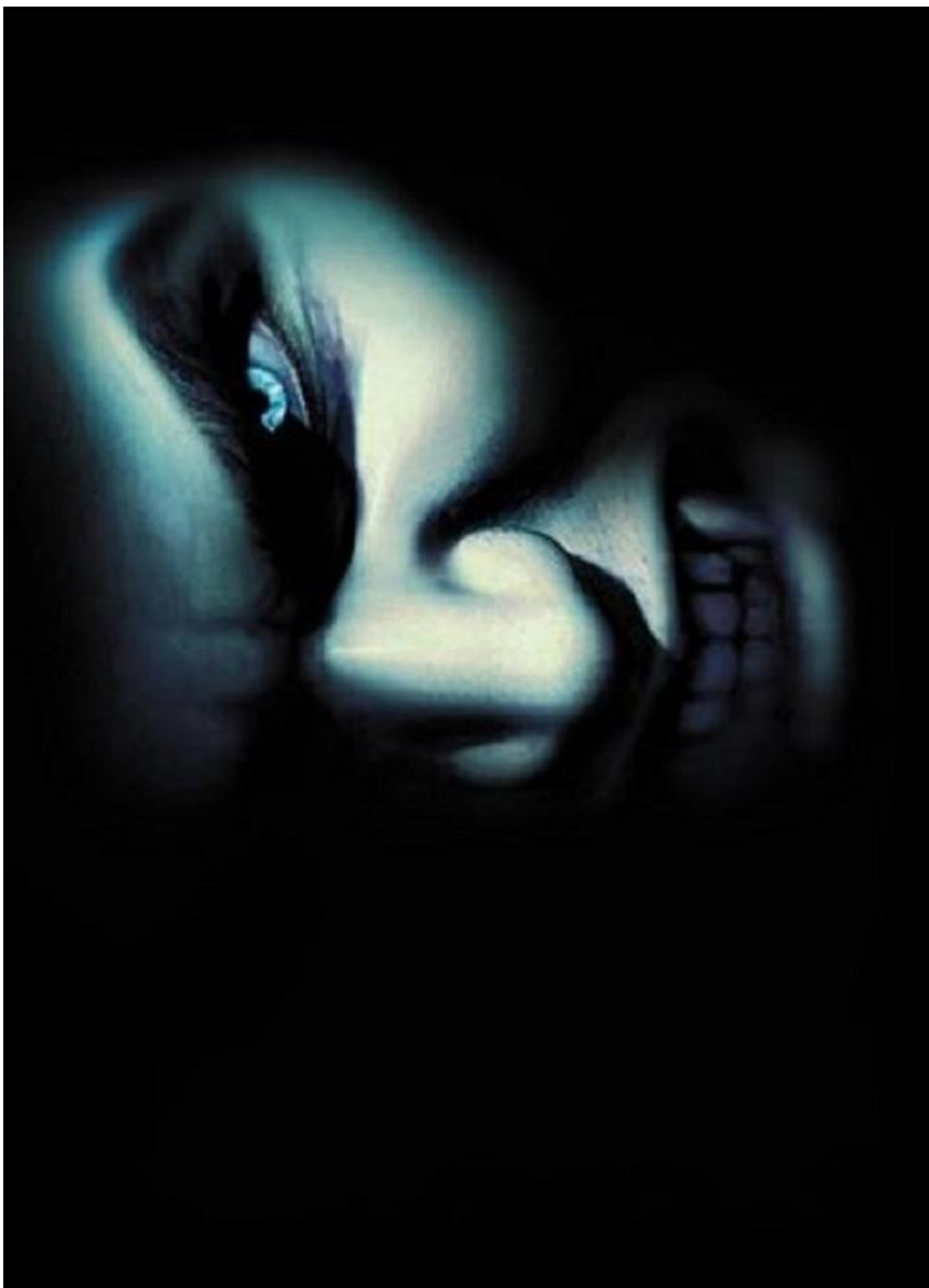


Fig. 7. Ilustração referente ao jogo *Vampiro: a Máscara*
Fonte: <http://conquestrpg.files.wordpress.com/2009/08/vampire-eyes-sm.jpg>

7. Resultados

Os vinte sujeitos de pesquisa possuem entre dezoito e trinta e três anos, moram na cidade de São Paulo, são de ambos os sexos, jogam R.P.G. entre dois e dezessete anos, possuem formação nas áreas de Humanas, Exatas e Biológicas, além de alguns concluintes do Ensino Médio. Há sujeitos que não possuem religião, católicos/cristãos, agnósticos e umbandista. Quanto a jogo preferido de R.P.G., há bastante variedade, sendo citados *Vampiro: a Máscara*, *Lobisomem: o Apocalipse*, *Lobisomem: Forsaken*, *D&D* e *Fantasia Medieval*, *Shadowrun* e *Cyberpunk*, *Mago: a Ascensão* e *Ars Magica*, *Call of Cthullu*, *Anime R.P.G.* e *GURPS*. Os dados sócio-demográficos expostos foram distribuídos em uma tabela apresentada ao final desse capítulo a fim de proporcionar uma compreensão mais clara (Tabela 1).

Apesar da grande variedade de dados sócio-demográficos e preferências, todos os sujeitos de pesquisa criaram e interpretaram personagens heróicos, mesmo com as inúmeras possibilidades trazidas pelo R.P.G., bem como por qualquer outro mito ou conto de fada, tais como o velho sábio, a bruxa, o arquiiinimigo, as monstruosidades representativas do lado maligno, dentre outras. No entanto, sempre foi escolhido o herói. A vivência desse personagem, portanto, parece corresponder à vivência do jogo de R.P.G. dos sujeitos de pesquisa, pois através dele, é possível viver o herói e, no relato de todos os sujeitos, é possível perceber que ele é, de fato, o escolhido para ganhar vida.

A escolha do herói parece ocorrer em virtude da faixa etária da amostra, caracterizada pela busca de um papel social e fortalecimento egóico a fim de enfrentar os desafios impostos pelo mundo exterior, no qual os sujeitos ainda estão buscando um espaço, ao mesmo tempo em que constroem sua singularidade, por já terem saído do mundo parental e rumado ao desconhecido universo exterior.

A fim de tornar esse dado evidente, bem como possibilitar uma análise mais profunda e clara, os dados levantados, em entrevista, foram agrupados em categorias de análise a partir da jornada do herói de Campbell, o que

permitiu traçar paralelos entre as verbalizações dos sujeitos e as etapas do caminho heróico. As categorias de análise levantadas foram:

Chamado à aventura: evento que leva o sujeito a iniciar-se no jogo de R.P.G.. Os dados levantados em entrevistas mostraram duas possibilidades: o convite ou sugestão de terceiros, como amigos, namorado(a), vizinhos, irmãos ou a atração por materiais a respeito do jogo, como revistas, livros, propagandas.

Rumar ao desconhecido: deixar o mundo conhecido, concreto, da realidade cotidiana e imergir no universo fantástico, desconhecido e imprevisível do R.P.G.. Essa categoria ficou clara, a partir das entrevistas, sob dois aspectos: o tempo em que os sujeitos seguem nessa atividade, migrando para o mundo fantástico durante muito tempo, uma vez que os sujeitos da presente pesquisa jogam entre 2 e 17 anos. E verbalizações que traduzem justamente esse migrar em que os sujeitos narram o sair, o desligar-se, o libertar-se do mundo real, das responsabilidades, dos problemas, do stress e passar a atuar em outro universo, através da vivência de um personagem.

Apreensão de novos conteúdos: reconhecimento, através do R.P.G., de conteúdos, características e aspectos como possibilidades de si mesmo. Essa categoria subdivide-se em outras três: apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior; apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades; apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo.

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior: os sujeitos exemplificaram essa categoria através de relatos a respeito do R.P.G. como facilitador de maior socialização; ampliação do círculo social através do conhecimento de novas pessoas e lugares; sentir-se parte de um grupo; aumento da auto-estima e autoconfiança; maior número de amizades e fortalecimento delas; melhora da convivência com as pessoas; superação da anti-sociabilidade; melhora da dificuldade de comunicação e interação; conhecimento e melhor compreensão dos outros e dos laços de relacionamento entre as pessoas; convívio com vários grupos sociais e amizade com pessoas muito diferentes entre si; diversão; descontração;

compartilhamento de problemas e ajuda mútua entre os jogadores de um mesmo grupo; treino de uma posição mais firme, de se impor; posicionar-se melhor socialmente; melhora em falar em público; trabalhar melhor em grupo; aprendizado e melhora de como lidar, gerenciar questões da realidade, ocorrências, conflitos, problemas, pessoas e sociedade; melhora da capacidade de encontrar soluções para questões da realidade; trabalhar a introversão e a timidez; preparação para o mundo através do exercício de papéis; maior abertura a opiniões diferentes; possibilidade de reflexão a respeito da sociedade.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades: os sujeitos expressaram essa categoria em verbalizações que relacionavam o R.P.G. à melhora da expressão escrita e oral; ampliação de vocabulário; ampliação de conhecimentos nas áreas de História, Psicologia, Antropologia, Português, Inglês, Matemática, Física e Química; contato com mitos, lendas, filmes, séries, livros, músicas, desenhos, histórias em quadrinho; aumento da cultura; exercício e melhora do raciocínio; troca de conhecimentos entre os jogadores; melhora na criação de novas idéias; potencialização da criatividade e imaginação; desenvolvimento intelectual; crescimento pessoal; ter a mente mais aberta; desenvolvimento da habilidade de desenhar e de criar histórias (produção literária); aumento do hábito de ler; desenvolvimento da habilidade de focar a atenção; desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático; aumento da noção de responsabilidades; melhora da argumentação; incentivo ao gosto por idiomas.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo: essa categoria pôde ser identificada em verbalizações dos sujeitos através das quais demonstraram ver o R.P.G. como facilitador da percepção de características de si mesmo desconhecidas, tanto positivas quanto negativas, e da possibilidade de trabalhá-las; assim como da descoberta de si mesmo; apreensão e incorporação de novos conteúdos e características bem como a possibilidade de reconhecê-las e exercê-las; exercício de características contrárias a consideradas como de si mesmo; teste de conceitos e incorporação deles a si para aplicação na vida real; dar-se conta de quem é no mundo e de como afetamos uns aos outros; maior conhecimento do que se é com suas fraquezas

e forças, vantagens e desvantagens, capacidades e limitações; exercício de conteúdos tidos como negativos; construção do próprio caráter; exercício de aspectos heróicos; exercício de deveres morais; exercício de aspectos femininos para o homem; reconhecimento da projeção de elementos de si ou do que gostaria de ter no personagem; descoberta de características de si mesmo; expressão e reconhecimento de sentimentos; experiência em vivenciar diversos tipos de personagens, papéis e incorporá-los como parte de si; exercício de características almejadas; amadurecimento.

Proezas físicas e/ou espirituais: relato de desafios, combates, tarefas sobre-humanas enfrentados pelos personagens criados pelos sujeitos de pesquisa no decorrer das aventuras. Verbalizações dos sujeitos que representaram essa categoria trouxeram temas como a interação, relação com outros personagens míticos; lançar-se em aventuras; participar de pancadarias; praticar atos fantásticos, fora do comum; metamorfosear-se; virar um carro; correr muito rápido; lutar contra criaturas fortes e interessantes; vencer desafios; entrar em contato com seres sobrenaturais como orcs, dragões, vampiros, lobisomens, magos, múmias, demônios, fadas; lutar contra inimigos muito poderosos; resgatar algo valioso; matar orcs; enfrentar dragões; defender e salvar a Terra, a mãe Gaia; buscar uma arca perdida; morrer lutando pelo que acredita; lutar contra o iminente apocalipse; defender sua terra mesmo que a custo da própria vida; participar de uma história épica; investigar mistérios; atacar e alcançar a vitória sobre grupos e povos; cair em portais dimensionais; viajar pelo tempo; destruir monstros; pilhar tesouros; escapar de armadilhas; ter a orientação de mentores físicos e espirituais; aniquilar o chão com um soco; ser *overpower*; interpretar personagens com peculiaridades que os fazem especiais; ser extremamente inteligente; ser corrompido e, posteriormente, alcançar a redenção; chegar a um propósito quase inatingível, individualmente ou em grupo; enfrentar a Wyrn.

Reclamo pela singularidade: necessidade apresentada de que seus personagens, apesar de partes de uma coletividade como tribos, raças, ordens, possuam características únicas que os fazem distintos de todos os outros do mesmo meio. Os jogadores, sujeitos de pesquisa, expressaram essa categoria demonstrando uma visão diferenciada entre seus personagens e o estereótipo

da tribo, clã, raça a qual pertencem, com características diferentes das expressas no livro do jogo, sendo, portanto, únicos e diferenciados de todos os outros, além de irem para além daqueles em que se inspiram como personagens de filmes e séries, trilhando, ao longo das aventuras, um caminho heróico próprio.

Sacrifício: relato de aventuras em que os sujeitos, durante a interpretação de seus personagens, acabam por pensar na coletividade, no outro acima de seus próprios interesses e bem-estar. Os sujeitos de pesquisa expressaram esse movimento ao relatarem a criação de personagens que lutam no apocalipse, morrem para salvar o mundo, morrem lutando pelo que acreditam, morrem defendendo sua terra e seu povo, assumem responsabilidades, causas e consequências de ações dos outros.

Alteridade: colocar-se no lugar do outro e perceber-se como ele de modo a sair de uma posição de julgamento e, posterior, condenação ou absolvição, rejeição ou aceitação para uma baseada na compreensão e empatia. Os sujeitos expressaram essa categoria ao relatarem atos decorrentes da interpretação de personagens, tais como colocar-se no lugar do outro de forma a conhecer um tipo de pensamento e linha de raciocínio distintos dos seus, bem como entender as motivações desse outro, o porquê é do jeito que é ou, ainda, salvá-lo; perceber que nem todos pensam como eles; atuar em outra perspectiva, às vezes, oposta, reagir com o personagem dentro dessa perspectiva e, com isso, entender mais o ser humano; adquirir maior tolerância e aceitação das diferenças, ao invés da repreensão ou ação preconceituosa; e tentar compreender o próximo de modo a se adaptar melhor a diversos ambientes.

Recusa do retorno: relato de jogadores que não conseguiram separar o jogo e a vida real de modo a viver, no mundo concreto, o jogo ou fazendo do R.P.G. a base para suas ações na realidade. Relatos dos sujeitos expressaram essa situação ao dizerem que, por vezes, os jogadores se fecham apenas no círculo de amizade e contatos do R.P.G.; entram muito no personagem; enclausuram-se no jogo, despendendo muito tempo com ele e não praticando outras atividades; misturam realidade e jogo, fantasia de modo a não diferenciá-los;

não diferenciam o personagem de si; encaram o personagem como uma extensão de si e não como uma criação; pensam e agem apenas no R.P.G. ou como se estivessem jogando; encaram o livro como uma dependência e o consultam para qualquer ação na vida concreta; quebram a barreira do *on* e do *off*; dão mais importância ao personagem do que à própria vida; encontram dificuldades em separar o jogo e suas obrigações da vida real.

Retorno: movimento em que as conquistas, conseqüentes do alcance das categorias de análise anteriormente apresentadas, são levadas ao mundo concreto, mas de modo compatível com os limites e exigências dele. Desse modo, o sujeito instrumentaliza-se, cada vez mais, para as batalhas de sua vida real de forma a promover a renovação, transformação e desenvolvimento tanto de si quanto do coletivo em que está imerso. Os sujeitos exemplificaram essa categoria através de relatos que traziam conteúdos, como: perceber a possibilidade de ser aceito e querido por outros, uma vez que era pelo grupo de R.P.G.; relacionar-se melhor com os outros; conhecer pessoas e lugares; transportar o aprendizado adquirido no jogo para a realidade e, com isso, lidar melhor com situações e pessoas; gerenciar melhor acontecimentos e problemas sem se desesperar e, a partir disso, obter uma melhora das vidas pessoal e profissional; interpretar papéis e, assim, melhorar no ambiente de trabalho; lutar pelo que quer e não ficar apenas esperando acontecer; trabalhar melhor em grupo, mesmo com as diferenças; perder preconceitos; absorver o conhecimento adquirido e repassar para outras pessoas na vida real; testar conceitos que, ao se mostrarem reais e engradecerem como pessoa, são levados para a vida pessoal (incorporados se forem funcionais; do contrário, permanecem apenas no jogo); interpretar e aprender diferentes papéis para diferentes esferas da vida real; melhorar o raciocínio e, com isso, solucionar melhor os problemas da vida cotidiana; melhorar no trabalho pelo aumento da criatividade; desenvolver questões referentes à timidez e anti-sociabilidade e, como conseqüência, à relação com o mundo exterior; desenvolver-se pessoalmente através da apreensão e incorporação de novos conteúdos e características; além de todas as demais verbalizações em que os sujeitos relatam que os ganhos, elencados nas categorias anteriores, são levados para

a atuação em suas vidas reais de modo a possibilitar maior desenvolvimento em diversas áreas.

A jornada heróica se dá através das categorias anteriormente descritas, na seqüência em que foram apresentadas. Ou seja, a alteridade pressupõe o sacrifício do eu em detrimento do outro, que depende do alcance da singularidade através da qual é formado um eu que poderá sacrificar-se. Já a singularidade advém do conhecimento conquistado a respeito de si mesmo através de proezas físicas e/ou espirituais, as quais só podem ser transpostas através da apreensão de conteúdos, os quais fortalecem e munem o indivíduo a fim de vencer os desafios de seu percurso. Tais conteúdos, por sua vez, só podem ser incorporados pela aceitação de rumar ao desconhecido ao se ter atendido o chamado à aventura.

Se o sujeito trouxe relatos, por exemplo, acerca da alteridade, terá percorrido as demais etapas, ainda que não expresse verbalizações referentes a elas. Ou caso traga relatos que digam respeito ao sacrifício, terá alcançado as etapas anteriores mesmo que não faça referências diretas a elas.

As etapas recusa do retorno e retorno podem ocorrer após o alcance das etapas: apreensão de novos conteúdos, proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade, sacrifício e alteridade, uma vez que trata-se de um percurso cíclico e não linear de modo que podem ocorrer várias idas e vindas.

A seguir serão apresentadas as jornadas de cada sujeito de pesquisa, traçadas de acordo com a análise de suas entrevistas.

7.1. Jornada heróica traçada pelos sujeitos

Seguem as verbalizações dos sujeitos que justificam o seu pertencimento a determinadas categorias. Em função da extensão e número de relatos referentes às categorias de análise, optou-se por mencionar o número de citações que o sujeito fez, durante a entrevista, em relação a cada uma das categorias e a exposição de uma verbalização, quando existente, representativa da mesma.

Sujeito A.¹

Chamado da Aventura - Número de verbalizações: 1

Na verdade, é assim, eu já tinha ilustrado livros de R.P.G., várias vezes, pra *Daemon*, mas nunca tinha jogado mesmo [...]. Daí, é... a minha namorada já jogava fazia tempo, ela me chamou pra jogar e eu acabei gostando.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 2 anos e meio.

[...] dependendo do que você tá fazendo, às vezes, você dá uma desestressada, dá uma descarregada. Você, de repente, participou de uma cena de batalha e você lutou, alguma coisa assim, você dá uma descarregada.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] às vezes, você tem que se impor, colocar, você acaba tendo que falar melhor [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 2

Mas o R.P.G. aumenta o vocabulário, acho legal [...] acaba tendo que usar um vocabulário que você acaba não usando em uma conversa normal [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 1

[...] ele (personagem) é meio uma versão super de mim mesmo. [...] eu imagino coisas que eu faria se eu tivesse esses poderes.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 1

[...] participou de uma cena de batalha e você lutou [...].

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

1. Os sujeitos de pesquisa escolheram as iniciais para representá-los, desse modo, a ausência das iniciais I, K, P, U, Y, W não significa descarte de sujeitos.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 1

[...] tem gente que [...] fica naquele negócio meio bitolado mesmo e os amigos são os amigos do R.P.G., todos os contatos, se fecha muito, né? Mas aí acho que vai de pessoa para pessoa, não é o jogo, né?

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do Sujeito A.:

O sujeito A. traz relatos a respeito do seu chamado à aventura, bem como de seu rumar ao desconhecido.

No entanto, em sua entrevista, a categoria mais presente é a apreensão de novos conteúdos em relação à adaptação a demandas do meio exterior ao falar em ganhos como treino de uma posição mais firme, de impor-se, aquisição de maior vocabulário e melhora da expressão verbal e escrita.

Quanto à apreensão de novos conteúdos voltados a demandas do meio interior, o sujeito apenas traz a noção de seu personagem ser uma versão super de si mesmo, remetendo à idéia de um ego ideal, ainda não aproximado de sua realidade pessoal. O sujeito identifica características que gostaria de ter, mas ainda não as reconhece como pertencentes a si, há, portanto, a necessidade de maior elaboração e ajuste à sua realidade pessoal para que esses conteúdos possam, de fato, serem concebidos como aspectos de si e, desse modo, incorporados.

O sujeito traz, ainda, relatos de proezas físicas e/ou espirituais, mas de modo muito breve, o que pode se dar devido a ainda estar no início da apreensão de novos conteúdos, o que se traduz no escasso número de verbalizações referente a essa categoria e, portanto, apenas instrumentalizou-se um pouco para vencer alguns obstáculos de sua trajetória. À medida que o sujeito for se munindo de maiores conhecimentos, através da realização de suas primeiras proezas e, com isso, do reconhecimento de novas potencialidades, provavelmente, percorrerá e vencerá mais desafios que, por sua vez, o levarão a, gradativamente, ampliar seu conhecimento acerca de si e a conceber, cada vez mais, novos elementos como possibilidades suas.

A respeito da recusa do retorno, o sujeito traz relatos referentes a outros jogadores e não a si mesmo, mas de modo muito menos acentuado em relação às outras categorias a que faz referência.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: proezas físicas e/ou espirituais.

Sujeito B.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Todo mundo jogava nesse grupo de amigos que era o meu principal vínculo. Aí eles me aproximaram, me explicaram como funcionava, aí eu me interessei, peguei uma ficha um dia, montei um personagem, meio tentando me achar, aí comecei a jogar.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 2

Tempo de jogo: 10 anos.

Eu acho que é exatamente você “desencanar” dessas responsabilidades, juntar cinco pessoas da mesma faixa etária, uns já bacharéis e um monte de coisas e poder brincar, é não ter tantos pudores de ser um ser um anão, um guerreiro, bárbaro, ser um cavaleiro, ser “x”. [...] isso é o fantástico na minha vida, poder “desencanar” um pouco da realidade de uma maneira saudável.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 4

Na fase anterior da minha vida, tinha uma outra conotação, a questão das pessoas, ser aceito no grupo, identificar características, quem gosta de mim, as pessoas gostam de mim. [...] ajudou a conhecer mais as pessoas, ser aceito.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades: Não houve relatos.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 6

Durante o jogo, ao decorrer das aventuras, isso foram anos [...], eu comecei a pegar características, perceber características minhas durante o jogo. Por exemplo, o I. sempre quis ser aceito, isso é uma coisa minha que eu projetei mesmo no personagem [...].

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 5

[...] tinham várias possibilidades de jogo, de interação de personagens, de aventura, de pancadaria, de fazer coisas fantásticas [...], um lobisomem em *crinos* consegue virar um carro, ou em *hispo*, ele consegue correr muito rápido, lutar com criaturas fortes, interessantes, mas isso faz parte do lúdico.

Reclamo pela singularidade - Número de verbalizações: 2

[...] a descrição que o livro dá do meu personagem, a priori, dá pra um bando de sacana, desgraçado, querem só lutar pelo poder, dá pra fazer uma visão estereotipada disso. Agora, na minha visão e na visão que permite o texto [...], não é raso, um sacana. É um cara mais pragmático [...], tem mais clareza do que está acontecendo e de como vai buscar a solução [...], isso o clã em si. Agora, o meu personagem, eu peguei essas características [...] e também outras características de personalidade [...], é um cara que gosta de estar do lado dos amigos dele, é um cara leal [...].

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno - Número de verbalizações: 2

[...] ajudou a “noiar” menos, naquele momento, que as pessoas não gostavam de mim porque existe e não existe uma barreira entre os personagens que estão naquela mesa e os meus amigos de verdade porque são eles, têm características deles, eu acho, que vazam [...]. Eu comecei com a terapia em 2003, eu coloquei já essa questão, mas não foi uma questão tão forte, presente porque, de certa forma, eu trabalhei [...]; às vezes, eu me sentia inseguro com povos de fora, mas se aquele povo gosta de mim, então aquele povo de fora, talvez, goste de mim também e, então, a coisa foi mais sussa.

Perfil do Sujeito B.:

O sujeito B. narra como foi o seu chamado à aventura, assim como o rumar ao desconhecido, no entanto, dá maior ênfase a proezas físicas e/ou espirituais e à apreensão de conteúdos, tanto em relação ao mundo exterior, como a melhora da socialização e expressão verbal, além de sentir-se aceito por um grupo; quanto interior ao relatar o reconhecimento, em seu personagem, de aspectos seus tanto positivos quanto negativos e, a partir disso, a possibilidade de trabalhá-los.

O sujeito parece identificar-se com o seu personagem ao construí-lo a partir de características de que gosta, as quais lhe chamam a atenção. A interpretação de um personagem com o qual o sujeito nutre identificação parece facilitar o reconhecimento da projeção de conteúdos pessoais e a, posterior, integração dos mesmos de modo que possa utilizá-los como possibilidades de ação em sua vida cotidiana.

O grande número de verbalizações referente à apreensão de novos conteúdos parece correlacionar-se ao extenso número de relatos de proezas físicas e/ou espirituais, pois, uma vez que o sujeito mune-se de muitos

conhecimentos, pode ultrapassar diversos obstáculos e desafios de sua trajetória. A extensa narração de proezas físicas e/ou espirituais pode ser vista, ainda, como a consolidação do fortalecimento do herói, correspondente ao ego, pois munido de novos conhecimentos acerca dos dois mundos, pode enfrentar desafios e percorrer a aventura vitoriosa, à medida que o caminho através dessa consolida e abre espaço para novas descobertas a respeito de si e do mundo.

Posteriormente, traz a etapa do retorno ao discorrer sobre como levou os conteúdos apreendidos no jogo para sua vida real, ampliando o conhecimento acerca de si mesmo e, com isso, reconhecendo potencialidades e características, até então, não consideradas suas, mas que, uma vez incorporadas, puderam trazer benefícios e ampliação de horizontes tanto de seu meio interior como exterior.

Após realizar esse retorno, o sujeito pôde, então, dar início ao reclamo pela singularidade ao mencionar a busca por um personagem diferenciado do estereótipo prescrito para ele pelo livro do jogo. Portanto, o sujeito parece estar nessa fase do percurso heróico, a qual abre a possibilidade de entrada em um novo retorno, no qual poderá trazer a busca e o reconhecimento de sua singularidade para a vida pessoal.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: reclamo pela singularidade.

Sujeito C.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

[...] o namorado da minha mãe tinha uma loja de R.P.G. [...]. Me deu alguns joguinhos, daqueles que você joga sozinho, estilo R.P.G., comecei a gostar quando era pequena. Quando eu tinha onze anos, eu fui participar de algumas mesas pra criança, tinha até uns adolescentes junto e depois não parei mais.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 2

Tempo de jogo: 17 anos.

Eu acho que faz bem, às vezes, sair um pouco do seu mundo e brincar um pouco, eu acho que falta isso nas pessoas.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] eu aprendi a falar em público melhor com o R.P.G., a pensar mais antes de falar porque, geralmente, você tem tempo pra isso, né? Na vida, você não tem, mas você lembra, eu aprendi a lidar melhor com os fatos que aconteceram.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidade - Número de verbalizações: 3

Que é vampiros que eu ainda tô aprendendo a jogar, mas por ela [personagem], você sabe mais ou menos onde ela poderia estar, de onde ela vem, aí eu dou uma olhada na história do local [...]. Eu vou muito pela parte histórica, fatos históricos que eu acho legais.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 6

Eu procuro variar um pouco de personagens, eu procuro fazer personagens diferentes um do outro pra poder brincar mais com as emoções, com as habilidades. Eu fiz uma personagem, difícil pra mim, ela era bem duas caras e era uma antagonista do projeto, então eu tinha que mentir para os meus amigos pra eles não descobrirem que o meu personagem estava contra eles.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 1

[...] buscar uma arca perdida [...].

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno - Número de verbalizações: 4

Eu usei aquela personagem desenvolvendo um trabalho [...], e eu era nova na empresa e tinham dois grupos. Um grupo eram pessoas legais, divertidas, só que elas eram muito mal vistas pelo dono da empresa; e o outro grupo era só víbora, só gente traíra, só que eram os que a empresa valorizava mais. Eu sabia que eu não podia brigar nem com um e nem com outro, eu tinha que manter uma imagem e aí, eu me peguei agindo, tipo, neutra demais, e, sabe, camuflando, um pouco, a minha própria opinião que nem eu fazia em jogo.

Perfil do Sujeito C.:

O sujeito C. passa, rapidamente, por seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido. No entanto, permanece a maior parte da entrevista falando sobre a apreensão de novos conteúdos relacionados à adaptação ao meio externo, como melhora da expressão oral, ampliação do círculo social, maior noção de responsabilidades, ampliação de vocabulário, maior conhecimento da área da História, desenvolvimento do raciocínio, e referentes ao mundo interno ao falar a respeito do exercício de papéis, personalidades e caracteres diferentes dos percebidos, inicialmente, como seus. O sujeito, então, relata

como, uma vez que os conteúdos apreendidos são tidos como pertencentes a si e incorporados, podem ser levados à sua vida real e cotidiana de modo a ampliar suas possibilidades nos meios externo e interno. Um dos exemplos mencionados acerca desse movimento de retorno trata-se do uso de aspectos apreendidos e integrados, através do R.P.G., em seu ambiente de trabalho, de maneira que pôde lidar melhor com determinadas situações e obter êxito diante da dificuldade a que foi exposta.

O sujeito parece muito identificado com suas personagens ao enfatizar o quanto se utiliza de gostos pessoais para criá-las e como se afeta diante das vivências positivas e negativas delas. Essa identificação parece facilitar o reconhecimento de características e, posterior, incorporação das mesmas a si, pois, ao perceber-se em determinadas situações e dar-se conta das reações ao confrontá-las, o sujeito parece que, gradativamente, toma conhecimento de sentimentos, modos de lidar e características pessoais impensadas, até então, como suas. Além disso, ao ter estima e admiração por suas personagens, provavelmente, terá menor resistência em reconhecer características em comum com elas.

Apesar da grande ênfase na identificação com suas personagens, o sujeito não parece misturar fantasia e realidade de modo a não haver a presença da categoria recusa do retorno, uma vez que, em suas verbalizações, demonstra separar jogo e vida pessoal ao narrar fatos internos e externos ao R.P.G. de maneira diferenciada, além de citar o movimento de entrada, distanciamento e saída do jogo.

Há apenas um relato a respeito de proezas físicas e/ou espirituais de modo que o sujeito parece estar começando a fazer uso dos conhecimentos adquiridos e incorporados a si a fim de passar pelos obstáculos e desafios de sua trajetória, os quais deverão se tornar mais presentes e difíceis à medida que forem sendo transpostos, o que possibilitará, gradativamente, maior conhecimento acerca de si mesmo e apreensão de novas forças.

Etapas da jornada heróica na qual se encontra: proezas físicas e/ou espirituais.

Sujeito D.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Fazer um personagem, tal, tem aventura, tal. Aí, depois, comecei a jogar, tinha umas coisas a ver que eu gosto mesmo que é quadrinhos, essas coisas com desenho, sempre gostei, né? De séries, essas coisas, filmes, de heróis.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 0

Tempo de jogo: 10 a 11 anos.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 11

Porque, no *Lobisomem*, você tem que trabalhar em grupo, você é uma matilha, matilha de lobos. Então como é que você vai fazer esses dois se unirem sendo que eles são tão o contraste um do outro? Aí, com essa dificuldade, você acaba vendo que não tem nada a ver, o preconceito é uma coisa idiota [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 8

[...] você trata sua cabeça melhor, você faz aquela imaginação, aquele raciocínio, criar, criar, você vai ficando mais criativo [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 4

[...] é um desafio, você pensar, assim, vou fazer o personagem tal, vou fazer... eu sou assim, assado, vou fazer um personagem ao contrário do meu. Eu sou bom, vou fazer um personagem mau.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 2

[...] é legal você fazer um aventureiro medieval, eu gosto bastante de anão [...] você vê a presença nele e ele enfrenta um monte de coisas diferentes. Então é legal, você faz um personagem que vai enfrentar dragões, uma coisa épica [...].

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício - Número de verbalizações: 1

Ele pensar, naquela hora, no que ele é de verdade [...]. Como que o cara tira forças de lá? Pô, o mundo vai acabar, tem conflito pra caramba, eu só apanho, mas eles estão lá. [...] é igual *Trezentos*, a gente vai defender nossa terra, mas vamos morrer lutando, é morrer por aquilo que acredita.

Alteridade - Número de verbalizações: 3

[...] quando você acaba interpretando, você conhece o pensamento, a linha de raciocínio do personagem. Vou fazer um personagem assim, ele vai ser militar, mas ele teve um problema na vida dele. Isso é legal, você explorar a pré-história [...]. Por que o cara é daquele jeito? Por que ele é? Por que ele se veste assim. Por que ele faz aquilo? O que faz ele motivar a fazer aquilo daquele jeito.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 1

Também quem jogar muito também, né, fica só enclausurado só naquilo, não vai prestar também [...].

Retorno - Número de verbalizações: 6

A gente percebe como a gente cresce, como a gente era ou não era, ah, pensava desse jeito; hoje em dia, penso completamente diferente. Eu mesmo acho que mudei bastante, evolui bastante ou desenvolvi, não sei.

Perfil do Sujeito D.:

O sujeito D. discorre, rapidamente, sobre seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

Já ao falar acerca da apreensão de novos conteúdos, estende-se mais e enfatiza a ampliação de características, conhecimentos e conteúdos tanto referentes ao mundo externo através da melhora da socialização, superação de preconceitos, ampliação da cultura, desenvolvimento do raciocínio e ampliação da imaginação; quanto interno ao interpretar personagens considerados diferentes de si para, então, reconhecê-los como partes de si, de modo a obter maior adaptação e abertura de possibilidades em ambos os meios.

A apreensão de novos conteúdos parece ter sido facilitada pela identificação que o sujeito tem para com o seu personagem, espelhada por sua criação ser baseada em elementos dos quais gosta e admira, de modo que o reconhecimento de características de si no personagem e vice-versa possa ocorrer com menor resistência.

Ao falar sobre proezas físicas e/ou espirituais traz, também, a questão do sacrifício ao mencionar a luta de seu personagem pela defesa de seu povo a ponto de morrer por esse ideal. Posteriormente, o sujeito aborda a noção de alteridade ao relatar que, ao interpretar um personagem, acaba por se colocar no lugar do outro e, com isso, abre-se espaço para uma relação de compreensão e empatia e diminui-se a atitude de julgamento e preconceito.

Em seguida, o sujeito fala a respeito da recusa do retorno, exemplificada através de outros jogadores que se enclausuram no jogo e não se dedicam a nenhuma outra atividade.

Ao chegar ao retorno, discorre acerca da possibilidade de levar os aspectos adquiridos, no R.P.G., através da apreensão de novos conteúdos para sua realidade pessoal. Já os elementos levantados pelo alcance do sacrifício e alteridade parecem estar, ainda, apenas no campo da fantasia, uma vez que o sujeito os aborda somente no jogo, através da vivência de seu personagem. Desse modo, o próximo passo a ser dado parece ser o de levar as conquistas obtidas, através do sacrifício e alteridade, para sua vida cotidiana.

Apesar de não ter feito nenhuma menção a respeito do reclamo pela singularidade, por ter alcançado o sacrifício e a alteridade, podemos inferir que também tenha atingido àquela etapa.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: alteridade.

Sujeito E.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

[...] um amigo [...] conheceu, ganhou um livro e chamou a gente pra começar a praticar e aí como a gente achou a atividade envolvente e era gostosa e tinha diversão envolvida, a gente tornou essa atividade assídua.

Rumar ao desconhecido – Número de verbalizações: 2

Tempo de jogo: 14 anos e meio.

[...] você se diverte e isso acaba entrando em contrapartida com o stress da vida diária, nesse sentido, ele acaba sendo uma válvula de escape.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 7

[...] ele [o R.P.G.] ajuda você a conhecer a você mesmo, conhecer os laços de relacionamentos entre pessoas que são bastante comuns e ajuda você a lidar com problemas a medida em que ele é lúdico, ele força você a pensar.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 3

Eu tenho inclinações um pouco mais intelectuais, um pouco mais sociais, então eu me baseio na sociedade da época, isso me ajuda a estudar um pouco de psicologia, eu conheço um pouco de antropologia social.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 4

[...] quando você tem um conhecimento melhor do que você é, das suas fraquezas, vantagens e desvantagens, você sabe se posicionar socialmente melhor, você sabe como lidar com as pessoas [...], a crescer e a evitar conflitos, gerenciar ocorrências, gerenciar eventos de pessoas [...].

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 2

[...] e eu recomendo também que se tome bastante cuidado para que a realidade não se misture com a fantasia.

Retorno - Número de verbalizações: 5

[...] se eu testo um conceito, vejo que ele é real e pode me engrandecer como pessoa, eu acabo trazendo ele pra vida pessoal pra poder ver se é efetivo, se funciona. Se não funcionar, infelizmente, acaba não passando do jogo.

Perfil do Sujeito E.:

O sujeito fala, rapidamente, a respeito do seu chamado à aventura, mas detém-se um pouco mais ao discorrer sobre o rumar ao desconhecido.

Em seguida, traz, em sua entrevista, verbalizações referentes à apreensão de novos conteúdos, tanto referentes à relação com o mundo exterior quanto interior ao mencionar o reconhecimento de características que possibilitam melhorar a socialização e o relacionamento interpessoal, além de possibilitar a ampliação de conhecimentos, assim como a incorporação de novos conteúdos a respeito de si mesmo ao reconhecê-los como partes de si, através da criação e interpretação de personagens, tais como forças e fraquezas, além de outros conceitos que, uma vez testados e tidos como possibilidades suas, são levados para o campo de potencialidades a serem utilizadas, na vida cotidiana, à medida que surgem situações que as evocam.

Esse movimento traduz-se, também, no retorno mencionado pelo sujeito em que narra a possibilidade de trazer os conteúdos apreendidos, tanto em relação ao meio exterior quanto interior, para sua vida cotidiana de modo a ampliar o conhecimento acerca de si mesmo e do outro, proporcionando-lhe melhora na relação com os ambos os meios. Antes, o sujeito menciona, rapidamente, a recusa do retorno ao dizer dos perigos de se misturar realidade e fantasia, mas ao fazê-lo refere-se a outros jogadores e não a si mesmo.

O sujeito parece, portanto, encontrar-se na fase do retorno após o alcance da apreensão de novos conteúdos. Desse modo, através de maior conhecimento acerca de si mesmo, poderá transpor desafios e executar proezas físicas e/ou espirituais.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: retorno após apreensão de novos conteúdos.

Sujeito F.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Amigos, meus vizinhos que jogavam e eu acabei entrando nesse mundo.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 10 anos.

[...] eu me liberto da minha vida normal, semanal, minha rotina.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior: Não houve relatos.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 1

R.P.G. tem o benefício de ter uma cultura um pouco mais elevada [...] pela parte de muito... Assiste muitos filmes. Tem uma mente mais aberta.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 1

[...] muito filme e livro. Eu sempre que eu leio algum livro, eu me empatico com algum personagem e quero fazer alguma coisa parecida com aquilo.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 1

Nos jogos, eu gosto bastante da interação que tem dos personagens, da parte de lutas e outras coisas assim, mas tudo.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do Sujeito F.:

O sujeito F. passa, rapidamente, pelas categorias que faz alguma menção, de modo não aprofundado. Discorre, brevemente, sobre seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido; em seguida, apenas menciona a ampliação da cultura, através de livros e filmes, como qualidades proporcionadas pelo R.P.G., sendo essas as únicas características apreendidas e incorporadas a si.

Quanto à apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, somente relata a construção de personagens através de outros personagens, de livros ou filmes, com os quais tem empatia e deseja, portanto, fazer algo semelhante. Desse modo, pode-se perceber a identificação com seu personagem e a

projeção de aspectos almejados (ego ideal), mas ainda não há o reconhecimento da possibilidade de torná-los pertencentes a si mesmo de modo a utilizá-los em seu mundo cotidiano, após adaptá-los a ele, levando em conta as normas, restrições, convenções e realidade do mesmo.

As poucas verbalizações referentes à apreensão de novos conteúdos parece correlacionar-se ao escasso relato acerca de proezas físicas e/ou espirituais, pois em função de ter adquirido poucos conhecimentos novos, apenas pôde transpor alguns obstáculos. À medida que seus conhecimentos aumentarem e, com isso, esteja melhor instrumentalizado poderá vencer, gradativamente, mais e maiores desafios, o que, provavelmente, fará com que incorpore outros novos conteúdos a si.

O sujeito parece, portanto, estar começando a apreender novos conteúdos, assim, encontra-se no início da jornada, onde a possibilidade de incorporação de novas forças está presente, mas ainda não é percebida pelo sujeito, com exceção de características mais superficiais, as quais necessitam, portanto, de um grau menor de reflexão e investimento de energia, assim como não proporcionam uma grande transformação para o indivíduo. No entanto, o sujeito aceitou lançar-se ao desconhecido e chega a mencionar proezas físicas e/ou espirituais, de modo a estar aberta a ele a possibilidade de renovação, através da ampliação de conhecimentos em relação aos seus mundos externo e interno e o prosseguimento da jornada heróica.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: proezas físicas e/ou espirituais.

Sujeito G.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Eu soube que o R.P.G. existia através de revistas especializadas de um HQ que era ligado a *Dragão Brasil*, aí eu comecei com *3D&T* e foi evoluindo.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 0

Tempo de jogo: 6 anos.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] eu era muito inibido, introvertido e jogando R.P.G., você tem que ser quem você não é, então você começa a criar um lado que você acaba socializando melhor com as pessoas, conversando mais [...], aprende a lidar com pessoas.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades: Não houve relatos.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 4

E o jogo de R.P.G. nada mais é do que uma forma de você construir um pouco do seu caráter porque você tá se moldando, conhecendo pessoas e você acaba, tipo, se preparando para o mundo porque querendo ou não, você não pode ser quem você realmente é, toda hora. Você tem que vestir uma máscara e interpretar um personagem, seja na escola, na faculdade, no trabalho, ou até mesmo, com a sua família.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 1

A história, eu gosto de jogar com personagens que têm um passado, geralmente, um pouco que vergonhoso pra eles, fizeram alguma coisa e que eles subvertem isso. [...] eu começo o jogo, tipo, um anti-herói, eu sou contra o restante dos jogadores e, depois, acabo fazendo parte deles.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno - Número de verbalizações: 2

Eu, quando tinha meus quinze anos, eu era introvertido, se viessem falar comigo, eu falava, se não viessem, bem. Agora, já chego em uma pessoa interessante, começo a trocar idéia [...].

Perfil do Sujeito G.:

O sujeito G. relata, brevemente, seu chamado à aventura e não chega a ter verbalizações referentes ao rumar ao desconhecido, sendo, apenas, possível inferi-lo pelo tempo em que joga R.P.G. e, portanto, migra para o mundo fantástico e imprevisível proporcionado por ele.

Em seguida, o sujeito fala a respeito da apreensão de conteúdos tanto referentes ao mundo exterior, enfatizando a melhora da socialização bem como da capacidade de relacionar-se com o outro, quanto em relação a si mesmo ao trazer a ampliação de papéis sociais conquistados através da interpretação de diferentes personagens com diversos caracteres, atitudes, personalidades, posturas, visões de mundo.

No que diz respeito às proezas físicas e/ou espirituais, o sujeito traz o tema da redenção, presente em vários mitos heróicos. O personagem vinha

pensando de determinada forma, corrompida e deturpada e, então, revê sua postura, arrepende-se e transforma-se ao ver, em si, a possibilidade de atuar de outro modo, mais saudável e implicado com o outro. Assim, apesar do sujeito trazer poucos elementos ao discorrer acerca da apreensão de novos conteúdos e salientar a questão social, seja quando fala sobre a melhora da relação com o outro ou quando traz a conquista de ampliação de papéis sociais, parece estar aberta a possibilidade de apreensão de outros conteúdos de si mesmo, tanto de seus aspectos negativos, através da interpretação do anti-herói, quanto positivos quando o personagem alcança a redenção e passa a construir um novo modo de ser. Apesar do sujeito não revelar, em sua entrevista, o conhecimento dessa possibilidade, ela encontra-se presente e, portanto, passível de conscientização.

O sujeito parece, portanto, estar no início do processo de descoberta de si mesmo de modo a munir-se de novas forças, o que permite transpor alguns obstáculos. No entanto, a fim de vencer mais e maiores desafios, necessitará instrumentalizar-se ainda mais através do gradativo reconhecimento de novos elementos que deverá ocorrer à medida que novas proezas forem realizadas, de modo que o sujeito reconheça, cada vez mais, potencialidades suas.

G. traça o percurso do retorno ao trazer aspectos, reconhecidos como seus, à vida pessoal de modo a incorporá-los, o que é refletido em suas verbalizações pertinentes à categoria retorno. No entanto, não efetua o mesmo movimento em relação às conquistas obtidas através das proezas físicas e/ou espirituais, o que poderá ser realizado conforme prosseguir em sua trajetória.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: proezas físicas e/ou espirituais.

Sujeito H.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

[...] quando clicava lobisomem, sempre aparecia *Lobisomem: o Apocalipse*, sempre via alguma propaganda, alguma coisa assim e eu fui pegando interesse pelo *Lobisomem* e pelo *Vampiro* porque misturavam coisas que eu gostava, mitologia e contos de terror.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 12 anos.

[...] aliviar a cabeça de vez em quando, não era sempre assim, não é legal você fugir sempre da realidade, mas de vez em quando é bom, por algumas horinhas [...].

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] deu vazão pra criação, me ajudou a superar algumas travinhas que eu tinha, vai, eu sempre fui meio anti-social, então ajudou a superar [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 3

[...] um modo de exercitar a criatividade [...], tava pensando em histórias, lia bastante coisa [...], começava a querer desenhar os personagens, desenhar as histórias, criar uma história pra jogar [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 10

[...] quando eu jogava com o lobisomem, eu ficava sempre com aquela coisa, putz, podia ter feito melhor, ó, dei mancada ali [...]. Então, não aliviava, você ficava pensando no que mais você pode colocar naquele personagem. Quando eu jogava com o outro [vampiro], era liberdade total. [...] como era completamente insano, não tinha o que se esperar dele, o lobisomem tinha algumas coisas a se esperar, o ato heróico, o ato de primeiro a matilha e depois não sei o quê; com ele, não tinha isso, faço o que eu quero, a hora que eu quero, o que acontecer, ótimo. Então aliviava, dava uma liberdade enorme.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 1

[...] você é de *Gaia*, você enfrenta a *Wyrn* [...].

Reclamo pela singularidade - Número de verbalizações: 1

[...] a minha visão do personagem era outra [...]. Uma coisa da criação foi colocar ele como *Impuro* pra aquela coisa, a tribo não me vê como parte da tribo, então não tenho que seguir o que a tribo fala de cor e salteado, né? Então era uma forma de dar uma escapada também.

Sacrifício - Número de verbalizações: 2

[...] o lobisomem tinha algumas coisas a se esperar, o ato heróico, o ato de primeiro a matilha e depois não sei o quê [...].

Alteridade: Não há relatos.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 1

A maioria das pessoas não consegue diferenciar, então o personagem vira, vai, mais uma extensão deles do que uma criação [...].

Retorno - Número de verbalizações: 1

[...] foi muito bom, naquela época, pra conseguir, uma certa liberdade, assim, tanto de criação quanto de conversar com as pessoas

Perfil do Sujeito H.:

O sujeito fala, rapidamente, a respeito do seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

H. despende a maior parte do tempo de sua entrevista falando sobre a apreensão de novos conteúdos, inicialmente, em relação à adaptação ao mundo exterior por meio de maior socialização e interação, aumento do hábito da leitura e ampliação da criatividade, refletida na confecção de desenhos e produção literária. Posteriormente, o sujeito fala da construção de dois de seus personagens em que um é fruto da identificação com personagens heróicos e nobres de filmes, livros e da História e o outro é criado a partir daquilo que causa mais medo e aversão tanto em si quanto em outros indivíduos. O sujeito diz, ainda, reconhecer a projeção de características suas quando interpreta esses personagens e parece exercer, através da representação deles, características pertencentes ao ego ideal e à sombra, mas não as aproxima de sua realidade pessoal de modo a incorporá-las e utilizá-las como possibilidades de si mesmo em sua vida cotidiana. No entanto, à medida que os interpreta, poderá acabar por reconhecer tais aspectos e trazê-los para o campo da consciência de maneira que passem a estar a serviço do sujeito em sua vida real.

Em seguida, o sujeito passa, rapidamente, pela categoria proezas físicas e/ou espirituais, citando apenas uma de modo muito breve, o que parece se correlacionar com as poucas conquistas incorporadas pelo sujeito referentes à apreensão de novos conteúdos. Possivelmente, à medida que o sujeito não apenas reconheça, mas também integre mais aspectos a si, poderá munir-se de elementos que lhe permitam ultrapassar mais e maiores desafios, o que, por sua vez, trará maior conhecimento acerca de si mesmo.

H. traz as etapas do reclamo pela singularidade e sacrifício ao descrever que seu personagem de lobisomem foge do estereotipo traçado pelo livro, sendo cunhado por características que o tornam único e, então, esse mesmo personagem passa pelo sacrifício ao assumir responsabilidades e conseqüências de ações de outros, bem como pensar prioritariamente no grupo em detrimento de si. Já seu personagem de vampiro não passou por essas etapas, apenas encontra-se em um caos, onde não há menções de um eu singular ou imerso em uma coletividade, nem do comprometimento com o outro. Desse modo, o sujeito somente tem esse personagem como alvo de aversão, mas não o reconhece como parte de si a fim de que, ao confrontar suas características com as demandas da sociedade, possa moldá-las de modo benéfico e utilizá-las como forças para atuar em sua vida real.

O sujeito chega a mencionar a recusa do retorno ao apontar outros jogadores que fazem de seus personagens extensões de si e não criações. Aborda, também, o retorno, mas apenas dos aspectos relacionados ao mundo exterior, já aqueles referentes à apreensão de conteúdos relacionados a si mesmo, bem como as conquistas alcançadas pelo reclamo da singularidade e sacrifício parecem estarem, ainda, ligadas apenas ao jogo. O sujeito parece, portanto, ter feito o retorno após a apreensão de conteúdos referentes ao mundo exterior/outro e conhecimentos e habilidades para, então, continuar sua trajetória através da apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade e sacrifício. Conforme prosseguir em sua jornada, provavelmente, integrará as conquistas obtidas através dessas etapas, trazendo-as para sua vida pessoal e, portanto, realizará o movimento de retorno das mesmas.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: sacrifício.

Sujeito J.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Foi a motivação pelos amigos, idéia em comum e aí gostei e continuo até hoje.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 14 anos.

[...] é um escape do mundo [...].

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] além de conhecer pessoas novas, [...] interação, companhia, novidade, conhecimento.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 3

E isso é interessante, descobrir novas culturas através do R.P.G.. [...] você se aprofunda e você descobre um mundo muito mais interessante.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 2

[...] eu jogo com personagem feminino porque [...] eu achava estranho não ter personagens femininos [...]. Sempre busco desafios na interpretação. Tudo que eu acho diferente, que as pessoas acham estranho, eu procuro tornar normal.

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do Sujeito J.:

O sujeito discorre, brevemente, a respeito de seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

Em seguida, fala a respeito da apreensão de novos conteúdos relacionados ao mundo exterior, como maior socialização e interação, ampliação do conhecimento acerca de diversas culturas e maior contato com filmes e gibis. Já ao falar sobre a apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, relata que procura representar personagens considerados um desafio à interpretação, como, por exemplo, uma mulher sendo que o sujeito é do sexo masculino. Apesar de não expressar a identificação de características suas através do exercício de personagens considerados distintos de si, ao fazê-lo, abre-se a possibilidade do reconhecimento de aspectos seus e a, posterior, integração a fim de poder utilizar tais conquistas como potencialidades de ação em sua vida cotidiana.

O sujeito parece encontrar-se no início de sua jornada, ainda estando na etapa de apreensão de novos conteúdos.

Etapas da jornada heróica na qual se encontra: apreensão de novos conteúdos.

Sujeito L.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

[...] eu lembro que tinha uma lojinha no Centro [...] Eu achei o máximo aquilo, fantástico porque tinha aqueles potinhos de dados e eu pensava: nossa, que lindo. Pra quê serve? [...] era basicamente aquilo, livros, não só de R.P.G., acho que já tinha alguns *card games*. Eu já gostava muito de livrarias, pirava com livros assim e lá era uma livraria que, além de tudo, tinha dados [...].

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 0

Tempo de jogo: 12 a 14 anos.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 1

[...] acaba sendo mais diversão, ah, vamos fazer tal coisa sem pensar muito, sem se preocupar.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 5

[...] fui juntando uns materiais meus de fantasia [...], comecei a achar legal compor histórias que me ajudassem a escrever os textos que eu fazia dentro desse universo. [...] sempre gostei de cartografia e uma das minhas diversões era ficar transpondo um mapa, aumentando uma região, ah, o jogo vai ser aqui.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 6

É claro que, às vezes, você descobre coisas durante o jogo, às vezes, até sobre seus amigos, né, que nossa! Não sabia que ele era assim, né? E de você mesmo, né? Às vezes, você tem atitudes que você fala: nossa!

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 4

[...] destruam todos os monstros, pilhem todos os tesouros e vão pra casa.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade - Número de verbalizações: 3

[...] essa dimensão de que, realmente, nem todos pensam o que você pensa e, às vezes, você tem que ser pôr, literalmente, no lugar dela e salvar a pele do personagem, né?

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno - Número de verbalizações: 2

[...] quando você mestra, você tem uma preocupação maior com a trama, com a história, então é um lado mais de produção literária quase e, de fato, me ajudou muito em umas coisas que eu escrevi [...].

Perfil do Sujeito L.:

O sujeito L. discorre, em detalhes, como foi seu chamado à aventura, mas não traz nenhum relato de seu rumar ao desconhecido, sendo apenas

inferido pelo tempo em que joga R.P.G. e, portanto, migra ao mundo imprevisível do fantástico.

Em seguida, fala acerca da apreensão de conteúdos referentes à relação com o mundo exterior, como a capacidade de produção literária e cartográfica, além do desenvolvimento do raciocínio. No entanto, o sujeito passa a maior parte da sua entrevista, relatando aspectos relativos a proezas físicas e/ou espirituais, bem como à apreensão de conteúdos relacionados a si mesmo ao dizer que, através do exercício de personagens, no R.P.G., é possível reconhecer características dos outros e de si, até então, impensadas como pertencentes a esses indivíduos ou de aspectos que gostariam de ter e, portanto, abre-se a possibilidade de incorporá-los.

L. chega a mencionar a criação de um personagem, com o qual não jogou e considerava não ter nada em comum. Provavelmente, caso o tivesse interpretado, teria percebido outros conteúdos referentes a si, conhecendo, ainda mais, a si mesmo e ampliando suas potencialidades.

O grande tempo despendido no relato de proezas físicas e/ou espirituais pode ser um indício da consolidação e fortalecimento do herói, correspondente ao ego, uma vez que ao se munir de novos conhecimentos acerca dos dois mundos, através da apreensão de novos conteúdos, pôde enfrentar desafios e percorrer a aventura vitorioso à medida que o caminho, através dessa, consolida e abre espaço para novas descobertas a respeito de si e do mundo.

O sujeito traz, ainda, a noção de alteridade ao relatar que, através do exercício de diversos personagens e, portanto, de perspectivas diferentes, inclusive opostas a de si mesmo, é possível colocar-se no lugar do outro e, a partir disso, ter uma posição compreensiva e empática para com ele.

Ao falar sobre o retorno, o sujeito relata trazer para sua vida cotidiana tanto os aspectos apreendidos referentes à relação com o mundo exterior quanto referentes a si mesmo de modo a ampliar suas possibilidades de atuação quando tais conteúdos são evocados seja pelo meio externo ou interno. Já em relação à alteridade, o sujeito parece ter a noção dessa posição, mas ainda presa ao jogo, pois cita o colocar-se em outra perspectiva e salvar o personagem, portanto, refere-se à vivência do jogo. Possivelmente, seu próximo passo será o retorno, ou seja, levar para sua vida pessoal os desdobramentos do alcance desse tema.

Apesar de não ter feito nenhuma menção relacionada ao reclamo pela singularidade e sacrifício, pode-se inferir que tenha passado por essas etapas, uma vez que atingiu a alteridade.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: alteridade.

Sujeito M.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Foi no videogame, eu vi que os jogos que se baseavam no R.P.G. pareciam legais e aí eu fiquei interessado. Depois, achei um grupo e comecei a jogar.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 0

Tempo de jogo: 8 anos.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 3

Ah, eu acho que eu sei, um pouco mais, lidar com pessoas, assim.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 2

[...] você tem que investigar, pensar um pouco para passar pela história.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo: Não houve relatos.

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade - Número de verbalizações: 1

E o R.P.G., a interpretação de personagens ajuda você a se colocar no lugar de alguém, a pensar um pouco no caráter humano, entender um pouco mais.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno - Número de verbalizações: 1

E o R.P.G., a interpretação de personagens ajuda você a se colocar no lugar de alguém, a pensar um pouco no caráter humano, entender um pouco mais.

Perfil do Sujeito M.:

O sujeito M. discorre acerca de seu chamado à aventura e não traz nenhuma narrativa a respeito de seu rumar ao desconhecido, o qual pode ser apenas inferido por seu tempo de jogo e, portanto, seu migrar ao mundo fantástico e imprevisível das aventuras de R.P.G.

Em seguida, estende-se um pouco mais ao falar da apreensão de conteúdos referentes ao mundo exterior, seja na relação com o outro quando

aborda questões, como diversão, amizade e possibilidade de lidar melhor com as pessoas, seja através do aumento do hábito da leitura e desenvolvimento do raciocínio.

Apesar de não fazer menções referentes a nenhuma das demais categorias, o sujeito traz uma verbalização cujo tema foi a alteridade ao dizer que, através da interpretação de personagens, abre-se a possibilidade de colocar-se no lugar do outro de modo a entendê-lo melhor ao invés de assumir uma posição de julgamento, assim, o sujeito traz a conquista da alteridade para o campo de vivência pessoal real e, portanto, efetua o retorno, pois extrai essa questão do jogo e passa a tomá-la como parte de si para atuar no mundo concreto.

Por encontrar-se no retorno após chegar à alteridade, podemos pressupor que o sujeito M. tenha passado pelas etapas de apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade e sacrifício, apenas não as mencionando, o que pode ter ocorrido por estar muito focado nessa conquista, por pertencer ao seu momento atual, de modo que acentue tal tema.

Etapas da jornada na qual se encontra: retorno após a alteridade.

Sujeito N.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Aí eles [amigos] me mostraram uma vez, fizeram uma aventura, falaram, ó pega um pedaço de papel, anota isso. Aí eu comecei a jogar, gostei [...]. Aí eu fui me aprofundando, pronto. Viciou, foi embora.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 13 anos.

[...] tirar esse nervosismo que a gente ganha durante o período que fica sem jogar, trabalhando ou estudando ou com outros problemas. [...] você descarrega no jogo ou, pelo menos, você esquece. [...] já dá uma aliviada; quando você volta pro problema, tá, vamos tentar resolvê-lo desse modo.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 11

[...] as pessoas da mesa, elas se unem no bem, tipo, criam um laço de amizade muito forte e são pessoas, totalmente, distintas.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 14

[...] desenvolve muito raciocínio, raciocínio lógico [...] inconscientemente, então, quando você precisa usar, é mais fácil [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 1

[...] você desenvolve uma opinião, do que eu gosto e do que eu acho que poderia ser, mas eu gosto desse modo, porém desse modo eu aceito, mas eu quero desse.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 8

Monta um humano pra mim, aí eu vou dando a história, aí durante o jogo, ele muda. Não sou humano, o que eu sou? [...] hoje, já narrei o apocalipse pra eles, já destruíram o mundo, né? [...] eu era um simples humano, agora eu aniquilo um chão com um soco, né?

Reclamo pela singularidade - Número de verbalizações: 5

[...] nenhum tipo de jogo que você tem que seguir aquilo, eu gosto. Por exemplo, *Senhor dos Anéis*, você é obrigado a pegar o anel e destruir o anel, você não pode pegar o anel e sou o rei do mundo, vou dominar o planeta, vou ser o cara mau. [...] eu não considero isso R.P.G., isso é teatro porque você tem um roteiro feito e você vai seguir o roteiro. R.P.G. você muda o que você quiser.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 5

[...] alguns jogadores, eles se prendem demais ao jogo, eles não fazem mais nada além do jogo [...]. Aí o R.P.G. não vira uma válvula de escape, vira uma válvula de absorção. [...] já vi casos extremos, jogadores que antes de fazer qualquer coisa na vida deles, eles consultavam o livro.

Retorno - Número de verbalizações: 6

Na parte profissional e pessoal, eu acho que desenvolve no sentido de você saber lidar com a situação e isso é fundamental independente do seu trabalho, do que aconteça; você teve um problema, você saber lidar com aquilo, você não se desesperar. [...] você raciocina, você consegue pensar melhor.

Perfil do Sujeito N.:

O sujeito N. fala, rapidamente, a respeito de seu chamado à aventura e estende-se um pouco mais ao discorrer sobre seu rumar ao desconhecido.

A maior parte de sua entrevista desenvolve-se a partir da apreensão de conteúdos relacionados ao mundo exterior/outro e aquisição de conhecimentos e habilidades, uma vez que traz ganhos obtidos, através do R.P.G., como trabalhar a timidez, ter maior abertura a opiniões diferentes, desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo, formar amizades com pessoas distintas, melhorar na disciplina Português, ter maior conhecimento a respeito de livros, filmes, séries e músicas, desenvolver o raciocínio, aumentar a noção de responsabilidades, abrir-se à possibilidade de troca de conhecimentos entre os jogadores. O sujeito menciona, ainda, a apreensão de conteúdos relacionados a si mesmo, mas de modo mais breve, ao falar sobre o R.P.G. como contribuinte para o desenvolvimento pessoal do jogador ao possibilitar que ele reconheça do que gosta, aceita e poderia ser e aquilo que não, ou seja, abre espaço para um maior auto-conhecimento, o que inclui a percepção de suas potencialidades e limitações, bem como a possibilidade de desenvolvê-las.

O sujeito também se detém, em grande parte da entrevista, na narrativa de proezas físicas e/ou espirituais, o que, possivelmente, reflete a ampla apreensão de novos conteúdos, os quais instrumentalizam e fortalecem o herói de modo que ele possa estar apto a vencer os obstáculos de seu percurso, ao mesmo tempo em que esses viabilizam a apreensão de outros aspectos que o levam a novas superações.

O sujeito traz, ainda, o tema do reclamo pela singularidade ao discorrer sobre a importância e necessidade de trilhar um caminho próprio e único com o personagem nas aventuras.

A recusa do retorno também é abordada, mas não como uma vivência pessoal, mas sim, percebida em outros jogadores que acabam por se dedicar apenas ao R.P.G., não despendendo tempo com outras atividades, e o tornam uma dependência ao ponto de consultarem o livro do jogo para qualquer ação na vida concreta de modo a, claramente, não diferenciarem fantasia e realidade.

O retorno também se faz presente como tema em sua entrevista, mas apenas dos aspectos referentes à apreensão de conteúdos como pensar e raciocinar melhor diante das questões das vidas pessoal e profissional sem se desesperar, ter maior senso de responsabilidade no trabalho, estar aberto a diferentes opiniões das pessoas em sua vida real e conhecer mais a si mesmo de modo a ampliar potencialidades e desenvolver limitações. Já aspectos relacionados a proezas físicas e/ou espirituais e reclamo pela singularidade não são trazidos para o mundo concreto, permanecendo apenas na fantasia, pois dizem respeito, somente, à vivência do personagem e não do sujeito em sua vida cotidiana. Tal retorno poderá ocorrer à medida que prosseguir em sua trajetória.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: reclamo pela singularidade.

Sujeito O.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Eu sempre ouvi falar de R.P.G. desde cedo, sempre tive interesse em entender a mecânica do jogo que eu tinha lido a respeito. [...] quando eu tinha uns quinze anos, eu achei uns amigos que jogavam e eu comecei a jogar com eles.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 13 a 14 anos.

[...] eu gosto de jogar R.P.G., isso é uma válvula de escape boa [...].

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 3

Questões morais, que você é obrigado a lidar dentro do R.P.G., que você chega a pensar, realmente: nossa, por que dessa questão moral? Por que desse princípio? Por que a sociedade trabalhou esse princípio desse jeito? Por que eu preciso desse princípio dessa forma? Isso é prático? Isso é funcional? Eu preciso disso? Eu não preciso disso? Ou até o contrário: nossa, por que as pessoas não fazem isso? Por que esse tipo de conceito se torna tão banal na sociedade? E, na verdade, é uma coisa que deveria ser vista com muito mais afinho do que as pessoas vêem, que a sociedade presta atenção.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 2

[...] acabei lendo muita coisa [...] pra criar esse contexto desse personagem ou [...] pra desenvolver o cenário mais profundo para os personagens [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 6

É impossível dizer que um personagem não tenha traços de personalidade meus [...]. Mas têm casos interessantes como casos de traços de personagens acabarem me manchando, o personagem vazar e acabar alterando conceitos que você tinha de vida real, de fora do jogo [...].

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 2

[...] tem grande parte do jogo em que o personagem acabou sendo corrompido e depois, uma certa redenção em cima disso, onde tiveram momentos em que

o personagem notou o que estava acontecendo com ele e se redimi dentro do próprio conceito dele.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno - Número de verbalizações: 6

O R.P.G. mudou de um [...] adolescente revoltado sem motivo pra, hoje em dia, um adulto com uma personalidade formada, com objetivos específicos e consciente da posição dele na sociedade [...].

Perfil do Sujeito O.:

O sujeito O. fala, rapidamente, a respeito de seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

Aspectos relacionados à apreensão de conteúdos referentes ao meio exterior/outro e a conhecimentos e habilidades são encontrados, em sua entrevista, ao trazer o R.P.G. como facilitador da ampliação da socialização, desenvolvimento da argumentação e raciocínio lógico, aprendizado a respeito do convívio com diferentes indivíduos, reflexão acerca de questões morais e da sociedade e aumento do hábito da leitura.

O tema mais presente em sua entrevista diz respeito à apreensão de conteúdos relacionados a si mesmo, ao referir-se à interpretação de personagens como viabilizadora do reconhecimento de características deles como também pertencentes a si mesmo e que, uma vez identificadas como suas, passam a estar a seu serviço para serem utilizadas em situações da vida real que as evocam, além de modificarem a visão que possui de si e do mundo.

O sujeito parece identificar-se com seus personagens ao dizer que traços de personalidade suas os mancham e vice-versa, o que, possivelmente, propicia o reconhecimento de características dos personagens como suas com menor resistência, uma vez que gosta e nutre admiração por eles.

O sujeito faz poucas menções a respeito de proezas físicas e/ou espirituais, mas traz uma de grande importância, a qual poucos conseguem atingir: a redenção. Esse movimento é exemplificado através do relato sobre gostar de interpretar personagens que iniciam suas jornadas corrompidos e, ao longo do percurso, refletem acerca de suas ações e se redimem. Tal proeza só pode ser transposta à medida que o herói mune-se de novos conhecimentos a respeito de si e do mundo, como anteriormente mencionado, de modo que amplia suas possibilidades de ação e instrumentaliza-se a fim de vencer obstáculos e desafios.

Ao discorrer sobre o retorno, o sujeito parece trazer as características obtidas, tanto através da apreensão de conteúdos referentes ao mundo externo quanto interno, para o campo de sua vida pessoal ao relatar a percepção e incorporação de traços de si mesmo de modo a alterar sua forma de ser no mundo, perceber seu entorno e a si mesmo, assim como melhorar o convívio com as pessoas do mundo concreto e utilizar o desenvolvimento de seu raciocínio em questões desse universo. Em relação ao retorno das características adquiridas através do alcance de proezas físicas e/ou espirituais, não faz nenhuma menção, o que poderá ser realizado, posteriormente, conforme seguir em sua jornada.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: Proezas físicas e/ou espirituais.

Sujeito Q.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Eu escolhi o R.P.G. porque amigos meus jogavam, meus vizinhos.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 0

Tempo de jogo: 15 anos.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] trabalhar a relação com as pessoas porque sempre se tá jogando em grupo, então, ah, o meu modo de me relacionar com alguém pra enfrentar um problema.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 7

Eu gosto das histórias porque elas envolvem uma capacidade de criação, uma capacidade de solucionar problemas das pessoas rápido.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo: Não houve relatos.

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 1

Têm pessoas que se dedicam muito, muito, têm pessoas que o personagem é muito mais importante, às vezes, do que a própria vida, mas isso aconteceu com Goethe quando escreveu *Sofrimentos de um jovem Werther* que teve uma onda de suicídio. Isso acontece com a religião [...].

Retorno - Número de verbalizações: 1

É mais ou menos como você estar em uma empresa, no mercado de trabalho, quando você tem uma solução pra criar. As histórias exigem isso constantemente das pessoas, então isso me atrai.

Perfil do Sujeito Q.:

O sujeito Q. falou brevemente sobre seu chamado à aventura e não trouxe nenhum relato acerca do rumar ao desconhecido, sendo apenas possível inferi-lo a partir do tempo em que joga R.P.G. e, portanto, viaja para esse mundo de fantasia desconhecido e imprevisível.

A maior parte da entrevista tem como tema a apreensão de conteúdos referentes ao mundo exterior/outro e conhecimentos e habilidades através de relatos do sujeito em que vê o R.P.G. como facilitador do desenvolvimento da criatividade, treino para a solução de problemas, trabalho do relacionamento interpessoal, estabelecimento de amizades, diversão, busca de conhecimentos relacionados a, por exemplo, livros, filmes, séries e da área de História. No entanto, não traz relatos a respeito da apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, o que pode ocorrer como um próximo passo, afinal está imerso nesse mundo por ter aceitado o chamado à aventura e, por consequência, rumou ao desconhecido, onde a possibilidade de contato, reconhecimento e incorporação de tais aspectos estão, em germe, presentes.

Q. aborda, rapidamente, a recusa do retorno ao relatar que existem pessoas excessivamente dedicadas ao R.P.G., sendo que o personagem se torna mais importante do que a própria vida, no entanto, não se vê como parte desse grupo, apenas cita esse movimento como pertencente a outros jogadores.

O retorno se faz presente, em sua entrevista, ao relatar que a necessidade de encontrar soluções rapidamente, inovar e criar, tal qual acontece no R.P.G., ocorre na vida real, no mercado de trabalho. Desse modo, o desenvolvimento de tais habilidades, através do jogo, parece auxiliar em determinada área da vida do sujeito. Como é possível que tenha como próxima etapa a apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, por conseguinte, poderá, também, trazê-los à sua vida cotidiana.

Etapa da jornada na qual se encontra: retorno após apreensão de novos conteúdos.

Sujeito R.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Já no colegial, conheci um rapaz que estudava comigo e ele me levou para o grupo dele de R.P.G. e eu comecei a jogar *D&D*.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 2

Tempo de jogo: 2 anos.

[...] uma válvula de escape. [...] te faz esquecer um pouquinho todo o stress da semana, vivendo um outro personagem por algumas horas. Pra mim, alivia bastante, serve pra, realmente, descarregar o stress.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 1

A princípio, era mais por matar o tempo livre, não trabalhava, não tinha nada pra fazer, então vamos jogar, jogar era divertido.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 2

E, culturalmente, é muito bom também porque você está convivendo com outras pessoas, você está estudando, você está lendo. [...] estimula o estudo, a cultura, o raciocínio.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 1

Geralmente, os meus personagens são coisas do cotidiano, ou alguém que eu vi que eu achei que tinha uma personalidade interessante ou, até mesmo, alguma coisa minha mesmo. Porque eu acho que todo o personagem tem um pouquinho de você nele.

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do sujeito R.:

O sujeito R. discorre, brevemente, a respeito de seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

A maior parte da entrevista refere-se à apreensão de conteúdos, principalmente, em relação ao mundo exterior/outro e conhecimentos e habilidades, refletida em verbalizações do sujeito em que expressa perceber o R.P.G. como um estimulante à leitura, estudo, ampliação cultural, maior conhecimento a respeito da área de História e desenvolvimento do raciocínio.

Em seguida, percorre rapidamente a apreensão de conteúdos referentes a si mesmo ao dizer que cria seus personagens a partir de uma personalidade que considere interessante ou com traços seus, o que demonstra certa identificação com seu personagem, movimento que pode tornar a apreensão de conteúdos mais fácil, uma vez que o sujeito, provavelmente, terá menor resistência em perceber características suas em um personagem com o qual se identifique e julgue interessante. No entanto, o reconhecimento e, posterior, integração de aspectos do personagem a si encontram-se apenas presentes em germe, como possibilidades, uma vez que o sujeito cria personagens com base em aspectos, previamente, considerados seus, e aqueles alvos de admiração, parecem estar distantes da realidade pessoal do sujeito e somente relacionados ao personagem. À medida que seguir em seu percurso, poderá identificá-los como partes de si e incorporá-los de modo a ampliar o conhecimento acerca de si mesmo e as possibilidades de atuação na vida real.

O sujeito não aborda nenhuma outra etapa da jornada heróica, dessa forma, parece encontrar-se, ainda, em seu início.

Etapa da jornada heróica na qual se encontra: apreensão de novos conteúdos.

Sujeito S.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Começou com o meu irmão que jogava, que mestrava *GURPS*, aí ele me chamou pra mesa e eu comecei a jogar com ele.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 2

Tempo de jogo: 6 anos.

[...] me deixa mais light, não fica nessa coisa do dia-a-dia.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

[...] conhecer gente nova também porque você conhece muita gente [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 3

[...] soltar a imaginação. [...] você pode melhorar a sua imaginação.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 3

Eu busco minha inspiração para o personagem, mais em mim mesmo, uma coisa que eu faço melhor [...]. Eu já me vi muitas vezes agindo como meu personagem porque muito do personagem é a gente, né? Então, muitas vezes ,você já tem aquela vontade de fazer alguma coisa que o cara faz, que você não faz [...]. Enfim, não dá pra fazer na real, a gente faz no jogo.

Proezas físicas e/ou espirituais - Número de verbalizações: 2

Curto mais o *Lobisomem* por causa da filosofia dele [...], eles querem ajudar, querem combater o mal. Eu jogo com a *Lua Cheia*, que é o guerreiro.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno – Número de verbalizações: 1

[...] alguns R.P.G.s têm muita coisa de História, essas coisas assim, aí já leva mais pra escola, que você já sabe coisa que você não sabia. Já ajuda muito.

Perfil do sujeito S.:

O sujeito S. fala, rapidamente, a respeito de seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

A maior parte da entrevista trata de aspectos relacionados à apreensão de novos conteúdos referentes ao mundo exterior/outro e conhecimentos e habilidades, representada por verbalizações do sujeito em que vê o R.P.G. como propiciador do estabelecimento de relações interpessoais, conhecimento de novas pessoas, melhora da imaginação e aumento do conhecimento, por exemplo, da área de História.

S. também aborda o tema da apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo, através do reconhecimento de características suas e que gostaria de ter como base para a criação de seus personagens, além de perceber a relação com outros personagens como viabilizador da percepção de pontos que não consegue ter por seu personagem pensar de um modo diferente, o que permite atentar para tais aspectos e, talvez, também tomá-los como seus.

O sujeito cita poucas proezas físicas e/ou espirituais, possivelmente, por estar no início da descoberta de si mesmo e, portanto, ainda não detém todos os instrumentos necessários para outros desafios. À medida que ultrapassar os primeiros obstáculos, o conhecimento a respeito de si próprio deverá ser ampliado de modo que novas forças serão incorporadas, o que permitirá transpor, cada vez mais, maiores desafios que, por sua vez, possibilitará o aumento gradativo da incorporação de novos conteúdos.

Ao trazer o tema do retorno, o sujeito apenas o menciona em relação aos conteúdos apreendidos referentes ao mundo exterior/outro e conhecimentos e habilidades, como por exemplo, a contribuição de maior conhecimento da área de História, adquirido através do R.P.G., em sua vida escolar. Já em relação aos conteúdos referentes a si mesmo, o sujeito os reconhece, mas ainda não os traz para a vida real de modo que permanecem somente no jogo, assim como àqueles referentes a proezas físicas e/ou espirituais, pois o sujeito, apenas, relata que por não poder fazer certas coisas na vida real, atua no jogo. S. percebe, ainda, pontos não constituintes de seu personagem, através de outros personagens que os possuem, no entanto, também não os adéqua à sua vida real a fim de torná-los possibilidades de ação nessa dimensão. Possivelmente, conforme seguir em sua trajetória, o retorno de tais conteúdos ocorrerá.

Etapa da jornada na qual se encontra: proezas físicas e/ou espirituais.

Sujeito T.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Quando eu era criança, me apresentaram o *Hero Quest*, a partir do *Hero Quest*, eu fui evoluindo. Conhecendo outras coisas [...], passei de R.P.G. de mesa, depois pra R.P.G. de *live*. Todas as experiências diferentes que pode ter. Desde R.P.G. por computador, coisas do tipo.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 0

Tempo de jogo: 12 anos.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 1

Ajuda também na questão da desinibição, né?

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 2

Acredito que a interpretação de personagens aumenta a cultura da pessoa. [...] você acaba estudando coisas [...] que nem física quântica, enfim, assuntos diversos. [...] a partir do momento que é colocado problemas pra você, você é estimulado a pensar mais.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 1

[...] se é uma história, uma aventura muito bem feita, você pode até encontrar situações de catarse mesmo, de pessoas que saem irritadas, chorando [...]. A mesma coisa, uma pessoa não sai do jogo, mas aí varia de intensidade [...]. Depende se o narrador é bom, se o grupo é bom, o nível de envolvimento que a pessoa tem com o personagem, né? [...] o que muitas vezes as pessoas costumam fazer é acabar colocando aspectos pessoais no personagem [...]. Eu, que sei um pouco mais disso, eu procuro evitar, né, de fazer esse tipo de coisa [...]. E fazendo isso, dependendo da ação, do que acontece com o personagem, as pessoas acabam também levando pra elas [...].

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno – Número de verbalizações: 1

Acho que benefício ou malefício, que o R.P.G. pode trazer, depende muito da pessoa também, onde ela consegue separar o que é realidade do que é jogo.

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do sujeito T.:

O sujeito T. fala, rapidamente, a respeito de seu chamado à aventura e não faz nenhum relato sobre o rumar ao desconhecido de modo que apenas é possível inferi-lo pelo tempo que joga R.P.G. e, portanto, migra para o universo fantástico e imprevisível propiciado por ele.

T. fala a respeito da apreensão de novos conteúdos referentes ao meio exterior/outro e conhecimentos e habilidades ao dizer que percebe o R.P.G. como estímulo à desinibição, aumento da cultura, aquisição de conhecimentos gerais, como física quântica, além do desenvolvimento intelectual e do raciocínio.

A apreensão de conteúdos referentes a si mesmo apenas se faz presente como possibilidade, pois o sujeito relata a identificação dos jogadores com seus personagens ao utilizarem aspectos pessoais em suas criações e terem reações como choro e irritação, durante uma aventura, quando algo eliciador dessas emoções ocorre com seus personagens. No entanto, o sujeito traz esse relato em terceira pessoa, como se não fosse pertinente a si mesmo, contudo, tal reconhecimento poderá ocorrer posteriormente. Caso aconteça, ao perceber a identificação que possui com seu personagem, provavelmente, terá menor resistência a apreender conteúdos seus, através da interpretação, de modo a poder incorporá-los a si.

T. também aborda a recusa do retorno, mas de forma muito breve ao relatar outros jogadores que não conseguem separar jogo e realidade, mas não se vê como parte desse grupo.

Etapa da jornada na qual se encontra: apreensão de novos conteúdos.

Sujeito V.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Bom, no começo, pela socialização e por um novo tipo de literatura.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 2

Tempo de jogo: 10 anos.

[...] é uma forma de aliviar as tensões, o stress do dia mesmo, né?

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 4

[...] bom, assim como eu fui, além de por um tipo diferente de literatura, pela socialização, né? O que me manteve jogando, todos esses anos, foram as amizades mesmo [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 5

[...] outra coisa de *GURPS* é que [...] me deixou com um pouco mais de rapidez em somar, dividir, as contas básicas [...], ajudou a ter um pouco mais de agilidade de pensamento, de raciocínio [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 3

[...] aprender a se julgar mesmo, a saber seus pontos positivos e negativos, aprender a ter um... a se conhecer mesmo.

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade - Número de verbalizações: 1

Bom, por que, hoje em dia, eu ainda continuo escolhendo diferentes tipos de personagem, eu não vou só pelas regras, pra deixar o personagem o superpoderoso, pelo seguinte, me ajuda a me adaptar a ficar em diversos tipos de ambiente, na verdade, a tolerar e aceitar diversos tipos de pessoas [...] me ajudou a aceitar as diferenças, não repreender ou agir com certo preconceito, tolerar quando é uma coisa mais extrema. A criar, tentar compreender o próximo.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 1

R.P.G. é uma coisa muito viciante [...]. Pra mim, foi necessário uma grande força de dividir entre as obrigações e o jogo, foi difícil separar, abstrair daquele mundo. [...] hoje em dia, eu já consigo abstrair melhor, já não jogo como eu jogava antigamente. [...] deixo só para o final de semana.

Retorno - Número de verbalizações: 3

[...] o R.P.G. me ajudou a ficar mais solto comigo mesmo, a ter uma auto-estima mais alta, uma confiança em mim mesmo, eu aprendi a me expressar muito, muito bem. E, realmente, com o curso que eu estou fazendo requer que eu apresente trabalhos, ou mesmo, palestras sobre assuntos um pouco, um pouco difíceis de se tratar e eu não sinto dificuldade em falar em público, ou me expor dessa maneira.

Perfil do sujeito V.:

O sujeito V. fala, brevemente, sobre seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

Ao discorrer acerca da apreensão de novos conteúdos, estende-se mais e aborda aspectos relacionados ao meio exterior/outro e conhecimentos e habilidades, ao perceber o R.P.G. como propiciador de socialização, melhora da timidez, aumento da auto-estima e auto-confiança, melhora da expressão verbal, aumento do hábito da leitura, gosto por idiomas, ampliação da imaginação, desenvolvimento do raciocínio e melhora na área da Matemática.

Em relação à apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, o sujeito relata que o R.P.G. viabilizou um maior auto-conhecimento de modo que pôde reconhecer o que está dentro de sua capacidade e aquilo que não, além de facilitar a percepção de seus pontos positivos e negativos, o que permite o uso daqueles já reconhecidos como seus quando determinada situação os evoca e o desenvolvimento dos que não considera pertencentes a si. A apreensão de conteúdos referentes a si mesmo parece potencializada pelo sujeito escolher diferentes tipos de personagens para representar, como por exemplo, masculinos e femininos, o que faz com que tenha desafios de interpretação ao representar personalidades diversas e distintas de si mesmo. Desse modo, pode acabar por perceber aspectos, até então, impensados como seus, mas que pelo exercício deles, os torna próximos e, talvez, permita, ao sujeito, vê-los como possibilidades de si mesmo e não apenas de seu personagem.

V., inicialmente, criava seus personagens baseado em algo que gostaria de ser, ou seja, em uma idealização daquilo que desejava alcançar e, posteriormente, em tipos diferentes de si a fim de buscar desafios de interpretação. Parece que ao atingir seus ideais na vida real, ao desenvolver-se exteriormente e internamente, através do alcance de maior auto-conhecimento e posição social, reconhecida por meio de um bom trabalho e situação acadêmica elevada, o que é relatado em sua entrevista, o sujeito pôde sair da idealização de um tipo por tê-lo conquistado e passar a atentar a aspectos ainda não reconhecidos e que, pela interpretação de personalidades distintas da sua, puderam, enfim, ser percebidos e incorporados de modo a ampliar suas possibilidades que, por sua vez, permite ao sujeito, aproximar-se, cada vez mais, daquilo que é, através do despertar de conteúdos que apenas estavam adormecidos.

O sujeito também discorre acerca da alteridade ao relatar que o R.P.G. lhe conduziu a uma postura de tolerância e aceitação de diversos tipos de pessoas, ao invés de pautar suas ações na repreensão e preconceito, uma vez que ao interpretar personagens, percebe suas motivações e pontos de vista de modo a aceitar mais as diferenças e tentar compreender o próximo.

Apesar de não emitir nenhuma verbalização em relação a proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade e sacrifício, o sujeito alcançou a alteridade e, portanto, podemos inferir que tenha percorrido as demais etapas.

V. traz verbalizações que permitem identificar sua passagem pela recusa do retorno ao ter, em certo momento, visto o R.P.G. como viciante de modo a encontrar dificuldades na separação entre as suas obrigações do mundo real e

o jogo e em abstrair-se do universo do R.P.G.. No entanto, relata que superou essa fase e, hoje, separa os dois mundos e despende menos tempo com o jogo.

Por fim, o sujeito traz o tema do retorno ao perceber a contribuição dos ganhos adquiridos, no R.P.G., em sua vida real. V. aborda, em entrevista, o retorno das conquistas adquiridas, através tanto da categoria apreensão de novos conteúdos referentes ao outro/mundo exterior, conhecimentos e habilidades e si mesmo, quanto da alteridade, o que pode ser percebido através das verbalizações mencionadas pertinentes à categoria retorno.

Etapa da jornada na qual se encontra: retorno após a alteridade.

Sujeito X.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

Começou com videogame, daí eu comecei a conversar com o meu primo, ele foi me mostrando as coisas novas, eu achei legal, fui buscando, fui atrás de livros, pegando aí mais a cultura.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 3

Tempo de jogo: 5 anos.

[...] uma maneira de você fugir da realidade, voltar e imaginar ser uma coisa diferente do mundo. Você poder distanciar, deixar os problemas em casa.

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

Ajudou bastante na socialização, fiz mais amizades, conheci pessoas diferentes, conheci lugares com pessoas diferentes.

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades - Número de verbalizações: 3

[...] melhorou o raciocínio, eu tive idéias diferentes, pensar de maneiras diferentes.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 5

Ah, na idéia da criação de personagens, eu me baseio mais na idéia do ser o que eu não sou ainda, o que eu posso ser, entendeu?

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade: Não houve relatos.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno - Número de verbalizações: 1

Você pode tomar ele [R.P.G.] como filosofia ou, simplesmente, como *hobbie* como eu, se divertir, brincar. [...] ele não deveria ser perigoso, mas ele dá idéias para as pessoas.

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do sujeito X.:

O sujeito X. relata, rapidamente, o seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

A maior parte de sua entrevista diz respeito à apreensão de conteúdos referentes ao mundo exterior/outro e conhecimentos e habilidades ao dizer que o R.P.G. propicia maior socialização, estabelecimento de amizades, conhecimento de lugares novos, momento de diversão, ampliação do conhecimento acerca de livros e filmes e desenvolvimento do raciocínio.

Ao abordar a apreensão de conteúdos referentes a si mesmo, o sujeito apenas diz que cria personagens baseado naquilo que ainda não é, mas poderá ser, além de apontar a preferência por interpretar personagens diferentes de si mesmo de maneira que passa a entrar em contato com tipos distintos e, ao se aproximar, poderá perceber elementos deles como, também, possibilidades suas. Desse modo, o sujeito apenas reconhece aspectos ainda não incorporados a si, no entanto, tal percepção já é o primeiro passo para a integração dos mesmos.

O sujeito parece identificar-se com seus personagens, já que percebe a presença de características suas nele, além de construí-lo a partir de aspectos que gostaria de possuir. Assim, a apreensão de conteúdos pode ocorrer com menor resistência por se tratar de personagens pelos quais nutre admiração e possui afinidades e semelhanças.

X., por fim, aborda o tema da recusa do retorno quando fala a respeito de jogadores que tomam o R.P.G. como filosofia de vida e não como um *hobbie*. No entanto, vê essa diferenciação dependente do indivíduo que joga e não do R.P.G. em si e coloca-se no grupo daqueles que o vêem como um divertimento de modo a diferenciar fantasia e realidade.

Etapa da jornada na qual se encontra: apreensão de novos conteúdos.

Sujeito Z.

Chamado à aventura - Número de verbalizações: 1

[...] eu tenho amigos que jogavam há muito tempo, só que eu não me interessava pelo jogo que eles jogavam, aí eu conheci *Lobisomem: o Apocalipse*, li o livro e comecei a jogar.

Rumar ao desconhecido - Número de verbalizações: 1

Tempo de jogo: 3 anos.

O R.P.G. desestressa muito porque você fica à parte do mundo e é um dos poucos momentos. Todo stress da semana e tudo mais eu deixo aqui [...].

Apreensão de novos conteúdos:

Apreensão de novos conteúdos referentes à relação com o outro/mundo exterior - Número de verbalizações: 2

É um *hobbie* e, como eu te falei, eu era mais tímida, me ajudou com isso e a pensar mais nas coisas, a analisar mais as situações [...].

Apreensão de novos conteúdos referentes à ampliação de conhecimentos e habilidades: Não houve relatos.

Apreensão de novos conteúdos referentes a si mesmo - Número de verbalizações: 3

[...] com o personagem dá margem pro oposto, não o que o personagem faria, eu fazer na vida real, mas o contrário.

Proezas físicas e/ou espirituais: Não houve relatos.

Reclamo pela singularidade – Número de verbalizações: 1

Menos gosto? De jogos já prontos, como os de *Anime*. Tipo o carinha é assim e não importa o que você sabe, ele vai continuar sendo assim. E o legal, eu acho que é você montar um personagem, a personalidade dele, as coisas que ele sabe e etc e não algo pronto, eu acho que aí perde o sentido.

Sacrifício: Não houve relatos.

Alteridade: Não houve relatos.

Recusa do retorno: Não houve relatos.

Retorno: Não houve relatos.

Perfil do sujeito Z.:

O sujeito Z. discorre, rapidamente, a respeito de seu chamado à aventura e rumar ao desconhecido.

Em sua entrevista, também, fala brevemente acerca da apreensão de conteúdos referentes ao outro/mundo exterior ao dizer que o R.P.G. possibilita trabalhar a timidez, analisar mais as situações e desenvolver o raciocínio.

É possível perceber a categoria apreensão de conteúdos referentes a si mesmo em sua entrevista ao mencionar dois tipos de personagens que interpreta, um criado a partir de aspectos seus e dos quais gosta e outro, o qual atua de um modo considerado oposto ao seu. O que parece fazer alusão tanto a conteúdos do ego ideal quanto da sombra; apesar do sujeito não reconhecê-los como seus, com exceção de alguns aspectos ao dizer que percebe elementos pessoais no personagem, o exercício deles abre a possibilidade de que sejam percebidos como pertencentes a si e incorporados de modo a ampliar o campo de conhecimento do sujeito em relação a si próprio e aumentar suas possibilidades de atuação no mundo concreto.

O sujeito traz, ainda, o tema do reclamo pela singularidade ao dizer que considera interessante montar um personagem próprio, único, incluindo sua personalidade, coisas que sabe e etc, ao invés de interpretar personagens, previamente, prontos.

Z. não emite nenhum relato a respeito do retorno, portanto, não leva as conquistas obtidas, através do alcance do reclamo pela singularidade e da apreensão de novos conteúdos, para o mundo real, o que, provavelmente, ocorrerá a partir do momento que, além de reconhecê-los, puder integrá-los. Tal movimento poderá acontecer conforme o sujeito prosseguir em sua trajetória.

Etapa da jornada na qual se encontra: reclamo pela singularidade.

Tabela 1 – Distribuição dos dados sócio-demográficos

Sujeito	Idade	Sexo	Estado Civil	Grau de Escolaridade	Profissão	Religião
A.	33 anos	Masculino	Solteiro	Superior completo em Desenho Industrial	Ilustrador, Web designer e Professor	Não possui
B.	32 anos	Masculino	Solteiro	Superior completo em História	Professor de História	Umbanda
C.	28 anos	Feminino	Solteiro	Pós-graduação em Marketing	Designer de produto	Não possui
D.	23 anos	Masculino	Solteiro	Segundo grau completo	Auxiliar de Logística	Catolicismo
E.	29 anos	Masculino	Solteiro	Superior completo em Administração de Empresas/Relações Internacionais	Consultor na área de informática	Agnosticismo
F.	23 anos	Masculino	Solteiro	Segundo grau completo	Gráfico	Agnosticismo
G.	21 anos	Masculino	Solteiro	Superior incompleto em Tecnologia e Logística	Responsável de almoxarifado	Não possui
H.	27 anos	Masculino	Solteiro	Superior completo em História	Professor de História	Não possui
J.	24 anos	Masculino	Solteiro	Cursando superior em Educação Física	Atendente	Catolicismo
L.	24 anos	Masculino	Solteiro	Cursando superior em História	Professor de Russo	Cristianismo
M.	23 anos	Masculino	Solteiro	Cursando mestrado em Matemática	Estudante	Não possui
N.	23 anos	Masculino	Solteiro	Cursando superior em Tecnologia da Informação	Atua na área de Tecnologia da Informação na Microsoft	Não possui
O.	29 anos	Masculino	Solteiro	Superior incompleto em Engenharia Eletrônica	Consultor de Informática	Não possui
Q.	24 anos	Masculino	Solteiro	Superior completo em Design	Proprietário de uma empresa de Design	Não possui
R.	25 anos	Masculino	Casado	Cursando superior em Design	Trabalho com redes	Não possui
S.	18 anos	Masculino	Solteiro	Segundo grau completo	Estudante	Não possui
T.	24 anos	Masculino	Solteiro	Cursando superior em Psicologia	Estagiário em Recursos Humanos	Não possui
V.	22 anos	Masculino	Solteiro	Cursando superior em Relações Internacionais	Atua na área de Comércio Exterior em uma empresa de exportação	Não possui
X.	21 anos	Masculino	Solteiro	Segundo grau completo	Técnico de Informática	Não possui
Z.	19 anos	Feminino	Solteiro	Técnico em Nutrição	Técnica em Nutrição	Catolicismo

Tabela 2 – Distribuição dos sujeitos do sexo masculino segundo as categorias de análise

Sujeito	Idade	Tempo de jogo	Etapas da jornada heróica atingidas	Jogo(s) que mais gosta/joga
A.	33 anos	2 anos e meio	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Recusa do retorno	<i>Vampiro: a Máscara</i>
B.	32 anos	10 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Reclamo pela singularidade Retorno	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i>
D.	23 anos	10/11 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Sacrifício Alteridade Recusa do retorno Retorno	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i> <i>Lobisomem: Forsaken</i> <i>Dungeons & Dragons</i>
E.	29 anos	14 anos e meio	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Recusa do retorno Retorno	<i>Mago: a Ascensão</i> <i>Ars Magica</i>
F.	23 anos	10 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i> <i>Lobisomem: Forsaken</i> <i>Dungeons & Dragons</i>
G.	21 anos	6 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Retorno	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i> <i>Lobisomem: Forsaken</i> <i>Dungeons & Dragons</i>
H.	27 anos	12 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Reclamo pela singularidade Sacrifício Recusa do retorno Retorno	<i>Vampiro: a Máscara</i> <i>Lobisomem: o Apocalipse</i> <i>Call of Chutullu</i>
J.	24 anos	14 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos	<i>Anime R.P.G.</i> <i>Dungeons & Dragons</i>
L.	24 anos	12 a 14 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Alteridade Retorno	<i>GURPS</i>

Tabela 2 (continuação) – Distribuição dos sujeitos do sexo masculino segundo as categorias de análise

Sujeito	Idade	Tempo de jogo	Etapas da jornada heróica atingidas	Jogo que mais gosta/joga
M.	23 anos	8 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Alteridade	<i>Dungeons & Dragons</i>
N.	23 anos	13 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Reclamo pela singularidade Recusa do retorno Retorno	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i> <i>Lobisomem: Forsaken</i>
O.	29 anos	13/14 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Retorno	<i>Shadowrun</i> <i>Lobisomem: o Apocalipse</i> <i>Dungeons & Dragons</i>
Q.	24 anos	15 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Recusa do retorno	<i>Vampiro: a Máscara</i> <i>Mago: a Ascensão</i>
R.	25 anos	2 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos	<i>Vampiro: a Máscara</i> <i>Dungeons & Dragons</i>
S.	18 anos	6 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Retorno	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i>
T.	24 anos	12 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Recusa do Retorno	<i>Mago: a Ascensão</i>
V.	22 anos	10 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Alteridade Recusa do retorno Retorno	<i>Dungeons & Dragons</i> <i>GURPS</i>
X.	21 anos	5 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Recusa do retorno	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i>

Tabela 3 - Distribuição dos sujeitos do sexo feminino segundo as categorias de análise

Sujeito	Idade	Tempo de jogo	Etapas da jornada heróica atingidas	Jogo que mais gosta/joga
C.	28 anos	17 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Proezas físicas e/ou espirituais Retorno	<i>Jogos ciberpunk e de fantasia medieval</i>
Z.	19 anos	3 anos	Chamado à aventura Rumar ao desconhecido Apreensão de novos conteúdos Reclamo pela singularidade	<i>Lobisomem: o Apocalipse</i>

Tabela 4 – Correlação entre etapa da jornada heróica atingida e idade do sujeito

Idade do Sujeito	Etapa da jornada heróica atingida
18 a 20 anos	S – Proezas físicas e/ou espirituais Z – Reclamo pela Singularidade
21 a 23 anos	D – Alteridade F – Proezas físicas e/ou espirituais G – Proezas físicas e/ou espirituais M – Retorno após a Alteridade N – Reclamo pela singularidade V – Retorno após a Alteridade X – Apreensão de novos conteúdos
24 a 26 anos	J – Apreensão de novos conteúdos L – Alteridade Q – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos R – Apreensão de novos conteúdos T – Apreensão de novos conteúdos
27 a 29 anos	C – Proezas físicas e/ou espirituais E – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos H – Sacrifício O – Proezas físicas e/ou espirituais
30 a 32 anos	B – Reclamo pela singularidade
33 a 35 anos	A – Proezas físicas e/ou espirituais

Tabela 5 – Correlação entre etapa da jornada heróica atingida e área de formação acadêmica do sujeito

Área de formação profissional	Etapa da jornada heróica atingida
Humanas	B – Reclamo pela singularidade C – Proezas físicas e/ou espirituais E – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos H – Sacrifício L – Alteridade T – Apreensão de novos conteúdos V – Retorno após a Alteridade
Biológicas	J – Apreensão de novos conteúdos Z – Reclamo pela singularidade
Exatas	A – Proezas físicas e/ou espirituais G – Proezas físicas e/ou espirituais M – Retorno após a Alteridade N – Reclamo pela singularidade O – Proezas físicas e/ou espirituais Q – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos R – Apreensão de novos conteúdos
Ensino Médio	D – Alteridade F – Proezas físicas e/ou espirituais S – Proezas físicas e/ou espirituais X – Apreensão de novos conteúdos

Tabela 6 - Correlação entre etapa da jornada heróica atingida e religião do sujeito

Religião	Etapa da jornada heróica atingida
Não possui	A – Proezas físicas e/ou espirituais C – Proezas físicas e/ou espirituais G – Proezas físicas e/ou espirituais H – Sacrifício M – Retorno após a Alteridade N – Reclamo pela singularidade O – Proezas físicas e/ou espirituais Q – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos R – Apreensão de novos conteúdos S – Proezas físicas e/ou espirituais T – Apreensão de novos conteúdos V – Retorno após a Alteridade X – Apreensão de novos conteúdos
Catolicismo/Cristianismo	D – Alteridade J – Apreensão de novos conteúdos L – Alteridade Z – Reclamo pela singularidade
Agnosticismo	E – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos F – Proezas físicas e/ou espirituais
Umbanda	B – Reclamo pela singularidade

Tabela 7 - Correlação entre etapa da jornada heróica atingida e tempo de jogo do sujeito

Tempo de jogo	Etapa da jornada heróica atingida
2 a 4 anos	A – Proezas físicas e/ou espirituais R – Apreensão de novos conteúdos Z – Reclamo pela singularidade
5 a 7 anos	G – Proezas físicas e/ou espirituais S – Proezas físicas e/ou espirituais X – Apreensão de novos conteúdos
8 a 11 anos	B – Reclamo pela singularidade D – Alteridade F – Proezas físicas e/ou espirituais M – Retorno após a Alteridade V – Retorno após a Alteridade
12 a 14 anos	E – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos H – Sacrifício J – Apreensão de novos conteúdos L – Alteridade N – Reclamo pela singularidade O – Proezas físicas e/ou espirituais T – Apreensão de novos conteúdos
15 a 17 anos	Q – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos C – Proezas físicas e/ou espirituais

Tabela 8 - Correlação entre etapa da jornada heróica atingida e jogo(s) preferido(s) e mais jogado(s) pelo sujeito

Jogo Preferido	Etapa da jornada heróica atingida
<i>Vampiro: a Máscara</i>	A – Proezas físicas e/ou espirituais H – Sacrifício Q – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos R – Apreensão de novos conteúdos
<i>Lobisomem: o Apocalipse e</i> <i>Lobisomem: Forsaken</i>	B – Reclamo pela singularidade D – Alteridade F – Proezas físicas e/ou espirituais G – Proezas físicas e/ou espirituais H – Sacrifício N – Reclamo pela singularidade O – Proezas físicas e/ou espirituais S – Proezas físicas e/ou espirituais X – Apreensão de novos conteúdos Z – Reclamo pela singularidade
<i>D&D e Fantasia Medieval</i>	C – Proezas físicas e/ou espirituais D – Alteridade F – Proezas físicas e/ou espirituais G – Proezas físicas e/ou espirituais J – Apreensão de novos conteúdos M – Retorno após a Alteridade O – Proezas físicas e/ou espirituais R – Apreensão de novos conteúdos V – Retorno após a Alteridade
<i>Shadowrun e Ciberpunk</i>	C – Proezas físicas e/ou espirituais O – Proezas físicas e/ou espirituais
<i>Mago: a Ascensão e Ars Magica</i>	E – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos Q – Retorno após a Apreensão de novos conteúdos T – Apreensão de novos conteúdos
<i>Call of Cthulhu</i>	H – Sacrifício
<i>Anime R.P.G.</i>	J – Apreensão de novos conteúdos
<i>GURPS</i>	L – Alteridade V – Retorno após a Alteridade

Tabela 9 – Correlação entre jogo de R.P.G. e máxima etapa da jornada heróica atingida pelos sujeitos que o jogam e o tem como preferido

Jogo Preferido	Máxima etapa da jornada heróica atingida
<i>Vampiro: a Máscara</i>	Sacrifício
<i>Lobisomem: o Apocalipse e Lobisomem: Forsaken</i>	Alteridade
<i>D&D e Fantasia Medieval</i>	Retorno após a Alteridade
<i>Shadowrun e Ciberpunk</i>	Proezas físicas e/ou espirituais
<i>Mago: a Ascensão e Ars Magica</i>	Retorno após a Apreensão de novos conteúdos
<i>Call of Cthulhu</i>	Sacrifício
<i>Anime R.P.G.</i>	Apreensão de novos conteúdos
<i>GURPS</i>	Retorno após a Alteridade



Fig. 8. Personagens de *Call of Cthulhu*

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_EcPIkSX_XIU/Sv1Y2lowQ6I/AAAAAAAAAw0/irZ46FsGBgo/s320/ill429.jpg

8. Discussão de resultados

Esse trabalho busca compreender a vivência do R.P.G. e o sentido da mesma para os sujeitos de pesquisa. Considerou-se relevante efetuar tal busca em diferentes fases da vida e ao longo dos anos como jogadores de R.P.G., de modo que a amostra possui sujeitos de ampla faixa etária e tempo de jogo. Os sujeitos de pesquisa jogam R.P.G. entre dois e dezessete anos e possuem entre dezoito e trinta e três anos.

Apesar de sujeitos do sexo feminino e masculino contemplarem os critérios de inclusão, a amostra é constituída por dois sujeitos do sexo feminino e dezoito do sexo masculino, o que representa a preferência pelo R.P.G. por parte dos homens. Esse dado parece ocorrer devido à diferença da atitude heróica de homens e mulheres, a qual será desenvolvida, em maior profundidade, no desenrolar desse capítulo.

Em relação à religião, treze sujeitos relatam não possuir religião, quatro pertencer ao Catolicismo/Cristianismo, dois ao Agnosticismo e um à Umbanda. A maior porcentagem de sujeitos sem religião não parece ocorrer em virtude do R.P.G. e, também, não parece que sujeitos sem religião procurem mais ao R.P.G.. Esse dado parece estar presente em função da faixa etária da amostra, a qual apresenta, em sua maioria, indivíduos sem uma religião determinada, apesar de possuírem variadas crenças. Segundo o site www.ibge.gov.br:

Os resultados [do censo 2000] mostraram que a religiosidade aumenta conforme a idade. Em 2000, 7,4% dos brasileiros se declararam sem religião, porém, no grupo de idade de 55 a 64 anos, essa proporção caiu para 4,4% e entre os que tinham 65 anos ou mais de idade, chegou a 3,7%.

Novaes (2004) relata que é entre os que se declaram sem religião que os jovens (9,3%) se destacam em relação ao conjunto da população (7,4%). A autora percebe como causas para tal fenômeno um ideário secularizante, representado pelos ateus e agnósticos; o espírito do tempo presente entre aqueles que acreditam em Deus, mas rejeitam instituições religiosas ou transitam entre pertencimentos institucionais; e as novas modalidades sincréticas, favorecidas pela perda de hegemonia do catolicismo e pela globalização do campo religioso.

Quanto à formação profissional, a amostra apresenta grande variedade, pois há sete sujeitos da área de Humanas, sete sujeitos da área de Exatas, quatro sujeitos concluintes do Ensino Médio e dois sujeitos da área de Biológicas. Além disso, há a presença de diversas profissões dentro de uma mesma área de formação acadêmica

Os sujeitos citaram grande variedade de jogos de R.P.G. como preferidos, sendo que alguns sujeitos citaram mais de um jogo. Quatro sujeitos relataram ter como preferido o jogo *Vampiro: a Máscara*; dez sujeitos, os jogos *Lobisomem: o Apocalipse* e/ou *Lobisomem: Forsaken*; nove sujeitos, os jogos *D&D* e/ou *Fantasia Medieval*; dois sujeitos, os jogos *Shadowrun* e/ou *Ciberpunk*; três sujeitos, os jogos *Mago: a Ascensão* e/ou *Ars Magica*; um sujeito, o jogo *Call of Cthullu*; um sujeito, o jogo *Anime R.P.G.*; e dois sujeitos, o jogo *GURPS*. A escolha por determinado tipo de jogo parece ter respondido a uma necessidade individual de cada sujeito em relação ao seu processo de individuação, pois, como será desenvolvido através desse capítulo, podemos perceber que cada jogo enfatiza e promove determinada etapa da jornada heróica de modo a parecer corresponder ao momento que necessita ser trabalhado, pelo sujeito, para que prossiga em seu desenvolvimento.

Como podemos observar em diversas verbalizações dos sujeitos de pesquisa, o R.P.G. apresenta elementos mitológicos, como lobisomens, orcs, vampiros, anões guerreiros, deuses(as), magos, apocalipse, redenção, sacrifício, etc. Desse modo, podemos pensar que o R.P.G. proporciona os benefícios gerados pelo contato com o universo mítico, o qual não dialoga somente com nossa parte consciente; fala, também, ao inconsciente, uma vez que possuem uma linguagem comum, a simbólica.

De acordo com Jacobi (1986), cada época dá aos seus símbolos uma nova vestimenta de modo que esses podem sempre ser nossos interlocutores, levar-nos à transformação, manter o fluxo da vida psíquica e nos impressionar com rejuvenescido esplendor. O R.P.G., inundado por figuras e temas mitológicos e universais, parece ser uma das formas pelas quais os símbolos encontram expressão na contemporaneidade, portanto, parece facilitar o diálogo entre consciente e inconsciente, o que pode gerar a integração de novos conteúdos pela consciência de modo a haver sua ampliação, além de promover a resolução de conflitos.

Segundo Hisada (1995), as histórias vêm sendo usadas há muito tempo para resolver questões de pacientes. Com o objetivo de que busquem a si mesmos, através da integração de suas personalidades, podemos lhes oferecer um conto, personificando seu problema. Através desse método, portanto, cria-se a possibilidade de elaboração de seus conflitos.

De acordo com Raynsford (1995), os mitos e contos de fada são descrições simbólicas de nossa história interna, de nosso processo de individuação, o que permitiu a Hisada (1995) utilizá-los como instrumento terapêutico. Hisada (1995) ofereceu, aos pacientes, estórias escolhidas de acordo com seus conflitos e momentos de vida, o que lhes permitiu identificar e reconhecer aspectos pessoais, na estória, como pertencentes a suas próprias realidades psíquicas. Como resultado, houve a integração de tais conteúdos e a maior percepção dos pacientes em relação a si mesmos. Tal instrumento, segundo a autora, viabilizou o encontro com camadas inconscientes, além de permitir, aos pacientes, relacionar as estórias narradas com outras áreas de suas vidas, para além da queixa inicial trazida à terapia, de modo a trabalhá-las.

Gramasco (2004) aponta que, já no antigo Egito, os mitos eram narrados para atingir as camadas mais profundas do inconsciente, revitalizando processos arquetípicos adormecidos nos ouvintes. Whitmont (2004) relata que, através dos símbolos, podemos entrar em contato com as poderosas expressões arquetípicas.

O R.P.G., com seu conteúdo mitológico e sua linguagem simbólica, oferece a possibilidade de apreensão de conteúdos e resolução de conflitos por parte dos jogadores. Campbell (2000) percebe os mitos como infinitos em sua revelação e suas imagens como “reflexos das potencialidades espirituais de cada um de nós. Ao contemplá-las, evocamos os seus poderes em nossas próprias vidas”. (CAMPBELL, 2000, p.157). Jung (2000 [1976]) menciona que todas as imagens das quais surgiram os mitos estão contidas na psique, assim como Downing (1994) relata que os mitos não são causas das manifestações individuais e contemporâneas, na verdade, existem como analogias no mesmo plano.

O R.P.G. traz a possibilidade de vivência de diversos tipos de personagens, mas os sujeitos de pesquisa escolhem sempre a figura do herói

para representar nas aventuras de R.P.G.. No entanto, antes dessa decisão, há uma anterior, a opção pelo próprio R.P.G., atividade com a qual despendem muito tempo, comprometem-se e dedicam-se. O R.P.G. é um jogo repleto de figuras míticas, no qual sagas heróicas podem se configurar através da presença bem discriminada de bem e mal, deuses e entidades sobrenaturais obstrutivas e auxiliares do caminho, heróis e seres malignos a serem combatidos, causas nobres a serem tomadas para si, tesouros a serem conquistados, humanidade a ser salva, sacrifícios a serem feitos, proezas a serem executadas, obstáculos a serem transpostos, dentre outros motivos em comum com o mito do herói.

O R.P.G. parece ser a primeira escolha a fim de tornar possível a vivência heróica, uma vez que oferece um cenário viabilizador da emergência dessa figura. Esse fato fica mais evidente quando constatamos que o herói é o escolhido por todos os sujeitos entrevistados, ou seja, ninguém escolhe o inimigo, o velho sábio representado, por exemplo, através de um personagem de auxílio ao herói, a bruxa, as diversas monstruosidades, etc.

Os sujeitos parecem estar, portanto, em busca da vivência heróica, o que é traduzido em suas escolhas pelo jogo de R.P.G. e, posteriormente, pela interpretação do próprio herói que, segundo relatos dos sujeitos, é criado a partir de características pessoais, aspectos almejados, admirados e, algumas vezes, repudiados. O herói criado não se trata de um personagem distante do jogador que o origina, na verdade, é alguém próximo a ele, abrindo-se a possibilidade de projetarem conteúdos e, então, os reconhecerem e conceberem como parte deles próprios a fim de os incorporarem. Desse modo, o herói do universo de fantasia pode migrar para a vida real, com as devidas adaptações aos meios interior e exterior, tornando-se uma potencialidade do sujeito.

Apesar de coexistirem, no R.P.G., infinitas possibilidades de revelação, potencialidades espirituais e imagens contidas na psique, os sujeitos de pesquisa parecem ter escolhido a vivência heróica por ser o movimento que necessita ganhar força em seus momentos atuais de vida. Os sujeitos de pesquisa são adultos jovens, iniciando a conquista do mundo exterior através da entrada no mercado de trabalho, saída da casa dos pais, ingresso e formação universitária, busca de um(a) companheiro(a), dentre outros desafios.

Os padrões antigos não são suficientes para vencê-los, o ego precisa se fortalecer, novas potencialidades têm que ser incorporadas, a consciência necessita de ampliação. De acordo com Henderson (2008), a figura do herói é o meio simbólico pelo qual o ego vence a inércia do inconsciente, liberando o homem do desejo regressivo.

Na fase de vida dos sujeitos de pesquisa, a sede de singularidade começa a emergir em substituição ao velho modelo de indiferenciação em relação ao grupo, marca da adolescência. Segundo Alvarenga (1999), o ser humano, primeiro, percebe a si mesmo como pertencente ao grupo no qual está imerso, como uma identidade corporal marcada por traços, vestes, crenças, cultos coletivos; em um segundo momento, no entanto, o ser humano buscará a si próprio nas imparidades, pela natureza exclusiva, inicia-se o tempo da diferenciação e o reclamo é pela singularidade. Todas essas conquistas clamam pela constelação do herói, figura representativa da potência para superar obstáculos e atingir grandes feitos.

Regidos pela dinâmica do herói, nos preparamos para enfrentar as demandas do mundo exterior, através do desenvolvimento de nosso universo interior, por meio do fortalecimento do ego e aquisição de novos conteúdos e conhecimentos, tanto referentes ao meio exterior, quanto interior. Desse modo, nos munimos de mais elementos que, por sua vez, nos permitem alcançar conquistas e vencer desafios, assim como adequar-nos ao meio social em que estamos imersos.

A vivência heróica, no universo do R.P.G., parece instrumentalizar os sujeitos com novas potencialidades de atuação em suas vidas de modo a sentirem-se mais confiantes, preparados e seguros para vencerem a difícil batalha de suas existências. A interpretação do herói, nos jogos de R.P.G., parece se configurar no momento em que seus egos clamam por fortalecimento e suas consciências por ampliação, uma vez que os velhos padrões da infância e adolescência não são mais suficientes para enfrentar e vencer seus novos desafios.

O herói costuma surgir em nossas vidas em momentos de transformação e renovação, quando antigos padrões de funcionamento mostram-se insuficientes para vencermos as novas façanhas que teremos que executar. Forma-se a base para a superação de futuros obstáculos e o

progressivo caminhar ao longo do processo de individuação, para o qual somente o herói não será suficiente, mas sem a garantia proporcionada por ele, através do fortalecimento egóico, das integrações e instrumentalizações decorrentes do diálogo ego-self e da adaptação ao mundo exterior, os passos seguintes de nossa jornada não seriam possíveis.

Os heróis, criados pelos sujeitos de pesquisa, parecem estar carregados de projeções daqueles que os originaram, uma vez que são alvos de grande estima por parte dos jogadores e são construídos a partir de aspectos admirados pelos sujeitos, ou mesmo, reconhecidos como comuns entres eles e seus personagens. Os sujeitos relatam ocasiões em que choraram pela morte de um personagem seu ou de um personagem companheiro do seu na saga que percorriam juntos, viram-se agindo como seus personagens reagiriam, perceberam características suas em determinada ação de seus personagens, usaram a primeira pessoa do singular ao falar de seus personagens, sentiram as sensações e sentimentos de suas criações durante uma aventura de modo intenso. Todos esses relatos sinalizam um movimento projetivo dos sujeitos de pesquisa em relação a seus personagens.

De acordo com Jung (2000), parte da percepção dos objetos provém do comportamento objetivo das coisas e parte diz respeito a fatos intrapsíquicos. No entanto, os personagens, por serem criações dos próprios jogadores, não possuem, em si, um comportamento objetivo; tudo provém do sujeito, potencializando a possibilidade de movimentos projetivos. De acordo com Von Franz (1992), a projeção é uma transferência inconsciente, isto é, imperceptível e involuntária de um fato psíquico e subjetivo para um objeto exterior. Desse modo, é impossível separar a jornada heróica dos sujeitos de pesquisa das de seus personagens, pois um é parte constituinte do outro e são reflexos de um espelho colocado entre fantasia e realidade. O que difere é o quanto cada sujeito recolhe suas projeções de modo a reconhecer conteúdos de seus personagens como também pertencentes a si.

O R.P.G. permite a integração de conteúdos através do recolhimento de projeções, ao mesmo tempo em que potencializa o fortalecimento egóico via vivência heróica, o que é extremamente benéfico, uma vez que é necessário um ego forte para que o reconhecimento e integração de projeções ocorram de modo saudável. Segundo Von Franz (1992), as pessoas com um Eu fraco,

freqüentemente, se defendem de toda elucidação de suas projeções negativas, uma vez que não suportam o peso e a opressão moral provocada. Já a projeção de características positivas é percebida, usualmente, com menos má vontade, mas um homem frágil sai voando da realidade como um balão cheio, sofre uma inflação, tornando-se, do mesmo modo, inconsciente.

Quando falamos do percurso heróico dos personagens, portanto, estamos falando do próprio desenvolvimento de seus criadores, ou seja, dos sujeitos de pesquisa. A diferença está na máxima etapa da jornada heróica atingida por eles e no quanto cada indivíduo toma consciência desse movimento.

Para a análise de dados colhidos em entrevistas, com os sujeitos de pesquisa, foram formuladas categorias de análise com base na jornada heróica de Campbell, de modo a possibilitar identificar até qual fase da saga cada sujeito caminhou.

O chamado à aventura, descrito por Campbell (2007), encontra correlação com o evento que levou o sujeito a iniciar-se no jogo de R.P.G.. Os dados levantados em entrevistas mostram duas possibilidades: o convite ou sugestão de terceiros, como amigos, namorado(a), vizinhos, irmãos ou a atração por materiais a respeito do jogo, como revistas, livros, propagandas.

O início da jornada heróica dos personagens aparenta condizer com a dos seus criadores, uma vez que, ao aceitarem rumar ao desconhecido oferecido pelo R.P.G., os sujeitos passam a uma nova região de experiência, o que, segundo verbalizações deles próprios, possibilita o reconhecimento de características, até então, desconhecidas deles mesmos, já que um novo universo traz inúmeras possibilidades a serem desvendadas.

Tal mudança, raramente, ocorre sem haver como desdobramento uma modificação, também, do meio exterior, já que ao incorporarem os conteúdos, reconhecidos no herói criado, como possibilidades deles próprios, há o retorno do que foi apreendido, no universo fantástico, para o mundo real dos sujeitos.

Segundo Campbell (2007), ao imergirmos em um mundo desconhecido, como aquele para o qual o herói caminha, novas possibilidades se abrem e, ao penetrá-las, potencializa-se a ampliação de consciência. Ao nos depararmos com o desconhecido exterior, à medida que o assimilamos, descobrimos nosso desconhecido interior de modo a reconhecer, cada vez mais, conteúdos

pertencentes a nós. Assim, abre-se a possibilidade de transformação interior que nos levará não a deixarmos de ser o que fomos, mas, também, não sermos mais o que éramos, sermos um novo tempo de consciência, em que nos tornamos mais próximos daquilo que, verdadeiramente, somos.

Na categoria rumar ao desconhecido, surge grande número de verbalizações relacionadas a um movimento de catarse no jogo de R.P.G., através das quais os sujeitos relatam descarregar todo o stress de suas vidas durante essa atividade. Os aspectos catártico e iluminador da dramatização de contos foram observados, também, por Cerqueira et al (2005).

Campbell (2007) assinala a presença de figuras protetoras e guardiãs, ao longo no percurso heróico, que oferecem dons, proteção, amuletos, etc. Os personagens de R.P.G., também, entram em contato com tais figuras. Em *Lobisomem: o Apocalipse*, por exemplo, os sujeitos de pesquisa narram a presença de deusas protetoras como *Gaia* e *Wyld*, além de mentores que ensinam, ao herói, tudo o que precisa para iniciar sua jornada, como atributos físicos, mentais e sociais, além de outras habilidades. Há, ainda, os fetiches, objetos concretos com um espírito aprisionado e/ou que estão neles por vontade própria; trata-se de um pertence de valor altíssimo, o qual possui muitos poderes concedidos pelo espírito aprisionado.

O herói possui, ainda, dupla paternidade, o que lhe confere algumas bênçãos não comuns a outros seres de sua realidade cotidiana, do mundo de onde parte para sua jornada. O herói possui progenitores humanos e divinos, o que foi expresso, pelos sujeitos de pesquisa, através de, por exemplo, relatos a respeito do jogo *Lobisomem: o Apocalipse*, em que os personagens/heróis são filhos tanto de seres terrenos quanto de outros lobisomens e da divindade *Gaia*.

Esses ajudantes, de acordo com Campbell (2007), sempre são, a um só tempo, protetores e perigosos, paternais e maternais, reúnem todas as oposições de nossa mente e todas nossas possibilidades inconscientes, representando, portanto, um auxílio à nossa atitude consciente. À medida que o sujeito segue em sua jornada, pode perceber tais personagens como potencialidades suas, pois são representativas de forças inconscientes, passíveis de conscientização através do contato com elas e, assim, da abertura de caminhos para o reconhecimento e incorporação das mesmas. Através

dessas primeiras integrações, o herói pode se fortalecer a fim de prosseguir em sua jornada, preparado para vencer futuros desafios que, por sua vez, permitem a descoberta e integração de novas forças.

Segundo Henderson (2008), tais figuras são representações simbólicas da psique total que supre o ego da força que lhe falta, de modo a lembrar-nos que é atribuição do mito heróico desenvolver, no indivíduo, a consciência do ego, de suas forças e fraquezas, a fim de prepará-lo para futuras tarefas que lhe serão impostas.

A conscientização de si mesmo é representada pela categoria apreensão de novos conteúdos. Todos os sujeitos relatam que, através do R.P.G., é possível identificar características, até então, não concebidas como pertencentes a si. Esses conteúdos dizem respeito ao mundo exterior/outro como ampliação do círculo social, aumento da auto-estima e autoconfiança, preparação para o mundo através do exercício de papéis; a conhecimentos e habilidades através de, por exemplo, aumento da cultura, potencialização da criatividade, raciocínio e imaginação, desenvolvimento intelectual, crescimento pessoal, ampliação do conhecimento em certas áreas, aumento da noção de responsabilidades, melhora da argumentação; e em relação a si mesmo ao mencionarem o R.P.G. como facilitador de maior conhecimento do que se é com suas fraquezas e forças, vantagens e desvantagens, capacidades e limitações, além da percepção de características de si mesmo desconhecidas, tanto positivas quanto negativas, e da possibilidade de trabalhá-las, assim como da descoberta de si mesmo, da apreensão e incorporação de novos conteúdos e características, bem como da possibilidade de reconhecê-las e exercê-las.

A apreensão de novos conteúdos é a etapa mais avançada atingida por todos os sujeitos de pesquisa. A partir dela começam as diferenças individuais de alcance de etapas e reconhecimento de potências. Isso sinaliza que o R.P.G. permite a integração de novos conteúdos, por parte de seus jogadores, e, como desdobramento, a ampliação da consciência, pois todos os sujeitos de pesquisa atingem a mencionada etapa.

Munidos das primeiras instrumentalizações e conquistas, os heróis podem passar a realizar proezas físicas e/ou espirituais, as quais permitem, de acordo com Campbell (2000), o contato com suas realidades pessoais e

transpessoais, levando a um conhecimento ampliado dos mundos interno e externo, através de um caminho de proezas e iluminações. Os sujeitos de pesquisa, que atingem a categoria proezas físicas e/ou espirituais, a representam através de relatos de combates, tarefas sobre-humanas e desafios enfrentados pelos personagens criados, no decorrer das aventuras. O que permite, aos sujeitos, maior noção de seu real tamanho, de suas forças e fraquezas, possibilidades e limitações.

A conquista de tal etapa permite um autoconhecimento ainda maior, ao passo que coloca o indivíduo de frente consigo próprio. Na etapa anterior, o sujeito adquire maiores potências, mas é através das proezas físicas e/ou espirituais, que poderá utilizá-las a fim de moldá-las às suas reais possibilidades. O sujeito passa a se ver tal como é, nem como mais nem como menos, além de ter sua consciência ampliada, através da integração de novos conteúdos não incorporados até aquele momento. De acordo com Jung (2000 [1976]), o mito do herói é um mito solar, representativo da vitória do consciente sobre o inconsciente, do conhecimento de si mesmo, de forças e fraquezas, potencialidades e dificuldades, de nosso real tamanho.

O reclamo pela singularidade foi trazido, pelos sujeitos de pesquisa, através de verbalizações que demonstram uma visão diferenciada entre seus personagens e o estereótipo do clã, tribo, raça a qual pertencem, com características diferentes das expressas no livro do jogo, sendo, portanto, únicos e diferenciados de todos os outros. Além de irem para além daqueles em que se inspiram como personagens de filmes e séries, trilhando, ao longo das aventuras, um caminho heróico próprio.

Segundo Alvarenga (1999), sair do mundo endogâmico conhecido e, então, enfrentar o mundo da exogamia forja a gesta heróica. Inicia-se o segundo tempo da consciência, tempo da diferenciação, o qual traz o reclamo pelo exogâmico. A busca pela singularidade e imparidade dá emergência ao herói-heroína e se define pela gesta. Os sujeitos de pesquisa são adultos jovens, seus egos clamam por um senso de singularidade a fim de substituir o velho modelo de indiferenciação em relação ao grupo, marca do estágio anterior no qual se encontravam, a adolescência. Agora, urge a emergência de um indivíduo singular e ímpar, bem como a conscientização de sê-lo.

O sacrifício, motivo tão presente em narrativas heróicas, também foi expresso em verbalizações de alguns jogadores ao relatarem a criação de personagens que lutam no apocalipse, morrem para salvar o mundo, lutando pelo que acreditam ou defendendo sua terra e seu povo, assumem responsabilidades, causas e consequências de ações dos outros. Essas verbalizações traduzem o significado do sacrifício, ou seja, a entrega a um objetivo mais elevado em detrimento de interesses pessoais e da autopreservação.

Segundo Jung (1999 [1973]), o sacrifício simboliza a renúncia da posse e do poder, por parte da consciência, a favor do inconsciente, o que torna possível uma união de opostos e, como consequência, uma libertação de energia que mantém a vida psíquica em fluxo contínuo. Nesse momento, o indivíduo que vinha conhecendo a si mesmo, passa a perceber que existe uma força maior do que si próprio, desse modo, desvencilha-se de possíveis inflações em função dos grandes obstáculos superados, os quais mostram sua grande força física e espiritual. Somente assim, o herói pode voltar a ligar-se ao inconsciente, não subjugado a ele, mas em relação com ele e, portanto, consciente desse movimento. Whitmont (2004) concebe o herói como a figura representativa do diálogo ego-self.

A conquista da alteridade é representada, na jornada heróica, através do encontro com a Deusa, enquanto complementaridade do herói, o que lhe confere a possibilidade de experimentar uma aproximação maior com a totalidade, a qual deve ser uma das conquistas de sua trajetória. Jung (1999 [1973]) expressa que a assimilação da tendência do sexo oposto trata-se de uma tarefa que precisa ser cumprida, a fim de que a libido se mantenha em progressão. A tarefa consiste na integração de consciente e inconsciente.

Alguns sujeitos de pesquisa trouxeram a conquista da alteridade através de relatos de atos decorrentes da interpretação de personagens, tais como colocar-se no lugar do outro de forma a conhecer um tipo de pensamento e linha de raciocínio distintos dos seus, bem como entender as motivações desse outro, o porquê é do jeito que é ou, ainda, salvá-lo; perceber que nem todos pensam como eles; atuar em outra perspectiva, às vezes, oposta, reagir com o personagem dentro dessa perspectiva e, com isso, entender mais o ser humano; adquirir maior tolerância e aceitação das diferenças, ao invés da

repreensão ou ação preconceituosa; e tentar compreender o próximo de modo a se adaptar melhor a diversos ambientes.

O outro, portanto, deixa de ser o distante desconhecido para fazer-se presente no próprio sujeito e incorporado a ele, através da empatia e reconhecimento; o outro exterior e interior passam a estar a serviço do indivíduo por terem-lhe sido integrados. O sujeito passa a não ser nem o que era, nem o outro, mas um terceiro elemento que inclui a ambos e os transcende, gerado através de uma união de opostos.

As etapas recusa do retorno e retorno podem ocorrer após o alcance das etapas: apreensão de novos conteúdos, proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade, sacrifício e alteridade.

A recusa do retorno ocorre quando o jogador não consegue separar o jogo e a vida real, de modo a viver, no mundo concreto, o jogo ou fazendo do R.P.G., a base para suas ações na realidade. Desse modo, não traz os benefícios, adquiridos no jogo, para sua vida concreta, mesmo porque essa barreira não é bem delimitada nos casos em que o sujeito não tem clara distinção dos universos imaginário e real.

A recusa do retorno está presente em vários mitos heróicos, quando o protagonista se nega a voltar ao mundo de onde partiu, por ter submergido em outro universo tão mais fantástico, com todas as possibilidades de atuação presentes, e pela dúvida de se adiantará tentar passar o conhecimento adquirido às pessoas desse mundo dito concreto. De acordo com Campbell (2007), a passagem do herói pelo limiar do retorno, que o leva do reino místico à terra cotidiana, é paradoxal e de intensa dificuldade. Mas, mesmo diante de sua recusa, o herói, seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou conduzido pelas divindades orientadoras, tem que penetrar outra vez no mundo de onde partiu para sua jornada e trazer a bênção obtida. O herói tem que enfrentar a sociedade com seu elixir, que ameaça o ego e redime a vida, e receber o choque do retorno.

O retorno do herói representa que a transformação e renovação pela qual passou, também, são levadas ao mundo exterior, como desdobramento das mudanças ocorridas em seu interior. O herói serve tanto ao psiquismo quanto ao coletivo. “O herói precisa realizar a renovação do mundo, vencer a morte, personifica a força criadora do mundo [...]”. (JUNG, 1999 [1973] p. 370).

Segundo Cavaleiro (1995), o herói serve ao psiquismo, sua formação, preservação e renovação, assim como à cultura, como consequência natural da expansão da consciência, sendo que tais transformações dos mundos interno e externo relacionam-se de forma sincrônica. De acordo com Campbell (2007), a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana, iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique e penetrar no domínio da experiência e da assimilação das denominadas imagens arquetípicas. Sua segunda façanha é retornar ao seu meio, transformado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu.

Alguns sujeitos de pesquisa trouxeram verbalizações representativas do retorno, ao relatarem o movimento em que as conquistas, conseqüentes do alcance das categorias de análise anteriormente apresentadas, são levadas ao mundo concreto, mas de modo compatível com os limites e exigências dele. O sujeito instrumentaliza-se, cada vez mais, para as batalhas de sua vida real, de forma a promover a renovação, transformação e desenvolvimento, tanto de si quanto do coletivo em que está imerso.

Após analisar até qual etapa cada sujeito de pesquisa caminhou, ela foi correlacionada com os seguintes dados: idade, formação acadêmica, religião, sexo, tempo de jogo e jogo preferido.

Não há relação entre a etapa da jornada heróica atingida pelo sujeito e sua idade, uma vez que sujeitos de idades bem variadas chegaram a uma mesma etapa e alguns sujeitos chegaram a etapas mais avançadas em relação a sujeitos mais velhos do que eles (Tabela 4). O processo de individuação não se trata de um percurso, previamente, definido ao longo do tempo, não estão demarcadas as etapas conforme uma linha cronológica. Sujeitos de idades variadas podem apresentar-se em um mesmo momento psíquico, pois se trata de um processo único e próprio e não de um traçado bem delimitado que se deve seguir.

Ao relacionar etapa da jornada heróica atingida e formação acadêmica, podemos perceber que as etapas atingidas estão bem distribuídas em relação aos sujeitos com formação na área de humanas, exatas e biológicas, bem como concluintes do ensino médio (Tabela 5). No entanto, há uma diferença na distribuição dos sujeitos entre as áreas, sendo sete sujeitos da área de Humanas, sete da área de Exatas e apenas dois da área de Biológicas, além

de um número intermediário de quatro sujeitos concluintes do Ensino Médio. Além disso, dentro de uma mesma área de formação, estão presentes diversas profissões. Em função da distribuição pouco homogênea, não foi possível concluir se há relação entre área de formação profissional e etapa da jornada heróica atingida.

Ao buscar correlacionar etapa da jornada heróica atingida e religião, não é possível chegar a uma afirmação conclusiva, pois dos vinte sujeitos, treze relatam não ter religião, quatro pertencer ao Catolicismo/Cristianismo, dois ao Agnosticismo e um à Umbanda. Como a distribuição de sujeitos é muito desigual quanto à opção religiosa, não é possível afirmar se há correlação entre essa e a etapa atingida (Tabela 6). Como já exposto, o maior número de sujeitos sem religião não parece ocorrer devido ao R.P.G., nem ser motivo da busca pelo jogo de R.P.G., mas parece ocorrer em função da faixa etária da amostra, em que a maioria dos indivíduos não segue uma religião, mesmo possuindo crenças.

O mesmo ocorre em relação ao sexo, pois há dois sujeitos do sexo feminino e dezoito do sexo masculino (Tabelas 2 e 3). De acordo com Alvarenga (1995), o gesto heróico da heroína é trair, o que decreta o fim de um tempo e provoca a transformação e renovação do mundo. A heroína, com raras exceções, não enfrenta, com as armas concretas das guerras e com suas mãos, os monstros, montanhas e profundezas tal como faz o herói, mas protege-o e mune-o de ensinamentos, técnicas, conhecimentos, necessários a tais façanhas. Acolhe o novo, o herói e trai seu povo, pois seu desejo pelo herói é maior do que a fidelidade à tribo. A heroína renuncia ao poder endogâmico de manutenção dos velhos padrões ao render-se ao amor e permitir que o eleito, anunciador da renovação, ocupe seu lugar ao trono.

Os modelos de ato heróico feminino são, em geral, delineados pela assistência ao herói, tais como fizeram Hipermnestra, Medéia, Ariadne, Helena, Antígona, Electra, Hipodamia, e tantas outras. Existem raras exceções de mulheres heroínas, com feitos heróicos semelhantes aos dos heróis, como Joana D'arc (santa cristã), Macha e Morrigan (mitologia celta), as Valquírias (mitologia nórdica), as Amazonas (mitologia grega), no entanto, são muito poucas em comparação ao vasto rol de heróis combatentes e empreendedores de grandes feitos. O pouco número de mulheres jogadoras de R.P.G. parece

dar continuidade ao que vem sendo, historicamente, contado em epopéias, mitos e contos. Existem mulheres que tomam tais causas para si, como mostra a história, mas ainda são poucas as que as tomam como prioridade e dedicam sua vida a um ideal de aspecto heróico desbravador. Em geral, ainda vemos mulheres dividindo-se em diversas esferas e não focando apenas uma.

Os homens sempre tiveram como obrigação a ida para a guerra, para o mundo externo em busca da manutenção do bem-estar de sua família e comunidade. Os homens não tiveram escolha em relação a lançar-se ao mundo exterior e vencer as batalhas que lhe são apresentadas. Hoje, as mulheres ganharam espaço nessa luta e, inclusive, a travam com homens, mas ainda há, culturalmente, a escolha entre conciliar os cuidados com sua família e lutar por um espaço no meio exterior ou apenas focar em uma das duas dimensões, sendo que assim como o homem que não se lança ao mundo é mal visto, a mulher que não se dedica à sua família é, ainda, incompreendida.

Parece que, hoje, a luta das mulheres é pela conciliação, mas ainda está presente a escolha caso suas condições de vida objetiva o permitam. Já para o homem, parece não haver tal opção; ele tem que ser o herói para sua família, amigos, colegas e, principalmente, para ele mesmo. O fortalecimento desse papel via R.P.G. parece ser a razão pela qual os homens o procuram mais do que as mulheres.

Ao relacionar tempo de jogo e etapa da jornada heróica atingida, não é observada nenhuma correlação, uma vez que alguns sujeitos alcançaram etapas mais avançadas em relação a jogadores que jogavam há mais tempo do que eles, e as etapas atingidas estão bem distribuídas entre os diferentes tempos de jogo (Tabela 7). Através da ausência dessa correlação, percebemos, de modo bem marcante, a diferença individual de cada sujeito em relação ao momento de desenvolvimento psíquico no qual se encontra, uma vez que há sujeitos que, em pouco tempo, rumam através de inúmeras etapas ao longo da jornada heróica; e há outros que, em muito tempo de jogo, percorrem poucas etapas. Parece haver uma predisposição e abertura iniciais que diferem de sujeito para sujeito, ao entrar em contato com o R.P.G., que o faz evoluir mais ou menos no percurso heróico, o que, por sua vez, parece ser influenciado pelo momento psíquico no qual se encontra em seu processo de individuação.

Ao relacionar etapa da jornada heróica atingida e jogo preferido, é possível encontrar correlação entre o tipo de jogo e a etapa heróica atingida pelos jogadores que o têm como preferido (Tabela 8). Essa observação fica ainda mais clara a partir da relação feita entre tipo de jogo e máxima etapa da jornada heróica atingida pelos sujeitos que o têm como preferido, sendo a de *Vampiro: a Máscara*, o sacrifício; de *Lobisomem: o Apocalipse* e *Lobisomem: Forsaken*, a alteridade; de *D&D* e *Fantasia Medieval*, o retorno após a alteridade; de *Shadowrun* e *Ciberpunk*, as proezas físicas e/ou espirituais; de *Mago: a Ascensão* e *Ars Magica*, o retorno após a apreensão de novos conteúdos; de *Call of Cthulhu*, o sacrifício; de *Anime R.P.G.*, a apreensão de novos conteúdos e o de *GURPS*, o retorno após a alteridade (Tabela 9). Cada tipo de jogo parece, portanto, viabilizar a jornada heróica até certa etapa.

A escolha de determinado tipo de jogo parece ocorrer de acordo com a necessidade de desenvolvimento de cada indivíduo ao entrar em contato com o R.P.G.. Todas as potencialidades estão, em germe, presentes no mito e são inesgotáveis, no entanto, há a escolha do herói e, então, a opção por determinado jogo, a qual deve espelhar a fase da jornada heróica de que o próprio sujeito necessita apropriar-se a fim de desenvolvê-la para, posteriormente, atingir as etapas seguintes.

A criação e interpretação de personagens, a representação deles nas narrativas e sua própria elaboração parecem espelhar o momento psicológico dos jogadores. Como expressa Alvarenga (1995), as traduções míticas descritas em obras literárias, mitologias e textos sagrados são leituras psicológicas de caráter simbólico, expressos pela dinâmica da consciência de quem as contou, as escreveu, as representou.

Para Jung (2006 [1987]), o símbolo, tal qual o herói e outros presentes no R.P.G., são manifestações arquetípicas; não são sinais que ocultam algo, mas sim, uma tentativa de elucidar, através de analogias, algo desconhecido e em processo. Os sujeitos de pesquisa parecem utilizar-se da simbologia, presente do R.P.G., para elucidar o percurso heróico em processo e necessário ao desenvolvimento no momento de vida no qual se encontram.

Os sujeitos, ao escolherem o herói, sinalizam a necessidade da constelação desse personagem em suas vidas, em que novas conquistas devem ser alcançadas e obstáculos precisam ser transpostos, o que somente

pode ocorrer através da ampliação de consciência e fortalecimento egóico, marcas da trajetória heróica. Ao longo dessa jornada, há muitas etapas a serem transpostas e cada sujeito possui seu herói em determinado ponto, que carece de vivência e superação. Esse parece ser o motivo da escolha de um tipo de jogo que tem determinada etapa como foco. Ocorre, assim, uma transformação da consciência, o que Campbell (2000) menciona como algo com que todos os mitos lidam, o momento em que temos que começar a pensar de um modo diferente do que vínhamos fazendo anteriormente; um novo tempo de consciência é iniciado.

O R.P.G. parece apresentar um aspecto terapêutico, ao promover o processo de individuação, à medida que oferece um campo potencial para o desenvolvimento psíquico dos jogadores. Os sujeitos de pesquisa sinalizam ter ampliado suas potencialidades heróicas de modo a incorporá-las a si mesmos, a partir do reconhecimento de suas projeções, incorporação de aspectos, até então, não concebidos como deles próprios e, conseqüente, fortalecimento egóico. Com isso, podem se instrumentalizar para vencerem as batalhas de suas próprias vidas.

Ao escolherem determinado tipo jogo, os sujeitos respondem a uma necessidade pessoal de desenvolvimento, pois optam por um jogo que permite trabalhar a etapa da jornada heróica na qual se encontram, de modo a poderem evoluir em seus processos de individuação. Percebemos que cada tipo de jogo favorece a experiência, integração e superação de certa etapa da jornada heróica, pois a tem como foco. Desse modo, a escolha e vivência de jogos de R.P.G. viabilizam o progressivo caminhar rumo a si mesmo.

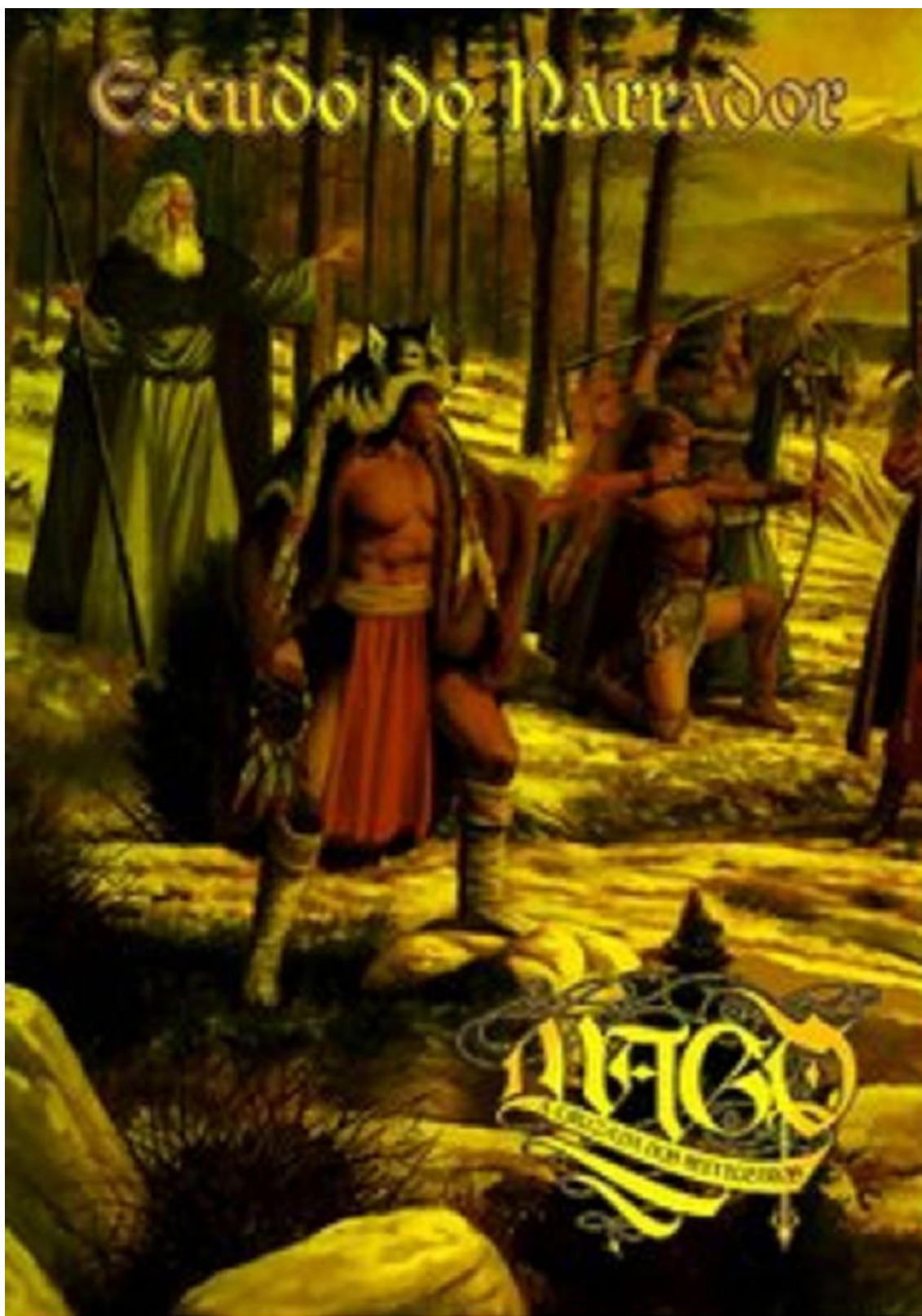


Fig. 9. Personagens de *Mago: a Ascensão*
Fonte: <http://images.nacaogarou.multiply.com>

9. Considerações Finais

A pesquisadora joga R.P.G. há nove anos; a partir de sua vivência de criação e interpretação de personagens, em diversos tipos de jogo, percebeu a contribuição dessa experiência para sua vida pessoal. Ao longo dos anos, tomou consciência de conteúdos que julgava não pertencentes a si, ao mesmo tempo, percebia como seus companheiros de R.P.G. expunham aspectos pessoais nas aventuras desenvolvidas e, por vezes, tomavam consciência desse movimento. Além disso, contagiou-se, assim como seus companheiros, com emoções e sentimentos de personagens e histórias narradas.

A partir de sua experiência, surgiu o interesse de buscar uma compreensão acerca do sentido da vivência dos jogos de R.P.G. à luz da Teoria Junguiana. No entanto, através das entrevistas com os sujeitos de pesquisa, pôde perceber que todos os sujeitos escolheram a figura do herói para representar, além de serem identificadas verbalizações relacionadas à jornada do herói, elaborada por Joseph Campbell. A partir dessas constatações, a intenção inicial do presente trabalho deu origem a dois objetivos: relacionar as etapas da jornada do herói de Campbell e os relatos dos sujeitos de pesquisa a respeito da vivência dos jogos de R.P.G., e buscar compreender o que a vivência do universo fantástico, proporcionado pelo R.P.G., traz como desdobramentos para os sujeitos, em sua vida real, no mundo concreto.

Através da leitura das transcrições das entrevistas, a pesquisadora observou que os sujeitos trouxeram correspondências em relação à jornada heróica de Campbell ao relatarem conteúdos referentes ao chamado à aventura, rumar ao desconhecido, apreensão de novos conteúdos, proezas físicas e/ou espirituais, reclamo pela singularidade, sacrifício, alteridade, recusa do retorno e retorno.

Outro fator observado foi que cada sujeito percorreu a saga heróica até determinado ponto, sendo que o único dado que pareceu influenciar a máxima etapa da jornada atingida foi o tipo de jogo preferido. Desse modo, pôde inferir que determinado tipo de jogo promove o percurso heróico até certo estágio e a escolha do sujeito, por ele, pareceu associar-se à sua necessidade de desenvolvimento psíquico, de seu momento dentro do processo de

indivíduo que, para continuar a fluir, precisava do esforço do sujeito a fim de que ultrapassasse o momento no qual se encontrava, em sua vida, através da conquista da referida etapa. Uma vez que tal etapa parece ser focada por determinado tipo de jogo, a escolha do sujeito, por ele, é significativa, pois, através dele, pôde vivenciar e trabalhar os conteúdos emergentes daquele estágio a fim de incorporá-los para, então, poder prosseguir em sua jornada.

Ao entrar em contato com cada jogo, através de sua vivência, da leitura de livros referentes a eles e das verbalizações dos sujeitos, a pesquisadora acentuou sua percepção de que esses têm como foco determinada etapa da jornada heróica, enfatizando, ainda mais, a relevância de sua escolha pelo sujeito.

Em relação ao jogo *Vampiro: a Máscara*, a pesquisadora observou que o principal foco de conflito dos personagens está na luta entre manter a humanidade após a transformação e o desejo por alimentação e tornar-se um monstro. Os vampiros que queiram manter sua parte humana, preservando a empatia em relação aos seres humanos, deverão resistir à tentação trazida pela sede por sangue, terão que tolerar tal conflito e sacrificar seu bem pessoal em virtude de um bem maior: o de não se tornar um predador, causador de sofrimento e desespero da própria humanidade. A ênfase nesse conflito parece se relacionar à etapa heróica mais avançada atingida pelos jogadores de *Vampiro: a Máscara*, o próprio sacrifício.

A pesquisadora vê o sacrifício, ainda, como tema central da mitologia base do respectivo jogo, uma vez que faz referência ao mito de Caim e Abel. Quando Deus aceitou a oferta de Abel, a qual constituiu um verdadeiro sacrifício, ao entregar as primícias de seu rebanho, as quais lhe fariam grande falta em sua sobrevivência; e rejeitou as frutas e grãos de Caim, que os tinha como excedentes, houve a verdadeira concepção de sacrifício, um ato de coração, em que o outro é colocado à frente de si, em virtude de um bem maior. O sacrifício, portanto, não está no ato, mas naquilo que é chamado de proveniente da alma ou do coração.

Então Caim matou Abel, cego de inveja, raiva e ciúmes e, por isso, foi-lhe tirado o dom de lavrador, pois a terra não mais lhe seria grata; foi sentenciado à condição de permanecer errante pelo mundo e Deus o marcou com um sinal. Em *Vampiro: a Máscara*, tal sinal seria o vampirismo, tornando

Caim a Primeira Geração dos Vampiros, um ser condenado a vagar pelo mundo, alimentando-se de sangue. Seus descendentes possuem a mesma marca, no entanto, a opção entre o verdadeiro sacrifício, faltante no progenitor, e a saciedade de suas vontades pessoais é revivido por cada um de sua prole. Apenas o ato do sacrifício, o qual não foi tido por Caim, pode salvá-los de cair em sua mesma monstruosidade e preservar-lhes o aspecto humano.

Os heróis de *Lobisomem: o Apocalipse* e *Lobisomem: Forsaken*, de acordo com o estudo realizado e vivência pessoal da pesquisadora, buscam impedir o Apocalipse, salvar a humanidade e a Terra das tentativas de corrupção e agentes malignos. Em *Lobisomem: Forsaken*, chegam a efetuar um juramento de manter o equilíbrio do mundo e de si mesmos, ou seja, impedir que o outro desconhecido cause o colapso, destruição e mal, tanto no que diz respeito ao mundo exterior, quanto ao outro desconhecido em nosso interior. A grande atenção desse jogo, colocada no outro, em seu reconhecimento, confronto, legitimação e empatia aparenta correlacionar-se à etapa mais avançada atingida por seus jogadores: a alteridade.

As mitologias que se encontram na base da criação de *Lobisomem: o Apocalipse* e *Lobisomem: Forsaken* acentuam, ainda mais, esta constatação. Conforme as observações da pesquisadora, em ambos os jogos, há uma entidade ou casal primordial que gera uma prole composta de seres bons, criadores e ruins, destruidores, o que parece ser um símbolo da presença de ambos os aspectos em cada um de nós, uma vez que a mesma entidade ou casal origina os aspectos de luz e sombra, sendo, portanto, partes daquela dupla ou deidade primordial que, como todos nós, podem dar origem ao considerado bem e mal, pois ambos nos constituem. Uma vez que assumimos um dos lados, temos que lidar com o outro que difere de nós, só assim, poderemos tomá-lo como parte de nós de modo a incorporá-lo não mais em seu caráter destruidor. Por assumi-lo e integrá-lo, poderemos utilizá-lo como uma possibilidade criativa, pois seus elementos foram confrontados e moldados com aspectos pessoais e coletivos.

Na mitologia de *Vampiro: a Máscara*, o casal primordial, Adão e Eva, originaram dois irmãos também representativos das trevas e da luz, no entanto, Caim matou Abel, o que pode representar o não alcance da alteridade, pois o outro não é aceito e integrado, mas eliminado. Já em *Lobisomem: o Apocalipse*

e *Lobisomem: Forsaken*, apresenta-se a possibilidade e o ato de redenção dos seres representativos do lado maligno e, então, a coexistência de todos os seres originados pelo casal ou deidade primordial, mesmo que esses sejam, por vezes, inimigos e confrontem-se. Mas é justamente na batalha entre o eu e o outro que esses podem se reconhecer e interpenetrar, dando origem a um terceiro, em que ambos encontram-se presentes, mas ao mesmo tempo, trata-se de um novo elemento.

D&D e *Fantasia Medieval* podem ser vistos como jogos representativos das sagas de heróis medievais em busca de tesouros, defesa de reinos, resgate de princesas e donzelas, proteção de povos em relação a monstros, exploração de terras desconhecidas, realização de missões sagradas, histórias repletas de elfos, dragões, trolls, anões, humanos, gnomos, halflings, cavalos alados, etc. São, em geral, aventuras que nos lembram grandes obras como o *Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien, em que os personagens saem de sua terra em busca de um grande feito, como os citados e, após realizá-los, retornam para seu povo, trazendo a boa-nova. Portanto, de acordo com as observações da pesquisadora, as campanhas de *D&D* e *Fantasia Medieval* costumam levar seus protagonistas a completarem todo o percurso da jornada heróica, traçada por Campbell, o que encontra paralelo com a máxima etapa atingida pelos que o têm como jogo preferido: o retorno após a alteridade.

De acordo com o estudo do universo de *Shadowrun* e *Ciberpunk*, realizado pela pesquisadora, foi possível perceber que os jogadores, geralmente, representam personagens com habilidades específicas, contratados por corporações, como *freelancers*, prestadores de serviços nos mais variados setores. Podem ser mercenários, hackers, magos, xamãs, elfos, rigoors, guerreiros, samurais urbanos, orcs, trolls, anões. Desse modo, são especialistas em certos tipos de proezas, sejam físicas ou espirituais, e a executam para algum mandante, sem ir além dessa etapa da jornada heróica, a qual se trata da máxima alcançada pelos jogadores que têm *Shadowrun* e *Ciberpunk* como preferidos, as proezas físicas e/ou espirituais.

Os magos interpretados pelos jogadores de *Mago: a Ascensão e Ars Magica*, de acordo com livros que os têm como tema e relatos dos sujeitos, buscam a própria iluminação e ampliação de conhecimentos, através de estudos em locais isolados, onde permanecem, por vezes, durante longo

período e o seu retorno se dá para uma sociedade formada por outros magos. Lutam pela preservação da magia diante do mundo, cada vez mais tecnológico, em que ela se tornou desacreditada. Em *Ars Magica*, os magos chegam a viver em territórios isolados dos outros seres, sendo que possuem humanos como seus auxiliares, principalmente, em lidar com outros seres humanos.

Os magos alcançam, cada vez mais, maior conhecimento de suas potencialidades e fraquezas; tomam, gradativamente, maior conhecimento de si. As proezas executadas ocorrem em competições com regras bem delimitadas e desafios, previamente, conhecidos em competições de magia, no caso de *Ars Magica*; tais proezas encontram-se distantes daquelas da jornada heróica, marcadas pelo encontro com o desconhecido e imprevisível. Já em *Mago: a Ascensão*, as proezas ocorrem na luta contra a tecnocracia, mas essas são muito menos enfatizadas e buscadas pelos jogadores, se comparadas à importância dada à aquisição de mais conhecimentos e poderes. Os magos, sequer, lidam com o outro, o diferente, pois sua convivência se dá entre iguais.

Tais ambientações de *Mago: a Ascensão* e *Ars Magica* parecem, segundo o estudo realizado, se relacionar com a etapa mais avançada da jornada heróica atingida por aqueles que o têm como jogo preferido, a apreensão de novos conteúdos, uma vez que seus personagens acentuam o auto-conhecimento, mas de modo limitado, pois o outro é fundamental para o conhecimento de si através, por exemplo, do movimento de recolhimento de projeções e da aquisição de limites pessoais, sociais e culturais. Talvez, esse seja o motivo pelo qual tais conteúdos apreendidos não se transmutem em proezas físicas e/ou espirituais de cunho heróico e, posteriormente, na conquista de etapas ulteriores.

Já o jogo *Call of Cthulhu* é um R.P.G. em que os personagens interpretados são humanos que procuram utilizar menos meios sobrenaturais para chegar a um determinado objetivo, superar obstáculos e efetuar conquistas. Enfatizam o raciocínio, através da investigação por meio de pistas e dicas deixadas pelo caminho. *Call of Cthulhu* tem bases em eventos reais dos anos 1920, foge do mundo mitológico criado em outros R.P.G.s. Os poucos inimigos sobrenaturais procuram ser combatidos com aspectos do mundo real, pois o contato com o sobrenatural leva à perda da sanidade dos personagens.

Segundo a compreensão da pesquisadora, *Call of Cthulhu* parece focar em proezas, através de complexos raciocínios, que levam os personagens às suas conquistas e superações. Os heróis desse jogo utilizam o desenvolvimento de um grande potencial mental a fim de atingirem suas metas e não serem barrados por seus obstáculos. *Call of Cthulhu* aparenta, portanto, ter como ênfase as proezas físicas e/ou espirituais. No entanto, apenas um jogador o mencionou como um de seus jogos preferidos, além de *Vampiro: a Máscara* e *Lobisomem: o Apocalipse*. Esse sujeito chegou até a etapa do sacrifício, tema de *Vampiro: a Máscara*, enquanto que o *Lobisomem: o Apocalipse* apresenta a possibilidade do alcance da alteridade, para a qual o sacrifício é prerrogativa. A preferência por esses dois outros jogos pode ter sido o motivo pelo qual o sujeito foi além da etapa de proezas físicas e/ou espirituais. No entanto, não é possível chegar a resultados mais conclusivos em relação a *Call of Cthulhu*, pois apenas um sujeito o mencionou como um de seus preferidos de modo a não haver fontes suficientes para chegar a conclusões satisfatórias.

Anime R.P.G., segundo verbalizações dos sujeitos de pesquisa, refere-se a um jogo baseado em *Animes* e *Mangás* já existentes, com personagens previamente montados, os quais são representados pelos jogadores. Portanto, pode-se inferir que não há o movimento de criação, elaboração da história do personagem, concepção de características pessoais, forças, fraquezas, etc. Os jogadores, através da interpretação de um personagem e contato com o universo lúdico das histórias podem, assim, apreender conteúdos pessoais através do recolhimento de projeções, tanto em seus personagens, quanto nas demais figuras presentes nas aventuras e nas próprias narrativas.

No entanto, essa apreensão parece mais limitada se comparada à proporcionada por outros R.P.G.s, em que os personagens e histórias são criações dos próprios jogadores, ampliando a gama de conteúdos projetados e facilitando a ampliação da consciência para, então, permitir o progressivo caminhar na jornada heróica. Tais constatações parecem se correlacionar com a etapa heróica mais avançada, atingida pelos jogadores que tem o *Anime R.P.G.* como jogo preferido: a apreensão de novos conteúdos, uma vez que, aparentemente, os conteúdos apreendidos não são suficientes para proporcionar a conquista de etapas posteriores da saga heróica.

Ao vivenciar, observar e estudar o jogo *GURPS*, a pesquisadora concluiu que ele exige o máximo de criatividade de seus personagens, pois nada é previamente dado, de modo que qualquer cenário e situação podem ser desenvolvidos. As possibilidades, portanto, são infinitas; é possível reproduzir qualquer R.P.G. a partir desse sistema ou criar universos, seres, enredos, personagens, mitologias próprios. Por esse motivo, é pouco indicado para iniciantes e sugerido para rpgistas que jogam há muito tempo, pois podem sair do estipulado e moldado pelos outros sistemas e atingir o máximo de criação.

Dentre os sujeitos que possuem *GURPS* como jogo preferido, a máxima etapa da jornada heróica atingida é o retorno após a alteridade, ou seja, tal jogo proporciona a possibilidade de passar por todas as etapas da jornada heróica, o que parece ocorrer devido ao grande investimento de energia na elaboração de um universo único e próprio, em que tudo parte do sujeito. A oportunidade para movimentos projetivos faz-se presente e o recolhimento desses, diante do reconhecimento de conteúdos pessoais naquilo que foi criado, é facilitada por partir do próprio indivíduo. Munidos de muito mais conhecimentos acerca de si, os sujeitos podem, gradativamente, caminhar na saga heróica, atingindo todas as suas etapas.

Todo o universo de *GURPS* é criado pelo mestre/narrador do jogo, não existem livros prontos em que há algo previamente conhecido, sejam os seres presentes em determinado sistema ou a mitologia base de certo jogo ou, ainda, quais as possibilidades de tribos, clãs, raças a interpretar. Em *GURPS*, tudo é desconhecido, não há padrões para quaisquer conteúdos da aventura a ser desenvolvida, o que acentua o esforço por lidar com a situação que lhe é apresentada através de meios pessoais, pois não há modelos de atuação ou comportamento prévios. O jogador é levado a desenvolver-se, cada vez mais, se quiser obter sucesso em sua jornada, o que parece ter relação com a máxima etapa atingida por aqueles que o têm como jogo preferido, o retorno após a alteridade. Pode-se concluir que *GURPS* promove a passagem por todas as etapas da saga do herói através do desenvolvimento pessoal.

A partir das verbalizações dos sujeitos de pesquisa, vivência pessoal da pesquisadora e estudo acerca de diversos jogos de R.P.G., conclui-se que cada tipo de jogo fornece a possibilidade de alcançar certa etapa da jornada

heróica. A escolha de certo jogo, portanto, parece ocorrer em resposta à necessidade do indivíduo em desenvolver a etapa enfatizada por ele.

Através dessas conclusões, a pesquisadora vê o R.P.G. como uma possível via para averiguar em qual etapa da jornada heróica determinado indivíduo se encontra, o que indica a possibilidade de uma futura pesquisa a respeito do R.P.G. como um instrumento de psicodiagnóstico.

Como cada tipo de jogo estimula até certa etapa da jornada heróica, a pesquisadora percebe, também, a possibilidade de um estudo acerca do R.P.G. como um instrumento terapêutico. Após inferir em qual etapa da saga o indivíduo se encontra, parece ser possível utilizar o próprio R.P.G. como potencializador da referida etapa. Uma vez a atingido, pode-se mudar o tipo de jogo de modo a, gradativamente, estimular o alcance das etapas subseqüentes e, portanto, auxiliar o indivíduo no prosseguimento de seu desenvolvimento psíquico e caminhar ao longo de sua jornada pessoal, ou seja, de seu processo de individuação.

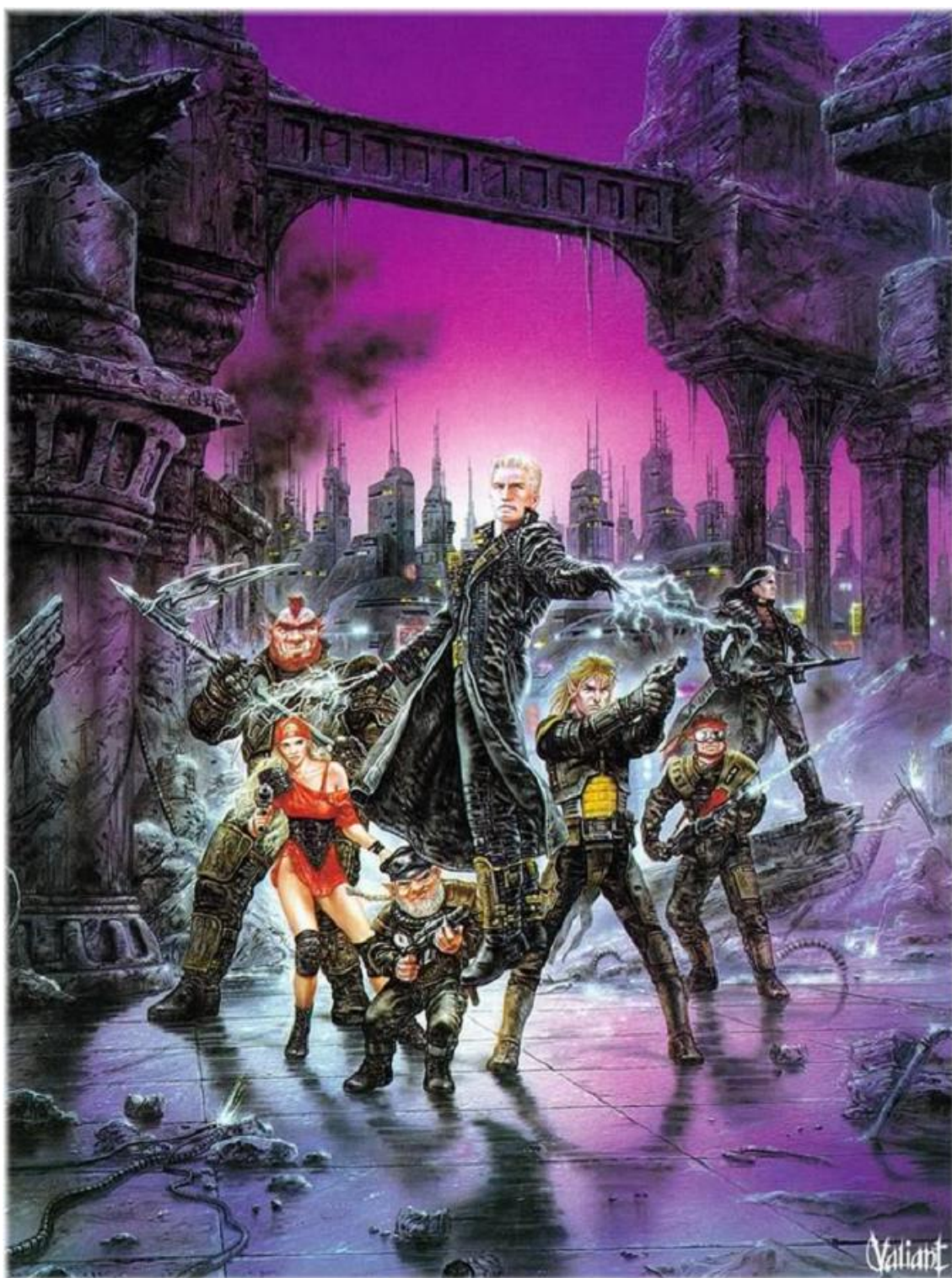


Fig. 10. Personagens de *Shadowrun*

Fonte: http://media.photobucket.com/image/shadowrun/Trog_Man/shadowrun.jpg

Referências Bibliográficas

ALVARENGA, M. Z. A grande deusa e a emergência do masculino in **Revista Junguina**, n. 13, p. 72-87, 1995.

ALVARENGA, M. Z. [O herói e a emergência da consciência psíquica](#) in **Revista Junguina**, n. 17, p. 47-56, 1999.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. [1989] São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. [1990] São Paulo: Palas Athena, 2000.

CAVALHERO, F. C. R. Herói e violência in **Revista Junguina**, n. 13, p. 6-14, 1995.

CERQUEIRA, A., LIMA, M. C., TORRES, A., REIS, J. R., FONSECA, N. Era uma vez...contos de fada e psicodrama auxiliando alunos na conclusão do curso médico in **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**, vol. 9, n. 16, 81-90, Botucatu, 2005.

DAVIES, E. Refraining, metaphors, myths and fairy-tales in **Journal of Family Therapy**, Vol. 10, Issue 1, 83-92, Feb 1988.

DIAS, M. G., OLIVEIRA, S.S., ROAZZI, A. O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas in **Psicologia: Reflexão e Crítica**, vol. 16, n. 1, 01-13, Porto Alegre, 2003.

DOWNING, C. **Espelhos do Self**: as imagens arquetípicas moldam a vida. São Paulo: Cultrix, 1994.

FORTCAMP, C., LUCAS, E. R. O., SILVA, P.V.P. Biblioterapia para crianças em idade pré-escolar: um estudo de caso in **Perspectivas em Ciência da Informação**, vol. 11, n. 3, ISSN 1413-9936, Belo Horizonte, 2006.

GRAMASCO, I. A. **Despertando o arquétipo do herói** – uma proposta de utilização do mito “Os Doze Trabalhos de Hércules” com pré-adolescentes. Trabalho apresentado à COGEAE- PUC como exigência para obtenção do Título de Especialista na Abordagem Jungiana. São Paulo, 2004.

HENDERSON, J. H. Os mitos antigos e o homem moderno in **O homem e seus símbolos**. [1964] Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

HISADA, S. **A utilização de Histórias no Processo Psicoterápico**. Dissertação de mestrado em Psicologia Clínica apresentada à PUC-SP. São Paulo, 1995.

História do RPG. in Taverna Barlak. Disponível em: <<http://www.tvbarlak.pop.com.br/ddadd.html>>. Acesso em 23 mar.2005.

HOLM, A., LEPP, M., RINGSBERG, K.C. Dementia: involving patients in storytelling – a caring intervention. A pilot study in **Journal of Clinical Nursing**, vol. 14, 256–263, 2005.

JACOBI, J. **Complexo, arquétipo, símbolo na psicologia de C. G. Jung**. São Paulo: Cultrix, 1986.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo, O.C. IX/1**. [1976] Petrópolis: Vozes, 2000.

JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente coletivo, O.C. VII/2**. [1971] Petrópolis: Vozes, 2006.

JUNG, C. G. **Símbolos da transformação, O.C. V**. [1973] Petrópolis: Vozes, 1999.

NOVAES, R. Os jovens "sem religião": ventos secularizantes, "espírito de época" e novos sincretismos. Notas preliminares in Scielo. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010340142004000300020>. Acesso em: 22 mar. 2010.

OLIVEIRA, P. A. **O Mito do Herói e o Adolescente nos dias atuais segundo enfoque da Psicologia Analítica**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à PUC-SP. São Paulo, 1994.

O que é RPG? in Buzun Games. Disponível em: <<http://www.buzungames.hpg.ig.com.br/teach-oquerpg.htm>>. Acesso em: 23 mar. 2005.

O que é RPG? in Devir Livraria. Disponível em: <http://www.devir.com.br/rpg/oq_rpg.php>. Acesso em: 23 jul. 2009.

RAYNSFORD, Y. **A contribuição dos mitos para a compreensão do desenvolvimento psíquico do pré-adolescente sob a perspectiva da Psicologia Analítica**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à PUC-SP. São Paulo, 1995.

REIN-HAGEN, Mark; HATCH, Robert; BRIDGES, Bill. **Lobisomem: o apocalipse**. 2 ed. São Paulo: Devir, 1994.

STEIN, M. **Jung: O Mapa da Alma** - uma introdução. [1998] São Paulo: Cultrix, 2005

Tendências Demográficas: Uma Análise da População com Base nos Resultados dos Censos Demográficos de 1940 e 2000 in IBGE. Disponível em: <www.ibge.com.br>. Acesso em: 22 mar. 2010.

VON FRANZ, M. **Reflexos da alma** – projeção e recolhimento interior na psicologia de C.G.Jung. [1988] São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1992.

WHITMONT, E. C. **A busca do símbolo** – conceitos básicos de Psicologia Analítica. [1969] São Paulo: Cultrix, 2004.



Fig. 11. Personagem de *Lobisomem: Forsaken* em Crinos

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_JhUT17OfdA4/SrjFbmSb_dI/AAAAAAAAADc/PE4WxoQOb_U/s320/lobisome_m.jpg

OBISOMEM

O Apocalipse

Nome: _____ Raça: _____ Nome da Matilha: _____
 Jogador: _____ Augúrio: _____ Totem da Matilha: _____
 Crônica: _____ Tribo: _____ Conceito: _____

Atributos

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força _____ ●○○○○○	Carisma _____ ●○○○○○	Percepção _____ ●○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○	Manipulação _____ ●○○○○○	Inteligência _____ ●○○○○○
Vigor _____ ●○○○○○	Aparência _____ ●○○○○○	Raciocínio _____ ●○○○○○

Habilidades

<i>Talentos</i>	<i>Perícias</i>	<i>Conhecimentos</i>
Prontidão _____ ○○○○○○	Emp. c/ Animais _____ ○○○○○○	Computador _____ ○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○	Ofícios _____ ○○○○○○	Enigmas _____ ○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○	Condução _____ ○○○○○○	Investigação _____ ○○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○○	Etiqueta _____ ○○○○○○	Direito _____ ○○○○○○
Empatia _____ ○○○○○○	Armas de Fogo _____ ○○○○○○	Linguística _____ ○○○○○○
Expressão _____ ○○○○○○	Liderança _____ ○○○○○○	Medicina _____ ○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○	Armas Brancas _____ ○○○○○○	Ocultismo _____ ○○○○○○
Instinto Primitivo _____ ○○○○○○	Performance _____ ○○○○○○	Política _____ ○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○	Furtividade _____ ○○○○○○	Rituais _____ ○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○○	Ciência _____ ○○○○○○

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
_____ ○○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○○	_____	_____
_____ ○○○○○○	_____	_____

<i>Renome</i>	<i>Fúria</i>	<i>Vitalidade</i>
Glória ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□ □□□ □□□ □□□	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□ □□□ □□□ □□□	Escoriado _____ □ Machucado -1 _____ □ Ferido -1 _____ □ Ferido Gravemente -2 _____ □ Espancado -2 _____ □ Aleijado -5 _____ □ Incapacitado _____ □
Honra ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□ □□□ □□□ □□□	<i>Ansiedade</i> ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□ □□□ □□□ □□□	<i>Experiência</i>
Sabedoria ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□ □□□ □□□ □□□	<i>Força de Vontade</i> ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□ □□□ □□□ □□□	
<i>Posto</i>		

LOBISOMEN O Apocalipse

	<i>Hominídeo</i>	<i>Alabro</i>	<i>Crinas</i>	<i>Hípo</i>	<i>Lupino</i>
		Força (+2) _____	Força (+4) _____	Força(+3) _____	Força(+1) _____
Nenhuma alteração		Vigor (+2) _____	Destreza (+1) _____	Destreza(+2) _____	Destreza(+2) _____
			Vigor (+3) _____	Vigor(+3) _____	Vigor(+2) _____
		Aparência (-1) _____	Aparência 0 _____		
		Manipulação(-1) _____	Manipulação(-3) _____	Manipulação(-3) _____	Manipulação(-3) _____
Dificuldade: 6 _____		Dificuldade: 7 _____	Dificuldade: 6 _____	Dificuldade: 7 _____	Dificuldade: 6 _____

INDUZ O DELÍRIO
EM SERES HUMANOS

<i>Outras Características</i>	<i>Fetiches</i>
_____ ○○○○○○	Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
_____ ○○○○○○	Poder: _____
_____ ○○○○○○	Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
_____ ○○○○○○	Poder: _____
_____ ○○○○○○	Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
_____ ○○○○○○	Poder: _____
_____ ○○○○○○	Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
_____ ○○○○○○	Poder: _____
_____ ○○○○○○	

Cicatrizes de Batalha: _____

Deformidade de Impuro: _____

Rituais

Combate

Manobra/Arma	Teste	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente

Tabela de Briga

Manobra	Teste	Dif.	Dano
Mordida	Destreza+Briga	5	Força+1/A
Encontro	Destreza+Briga	7	Especial/B
Garra	Destreza+Briga	6	Força+1/A
Engalfinhamento	Destreza+Briga	6	Força/B
Chute	Destreza+Briga	7	Força+1/B
Soco	Destreza+Briga	6	Força/B

A = Dano Agredido
B = Dano por Contusão

Proteção: _____

Anexo 2 – Roteiro de Entrevista Semi-dirigida

I. Dados de identificação do sujeito:

- Sexo
- Idade
- Grau de Escolaridade
- Atividade Profissional
- Estado Civil
- Religião e se a pratica

II. Questões apresentadas aos sujeitos:

1. Há quanto tempo joga R.P.G.?
2. Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?
3. O que o/a motivou a continuar jogando?
4. O que é o R.P.G. em sua vida?
5. Quais jogos você mais gosta? Por quê?

Anexo 3

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO COMITÉ DE ÉTICA EM PESQUISA

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do estudo: Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via *Role Playing Games*

Declaro que os objetivos e detalhes desse estudo foram-me completamente explicados, conforme seu texto descritivo . Entendo que não sou obrigado a participar do estudo e que posso descontinuar minha participação, a qualquer momento, sem ser em nada prejudicado. Meu nome não será utilizado nos documentos pertencentes a este estudo e a confidencialidade dos meus registros será garantida. Desse modo, concordo em participar do estudo e cooperar com o pesquisador.

Nome do pesquisado:

Nome:

RG:

Data: / /20

Assinatura:

Pesquisador:

Nome:

RG:

Data: / /20

Assinatura:

Anexo 4

Termo de compromisso do pesquisador

Pesquisa: Título Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via *Role Playing Games*

Os pesquisadores, abaixo assinados, se comprometem a:

- atender os deveres institucionais básicos da honestidade; sinceridade; competência; da discrição.
- pesquisar adequada e independente, além de buscar aprimorar e promover o respeito à sua profissão .
- não fazer pesquisas que possam causar riscos não justificados às pessoas envolvidas;
- não violar as normas do consentimento informado;
- não converter recursos públicos em benefícios pessoais;
- não prejudicar seriamente o meio ambiente ou conter erros previsíveis ou evitáveis.
- comunicar ao possível sujeito todas as informações necessárias para um adequado consentimento informado;
- propiciar ao possível sujeito plena oportunidade e encorajamento para fazer perguntas;
- excluir a possibilidade de engano injustificado, influência indevida e intimidação;
- solicitar o consentimento apenas quando o possível sujeito tenha conhecimento adequado dos fatos relevantes e das consequências de sua participação e tenha tido oportunidade suficiente para considerar se quer participar;
- obter de cada possível sujeito um documento assinado como evidência do consentimento informado, e
- renovar o consentimento informado de cada sujeito se houver alterações nas condições ou procedimentos da pesquisa

São Paulo, 23 de agosto de 2007

Paula Pinheiro Varela Guimarães – Pesquisadora responsável

Profª Drª Ceres Alves de Araújo - Orientadora

Anexo 5 – Transcrição das Entrevistas em CD-ROM

Sujeito: A.

Idade: 33 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior completo em Desenho Industrial

Atividade Profissional: Ilustrador, Web designer e Professor

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

A.: Dois anos e meio, mais ou menos.

P.: E como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

A.: A minha namorada jogava e me convidou pra jogar e... Na verdade, é assim, eu já tinha ilustrado livros de R.P.G., várias vezes, pra Daemon, mas nunca tinha jogado mesmo. Eu tinha, até, com os meus dois ex-sócios, a gente chegou a escrever um livro pra Daemon, a gente não, não foi publicado ainda, mas nunca tinha jogado mesmo. Daí, é... a minha namorada já jogava fazia tempo, ela me chamou pra jogar e eu acabei gostando.

P.: O que te motivou a continuar jogando?

A.: Ah, eu acabei me interessando mesmo, eu achei legal, é... e ela também joga há bastante tempo, eu acabei curtindo mesmo. É uma atividade legal mesmo, eu gosto de... é... acho que uma coisa que é legal é a questão do... como tem essa questão dos status, às vezes, você tem que escrever uma carta, alguma coisa, escrever um e-mail, você tem que usar um linguajar um pouco mais, é... menos coloquial, um negócio um pouquinho mais elaborado, isso eu acho uma coisa legal. E também a questão de você ter que interpretar e ter que se impor mesmo, mostrar uma posição mais firme, isso eu acho legal, às vezes, é bom pra treinar mesmo.

P.: Em que você se inspira pra criar seus personagens?

A.: Ah, na verdade, assim, o meu personagem, ele é meio uma versão super de mim mesmo, né? Como eu tô jogando há pouco tempo, eu acho que não tenho ainda essa... acho que eu não interpreto tão bem assim como quem joga há mais tempo. Eu acho que, assim, eu uso muito do que eu imagino do que deve ser legal mesmo, então não tem muito uma inspiração de como eu jogo, é só um... eu imagino coisas que eu faria se eu tivesse esses poderes.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

A.: É um passatempo. Acho que, às vezes, também é legal porque, às vezes, você consegue desestressar, dependendo do que você tá fazendo, às vezes, você dá uma desestressada, dá uma descarregada. Você, de repente, participou de uma cena de batalha e você lutou, alguma coisa assim, você dá uma descarregada.

P.: Quais jogos que você mais gosta?

A.: Eu só jogo *Vampiro* e eu acho legal.

P.: Então, menos gosta não tem como dizer, né?

A.: Não. Assim, eu gostaria de jogar outros jogos, mas, assim, tipo, eu ainda não tive experiência, não tive oportunidade, acho, talvez.

P.: Tem alguma outra coisa que você acha importante falar?

A.: Ah, acho que tem gente que entra muito no personagem, e meio que se isola, fica naquele negócio meio psicótico, até, né? Não psicótico, mas, assim, fica naquele negócio meio bitolado mesmo e os amigos são os amigos do R.P.G., todos os contatos, se fecha muito, né? Mas aí acho que vai de pessoa para pessoa, não é o jogo, né? É a pessoa mesmo que tem essa válvula de escape e usa isso daí, mas aí eu acho que qualquer

atividade, né? Quem é muito bitolado em esporte, às vezes, só tem amigos do esporte e só convive com essas pessoas, só sai com essas pessoas. Eu acho que qualquer atividade, dependendo da pessoa, ela corre o risco de fazer esse tipo de coisa.

Mas o R.P.G. aumenta o vocabulário, acho legal; às vezes, você tem que se impor, colocar, você acaba tendo que falar melhor, acaba tendo que usar um vocabulário que você acaba não usando em uma conversa normal, essa parte eu acho legal, eu acho que é um benefício legal para as pessoas.

Sujeito: B.

Idade: 32 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior completo em História

Atividade Profissional: Professor de História

Estado Civil: Solteiro

Religião: Umbanda

Praticante? Sim

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

B.: Dez anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

B.: Amigos em comum jogavam. Eu tinha um grupo, tinham vários amigos meus que jogavam. Todos os meus amigos, nesta época, jogavam pra falar a verdade. Todo mundo jogava nesse grupo de amigos que era o meu principal vínculo.

Aí eles me aproximaram, me explicaram como funcionava, aí eu me interessei, peguei uma ficha um dia, montei um personagem meio tentando me achar, aí comecei a jogar.

P.: O que você achou interessante quando eles te mostraram o jogo?

B.: O universo do sistema, que é *Storyteller*, especificamente Lobisomem. Eu já joguei *Vampiro* e *Mago*, mas também não achei engraçado, essas outras duas possibilidades desse mesmo universo. E é isso, o universo... e o que é o universo? O universo é um mundo que é retratado, que também tem muita verossimilhança com o nosso mundo, e a parte fantástica do mundo, as criaturas, as criaturas do mundo fantástico; os lobisomens, os vampiros, porque todas essas três possibilidades se intercalam, se misturam; os lobisomens, os vampiros, as fadas, os duendes, todas as criaturas mágicas. O mundo espiritual também, o jogo tem um mundo espiritual, que os lobisomens podem passar de um lado, do outro, que é a umbra. E isso que me chamou a atenção.

P.: E por que você achou esse universo interessante?

B.: A parte lúdica, a parte divertida do negócio, tinham várias possibilidades de jogo, de interação de personagens, de aventura, de conhecer outros personagens, de pancadaria também, de fazer coisas fantásticas, por exemplo, virar um carro, um lobisomem em *crinos* consegue virar um carro, ou em *hispo*, ele consegue correr muito rápido, lutar com criaturas fortes, interessantes, mas isso faz parte do lúdico. Desafios que são sempre colocados e o contato com aqueles seres que eu falei.

E o meu personagem, também o fato de poder ter criado o meu personagem nesse universo. Esse universo permitiu o meu personagem, porque sem o meu personagem, não existiria universo; sem universo, não existiria o meu personagem.

P.: E por que você gostou tanto desse personagem?

B.: Quando eu peguei o livro do *Lobisomem: o Apocalipse*, tem a parte das tribos, vi todas as tribos lá, comecei a ler as tribos, aí eu bati no *Senhor das Sombras*, li as características deles, me chamou a atenção, eu gostei, aí eu disse eu gostei, vou montar um *Senhor das Sombras* para mim, eu gostei do *Senhor das Sombras*. Meu primeiro personagem foi um

Filho de Gaia que não deu certo, eu não gostei dele. Tentei também com um *Andarilho do Asfalto* que eu não gostei. Até, às vezes, tiveram outros jogos que eu joguei com um *Andarilho do Asfalto*, mas, na prática, foi o Ivan jogando, que é o meu *Senhor das Sombras*, só disfarçado de *Andarilho do Asfalto*, era ele mesmo do mesmo jeito.

Eu li a descrição, a questão é que entra um parêntesis aí, a descrição que o livro dá do meu personagem, a priori, dá pra um bando de sacana, desgraçado, querem só lutar pelo poder, dá pra fazer uma visão estereotipada disso. Agora, na minha visão e na visão que permite o texto, porque não foi uma viagem só da minha cabeça porque lendo aquele texto lá, eu consegui tirar isso, eu consigo provar, se me botar o texto, eu defendo essa posição, dá pra botar no personagem características, não é raso, um sacana. É um cara mais pragmático, tem uma visão mais clara, tem mais clareza do que está acontecendo e de como vai buscar a solução, não quer dizer que eles são uns sacanas e malvados e etc, isso o clã em si. Agora, o meu personagem, eu peguei essas características de um cara com visão clara, tem a clareza da visão, é mais pragmático e também com outras características de personalidade, é um cara que tem amigos, é um cara que gosta de fazer amigos, é um cara que gosta de estar do lado dos amigos dele, é um cara leal até, é um cara leal, não até, é um cara leal. É isso, são as características dele.

P.: Você acha possível um *Senhor das Sombras* ser assim?

B.: Sim. Ele pode ser assim. Podemos dizer que em todo o universo, isso é uma visão mais complexa do negócio porque eu tô indo bem além da visão chapada, existem personalidades, o cara pode ser mais sacana, o cara pode ser gente boa, o cara pode ser graus diferenciados de sacana. Não dá pra você colocar, podemos dizer, vai, *Senhores das Sombras* tem uma... agora vamos intelectualizar a “bagaça”... concepção ideológica disso, temos que fazer o melhor para salvar o negócio, isso não quer dizer que todo mundo é sacana, malvado, etc porque se defende essa ideologia. E que essa ideologia não implica em ser sacana, malvado. Não é uma busca pelo poder, é uma busca pela solução do problema.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

B.: Os amigos, a convivência, as aventuras que eram muito boas, nosso mestre, na época, era um cara com uma criatividade incrível, ainda é, mas detalhe, tinha uma criatividade incrível e conseguia bolar várias aventuras legais e iam chamando a atenção e a gente continuava jogando, a gente conseguia manter uma regularidade, uma vez por semana nos bons tempos, depois de quinze em quinze. Então a gente conseguia jogar bem, as aventuras eram boas, o universo que ele montava era bom. Nosso mestre mestrando era uma maravilha, a gente era uma matilha, o líder da matilha era o personagem do mestre que era um *Fianna*, esse era o líder da matilha, tinha os outros *Fiannas* da matilha que acho que tinha mais uns três ou quatro, tinha uma *Presa de Prata*, um *Peregrino Silencioso*, um *Senhor das Sombras* que era eu, o núcleo duro era esse o nosso povo, fora uma ou outra participação especial. Então era esse o nosso povo, o mestre sempre, as aventuras, às vezes, não tinham uma continuidade; elas, às vezes, a gente tinha que lutar contra um inimigo específico, muito poderoso que apareceu ou tinha que resgatar alguma coisa, esse é o clássico do mote do R.P.G.

Mas o engraçado é como as coisas eram divertidas, como tinha piada no meio, como a gente sempre se dava mal às vezes ou como os personagens, de vez em quando, entravam em confronto um com o outro; eu e um personagem, a *Presa de Prata* vivia às turras de vez em quando, sempre a gente vivia às turras. O mais específico, os *Presas* e os *Senhores* nunca se deram bem no livro, mas também as nossas personalidade não batiam, então juntavam as coisas que de vez em quando a gente se alfinetava mesmo na mesa e era pessoal, juntava a questão que ela tava com uma *Presa* e eu um *Senhor das Sombras*, mas também juntava a questão que ela me alfinetava e eu devolvia a alfinetada.

P.: Então um conflito real passava pro jogo?

B.: Passava pro jogo, ela não gostava de mim e eu não gostava dela. Mas isso não motivou a minha escolha de personagem porque eu ia jogar com um *Senhor das Sombras* independente dela e ela veio bem depois do Ivan.

P.: E o conflito que estava se dando na mesa, no jogo que, por mais que tivesse algo ali de real, ele passava pro mundo real ou ele permanecia dentro do jogo?

B.: Ele permanecia dentro do jogo porque a gente não perdia a compostura, a gente não saía do clima do jogo; eu não sairia, levantaria da mesa e nunca rolou um clima de eu interpelar a outra personagem ou dar uma cutucada, por fora, a outra personagem, mas, no fundo, ela sabia que era eu cutucando ela e ela me cutucando.

P.: Depois do jogo também não?

B.: Depois do jogo também não. Rolava umas outras cutucadas, mas aí era em outras situações e era claramente ela falando e eu respondendo, não era um desdobramento do jogo.

P.: Teve mais algum motivo pelo qual você continuou jogando?

B.: Durante o jogo, ao decorrer das aventuras, isso foram anos, não foram semanas, meses, foram anos, eu comecei a pegar características, perceber características minhas durante o jogo. Por exemplo, o Ivan sempre quis ser aceito, isso é uma coisa minha que eu projetei mesmo no personagem, eu queria ser aceito, mas a questão é que eu viajava um pouco que eu era aceito, mas, ao mesmo tempo, as pessoas não gostavam de mim e isso também eu jogava isso no jogo e, obviamente, os outros participantes do jogo, de vez em quando, percebiam isso, durante o jogo. Por exemplo, o C. de vez em quando, durante o jogo, dava uma brincadeira, mas o C. sempre foi muito mais tranquilo com isso, ou então H., T. ou a G. que também sempre foram mais tranquilos. Q., deixa pra lá.

E é isso, isso também era uma característica minha, daquele momento de vida, que eu percebi e que ao longo do tempo, eu trabalhei.

P.: E o jogo te ajudou a mostrar essa característica.

B.: Mostrou, ajudou a mostrar essa característica, ele ajudou a mostrar essa característica.

P.: E teve mais alguma característica que você percebeu?

B.: Teve, tiveram as características, teve uma característica boa, podemos dizer que essa é não boa, essa era uma nóia da minha cabeça. Mas teve uma característica boa, é que eu sou muito leal aos meus amigos, é uma coisa que eu já jogava, eu já transmitia para o jogo, eu nunca deixaria um personagem se dar mal, até a *Presa de Prata* chata eu ajudava. Já teve aventura em que eu já salvei o personagem mesmo que eu não gostava dele nem ele gostava de mim. Eu nunca deixaria, isso é uma característica da minha personalidade, eu tô sempre muito apegado aos meus amigos, muito junto com eles, muito leal a eles, isso foi uma característica que apontou lá e apareceu. Essa é uma boa, uma boa característica.

P.: E o R.P.G. te ajudou a mostrar essas características, como você falou. Mas você acha que dentro dos jogos você desenvolveu essas características ou só apontou pra você e você desenvolveu na sua vida?

B.: Entra duas coisas nisso. Ajudou a perceber sim, como eu tinha colocado e ajudou a “noiar” menos, naquele momento, que as pessoas não gostavam de mim porque existe e não existe uma barreira entre os personagens que estão naquela mesa e os meus amigos de verdade porque são eles, têm características deles, eu acho, que vazam. São eles que estão ali naquela mesa, então eu ser aceito pelo grupo entre aspas não real, vamos dizer assim, os personagens, me ajudou a ter um pouquinho de certeza que eu era aceito pelo grupo real que eram eles. Óbvio que não foi um belo dia eu acordei e acabaram todas as minhas inseguranças do mundo, não, não acabaram todas as inseguranças; foi um processo.

Teve um suporte psicoterápico nisso? Teve, mas, naquele momento, eu estava sem terapeuta. Naquele momento, eu trabalhei sozinho com isso, eu retomei essa questão, até já mais fraca até, não era uma coisa aí meus Deus, o mundo vai acabar que naquele período era. Eu comecei com a terapia em 2003, eu coloquei já essa questão, mas não foi uma questão tão forte, presente porque, de certa forma, eu trabalhei, aquele povo gosta de mim, então aquele povo gosta de mim; às vezes, eu me sentia inseguro com povos de fora, mas se aquele povo gosta de mim, então aquele povo de fora, talvez, goste de mim também e, então, a coisa foi mais sussa.

P.: Você acha que você teria percebido isso se você não jogasse? Você acha que você teria se sentido aceito independente do jogo ou o jogo contribuiu?

B.: Duas coisas nisso. Eu acho que contribui pelo fato de eu ser aceito pelo grupo, pelo fato de eles me chamarem pra jogar dentro da casa deles, que a gente rodava casas e várias vezes na semana, isso criou um sentimento de eu sou aceito por eles porque eles são meus amigos, sou aceito, criou essa sensação. Agora, a outra parte que é quando eu acho que vaza a personalidade no personagem, não é vaza, é uma relação dialética, um faz parte do outro, o outro é parte de um porque eu acho que ninguém consegue, só se for muito pra auto-sabotar o jogo ou pra alguma coisa muito específica ou para montar um personagem absolutamente nada a ver só pra tumultuar, que também é uma opção, mas, na nossa mesa, acho que ninguém tinha essa opção. Como no jogo eu era aceito e na vida real também eu era aceito... Fui claro?

P.: Foi. Mas o jogo em si, a experiência do jogo favoreceu isso de alguma forma ou, por exemplo, se você tivesse sido chamado toda a semana para um churrasco, teria o mesmo efeito?

B.: Não, o jogo favoreceu, se pegar as características das personalidades das pessoas. Isso é tudo tão complementar, porque isso, essa experiência levou a gente ao churrasco e a outras situações. Eu acho que naquele momento de vida, o B. lá, naquele momento, o jogo ajudou a conhecer melhor características de personalidade deles que, provavelmente, em outras situações sociais, vindo de um histórico de eu ser já... vai, essa que é a pegada, vai... se eu já sou travado, me jogando em um churrasco, eu ia travar mais. Provavelmente, eu ia conversar com um ou com outro, eu não ia conseguir fazer uma interação maior. Nesse momento da vida, eu estava, eu era uma pessoa travada, então não ia rolar.

Eu me expressava no jogo melhor, com mais liberdade do que em uma situação social real, uma festa, um churrasco, uma balada. O jogo ajudou a me soltar, a me expressar mais amplamente, sim, me ajudou.

O jogo ajuda por ser você e não ser você ali, sacou? Ajuda, não ser uma situação real e por ser uma situação real porque a personalidade de todo mundo vaza no seu personagem.

P.: E se fosse um jogo onde todos os personagens seriam humanos, num mundo real, você acha que isso teria acontecido?

B.: A gente tentou fazer isso, ficou chato, basicamente isso, ficou chato.

P.: Por quê?

B.: Porque não dava pra fazer as coisas fantásticas. Não dava pra virar um carro, não dava pra ir pro mundo espiritual, não dava... não dava. Ficou chato. Eu sei que é meio reducionista, mas eu acho importante ter a paixão do lúdico, o mundo real, humanos normais, basicamente, ficou chato.

Teve uma vez que a gente tentou jogar *Caçadores*, mas aí não eram humanos normais e tinha um monte de criaturas, então não se encaixa. É fica chato, basicamente, isso.

A questão do lúdico, na minha concepção, pode pegar um monte de jogadores de R.P.G. por aí que tenham concepções diferentes. A do B., ia ser chato, ia ficar sem graça, ia ficar entediado, o tédio, eu acho, não iam ter situações criativas, desafios... tédio, ia ficar

entediante. Eu sei que parece uma coisa meio rasa, mas... E uma outra coisa que ajuda, mesmo no universo fantástico, todos os outros universos, você tem que ter um mestre bom, que seja divertido, porque o mestre vai puxar a dinâmica, o mestre chato também.....

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

B.: Que coisa. Eu hein, que pergunta. Tem duas fases, vai. Começar pelo hoje e, depois, eu retorno. O hoje, hoje é um passatempo, eu também perdi uma mesa fixa, tenho mesas esporádicas pela dinâmica, todo mundo ficou velho, uma parte do povo brigou com a outra parte do povo. Também eu tenho outros amigos que jogam, mas ninguém joga toda semana, ninguém. Também o povo que eu ando é de uma faixa etária que... não vamos dizer que a faixa etária atrapalha, mas tem outros compromissos da vida e a gente não tem mais pique. Então, é um passatempo, são aventuras de uma noite, de sistemas que, às vezes, não são o meu preferido; a última vez que eu joguei foi *AD&D* que eu não gosto, não é o meu preferido, mas é só mais pra diversão; hoje em dia, é um passatempo, por exemplo, vamos comer uma pizza, pegar uma cerveja e vamos jogar R.P.G. porque tem em comum que todos lá jogaram, já jogam, normalmente, há muito tempo da vida deles e é uma coisa que todo mundo gosta, não sei o significado pra eles. Meu significado, eu não consigo ter um significado mais profundo hoje em dia, pra mim, hoje em dia é um passatempo, acho que até mesmo pela minha história de vida, coisas que eu já resolvi e etc.

É pela diversão, acho que o contato com o fantástico também é divertido, isso entra na minha característica de diversão. Também poderia jogar WAR, eu também prefiro R.P.G. a WAR, a jogar buraco. Se a gente junta cinco pessoas que jogam R.P.G., que de vez em quando a gente consegue fazer, a gente vai jogar R.P.G., não vai jogar buraco.

Acho que a questão é o contato com o fantástico, mesmo esses temas diferentes, todos têm essa questão de fantástico. Por exemplo, *AD&D* não é o meu preferido, mas tem o fantástico de *AD&D*, tem os orcs, tem os dragões, tem os outros bichos estranhos lá do *AD&D*. O interesse do fantástico é fazer coisas fora do normal, por exemplo, matar um orc, lutar com dragão, eu sei que é clichê demais, mas é divertido, é divertido. O fantástico é divertido, acho que a única... se tirasse todas as questões do R.P.G., acho que o fantástico... se ficasse só o fantástico....O que eu tô dizendo é que o R.P.G. é muito mais, mas se você... só o fantástico já é divertido, fora todos os outros elementos que vêm da interação entre os players.

P.: Então, vou fazer uma pergunta parecida com a outra, só vou mudar uma palavra. O que é o fantástico na sua vida?

B.: Hum... nossa! (Pausa) Que perguntinha. Não sei, eu tenho 32, já sou bacharel, tô indo pro mestrado, não sei, o que sobrou de fantástico nisso tudo? Eu acho que é exatamente você “desencanar” dessas responsabilidades, eu acho que é juntar cinco pessoas, todas da mesma faixa etária, uns já bacharéis também e um monte de coisas e poder brincar, é, não ter tantos pudores de ser um orc, orc não, orc não é player, ser um anão, um guerreiro, bárbaro, ser um cavaleiro, ser “x”. Poder brincar, poder falar abobrinha, nessa fase da vida eu acho que é isso que é o fantástico na minha vida, é isso; poder “desencanar” um pouco da realidade de uma maneira saudável.

Saio do jogo mais relaxado, dou risada, vejo as pessoas que eu gosto, passo horas agradáveis; posso dar uma desencanada de arrumar emprego, procurar mestrado, essas coisas da minha rotina. É uma válvula de escape... não gosto dessa palavra válvula de escape porque válvula de escape pode ser encher a cara de whisky, pegar um carro e enfiar num poste, por exemplo, mas a minha é mais saudável. É desligar desse mundo, nessa atual fase de vida, mas isso também eu já tô com 32 anos, seis anos de psicoterapia, já desfiz um monte de nós na minha vida.

Na fase anterior da minha vida, tinha uma outra conotação, a questão das pessoas, do grupo, ser aceito no grupo, fazer parte do grupo, identificar características, quem gosta de mim, as pessoas gostam de mim, não quer dizer que um dia... ah... vai te catar, mas eu te amo, sacou? Perdi pessoas no meio do caminho, todos perdem, naquela época, pra mim, isso seria um conceito que eu não conseguiria trabalhar, hoje eu já trabalho... algumas pessoas vão embora, talvez os nossos caminhos, personalidades, vidas, etc não bateram; naquele momento, foram. Algumas pessoas daquele momento, eu tô carregando agora, eu acho que eu vou carregar pra sempre porque a gente bate muito, isso foi um conceito que eu analisei, que algumas pessoas passam na sua vida por momentos, outras ficam. Pra mim, era uma coisa totalmente doida, mas também era mais complicado, eu achava que todo mundo tinha que gostar de mim ou não gostar de mim, não tinha termos ou gradações; naquele período, eu ficava “pirando” muito nisso. Naquele momento, ele me ajudou a conhecer mais as pessoas, a saber, ser aceito e conhecer mais a mim mesmo.

E o fantástico influenciou nisso. Teve uma aventura, mil novecentos e guaraná com rolha, que eu não lembro, só sei que o personagem do nosso mestre... o mestre decidiu matar o personagem dele, só que ele não tinha avisado, acho, pra gente que ele ia matar o personagem dele e ele decidiu matar o personagem dele. Não que ele se suicidou, ele sempre foi meio louco, só que ele entrou numa aventura, ele foi lutar com um “sabe-se lá Deus o quê”, era muito poderoso, basicamente ele quase morreu. Aí o meu personagem ressuscitou ele, óbvio, teve uma torcida total de regras, a gente pegou um dom meu, da minha tribo, que eu tinha, mas que se dane, tá valendo lá, foi o clima da situação que a gente não podia deixar... não queria deixar o S. morrer, não queria deixar ele morrer, então a gente ressuscitou a desgraça e pronto, tá valendo.

Isso é outra coisa, dá pra você torcer as regras, até no próprio livro diz que aquilo lá são guias, pode ficar torcendo as regras à dinâmica da mesa. Esse foi um exemplo da gente ter torcido as regras. Esse foi um momento legal, foi divertida aquela noite.

Essa aventura foi marcante porque foi o fantástico, óbvio, foi o fantástico, eu sei que tem o fantástico nisso e foi um jeito de mostrar que, com todos os problemas, eu gostava do C., até hoje eu gosto, mesmo tendo perdido contato com ele. Foi uma coisa, foi uma demonstração de afeto, foi marcante. Eu também demonstro na vida real, também não vamos fazer uma parede, o negócio vai e vem. Nessa aventura, provavelmente, já deve ter ido um pouquinho mais a frente de relacionamento, relação nossa é que ajudou a me colocar em outras situações, aí voltamos à questão do churrasco, à questão da balada, à questão de saídas aleatórias. É mais fácil vivenciar no R.P.G., mas isso não quer dizer que os dois, real e fantástico, são estanques. Moral da história lá atrás facilitou me expressar no mundo real. A moral da história é essa, isso foi um cara com as minhas características, de ser tímido, blá blá blá.

P.: E quais os jogos que você mais gosta?

B.: *Lobisomem, Lobisomem, Lobisomem. AD&D se não tiver mais nada pra fazer, Mago, mas nem pensar, risca o Mago disso. Vampiro..... AD&D e Vampiro ainda abaixo do Lobisomem, mesmo sendo do mesmo universo do Lobisomem, eu não gosto de Vampiro.*

P.: Por que esses são os seus preferidos e por que você não gosta dos outros?

B.: *Lobisomem te dá uma liberdade de jogo, de criação, de fazer coisas, aí cai na parte lúdica, também vamos colocar que o lobisomem não é um imortal poderosíssimo, ele morre, sempre aparece um bicho grande que, se bobear, te mata. E a parte mística específica do Lobisomem é muito legal. A questão de Gaia, a questão de salvar a Terra, de salvar a Mãe, isso pra mim é legal, isso me chamou a atenção no Lobisomem.*

Vampiro eu já acho vazio, meio niilista o Vampiro, eu acho o Vampiro niilista porque, no fundo, eles estão esperando o fim do mundo porque quando Caim acordar, vai morrer tudo, enquanto Caim não acorda, a gente fica andando por aqui sem saber muito bem o que tá

fazendo. *Vampiro* é isso. *Vampiro* não tem perspectiva ou objetivo, você tá, você sabe que mais dia menos dia, Caim acorda e vai te matar, enquanto Caim não te mata, você fica por aí, basicamente é isso.

E *AD&D*, o universo de *AD&D* não me agrada, entram as regras, tem alguns mestres que não abrem mão de algumas regras básicas de *AD&D* que eu acho um saco, meio não podendo torcer as regras, um lance meio dado, não dado, a essência do jogo... no fundo dá, mas tem mestre que nunca mudou. *Lobisomem* é mais livre.

P.: E *Mago* você não gosta por quê?

B.: Ah sei lá. Eu achei também meio sem norte, viu. No fundo, eu acho que dos três, o *Lobisomem* é o único que tem um norte definido, claro, objetivo; mas então nós vamos fazer isso, podemos dizer que o que eu gosto do *Lobisomem* é que ele tem um norte. O que eu não gosto dos outros, do *AD&D* também, é que não tem norte. *Lobisomem* eu acho que é o único que tem um norte, eu acho. Pensando agora. O Norte, a mítica e a liberdade de expressão, é isso que eu gosto do *Lobisomem*.

É *Vampiro*, não gosto, não gosto, não gosto, não me desenvolvo, não dá; se tiver isso e *AD&D* pra jogar, eu ainda acho que eu vou no *AD&D* viu.

Quanto às criaturas do *Lobisomem*, ele mesmo, as entidades que ele crê, etc, eu acho que mais a tribo... por mais que eu fuja do estereotipo da tribo, mas as tribos do *Lobisomem* eu acho que é o legal, eu gosto de todas as tribos, cada um que se encaixe na que achar melhor, eu me encaixei em *Senhor das Sombras*. As tribos são legais, eu acho, e o fato em si do *Lobisomem* ser o *Lobisomem*, poder virar um bicho de três metros de altura, correr, virar um cachorrinho, virar um lobo também em outra forma, é legal. E os outros não tem isso, *Vampiro*, você pode até virar um morceguinho dependendo da tribo, virar terra dependendo, tem a metamorfose dos vampiros, mas... e no fundo, os vampiros não estão indo pra lugar nenhum, não tem objetivo e o objetivo é importante porque... se bem que, hoje, eu tô muito mais na teoria de que o que importa é a viagem e não, o destino... pelo menos o destino te dá um norte, você pode até chegar em outra coisa, mas, pelo menos, eu tô querendo, tem alguma coisa ali que eu tô querendo achar.

Porque também teve uma fase da minha vida, que vamos fazer uma nova volta de novo, que eu tava totalmente perdido, naquela fase em que eu tava querendo ser aceito pelos outros, saber se as outras pessoas gostavam de mim, que eu estava sem norte da vida, vai. Não um norte no sentido profissional, acadêmico, não; eu estou, afetivamente, sem norte. Pra mim, é importante ter um norte, o norte, eu digo, eu quero ser aceito naquela questão lá de todas as minhas "nóias". Aí, depois eu fui descobrir, eu sou aceito, de certa forma por algumas pessoas de um certo jeito, por outras de certo jeito, umas que vão ficar pra sempre aqui do meu lado, outras que estão de passagem. E na vida, então, é isso. Eu sou aceito, que não é eu sou aceito, incondicionalmente, por todo mundo porque seria, podemos dizer, obstino, mas a minha viagem me levou a uma outra constatação, que eu sou aceito por pessoas de formas diferentes, em momentos diferentes. Esse é o norte, isso é o que eu entendo de norte, eu quero chegar em alguma coisa; quando eu chegar, pode ser uma coisa diferente, mas cheguei e na viagem, eu vou me descobrindo.

Sujeito: C.

Idade: 28 anos

Sexo: Feminino

Grau de Escolaridade: Pós-graduação em Marketing

Atividade Profissional: Designer de produto

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

C.: R.P.G., em geral, jogo há dezessete anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

C.: Eu... o namorado da minha mãe tinha uma loja de R.P.G. há muitos anos atrás, né? E ele falava... eu achava ele inteligente, aí ele falava assim: ah, acho que ela vai gostar, né? Me deu alguns joguinhos, daqueles jogos que você joga sozinho que são estilo R.P.G., comecei a gostar quando era pequena, aí quando eu tinha onze anos, eu fui participar de algumas mesas pra criança, tinha até uns adolescentes junto e depois não parei mais. Depois, eu fui ficando cada vez... eu acabava caindo em grupos de pessoas que também gostavam e aí quando eu vi, não conseguia mais viver sem isso, viciiei.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

C.: Pra mim, funciona como terapia. Você foge, um pouco, dos problemas diários, você aprende a lidar com coisas que fazem parte da realidade, mas você consegue transportar isso, você consegue aprender um pouco. Então, pra mim, é tipo aula de teatro, pra não buscar o teatro... eu também peguei o teatro uma época, mas acho o R.P.G. mais divertido, é mais imaginação.

P.: No que você se inspira pra criar seus personagens?

C.: Eu procuro variar um pouco de personagens, eu procuro fazer personagens diferentes um do outro pra poder brincar mais com as emoções, com as habilidades, né? E eu fiz uma personagem, difícil pra mim, que ela era uma bem duas caras e ela era uma antagonista do projeto, então eu tinha que mentir para os meus amigos pra eles não descobrirem que o meu personagem estava contra eles, tipo, é muito legal porque até no trabalho, a gente não pode ter muito critério, ser bonzinho, mauzinho, tem que fechar e tem que manter, foi até legal porque eu aprendi a lidar com aqueles que era contra mim e eu tinha que fingir que eu não sabia, tinha que fingir que tava tudo bem. Então, pra mim, acho que é um aprendizado, assim, cada um aprende até alguma coisa. (E AMARELO).

Eu, geralmente, quando eu crio, eu gosto... eu pego a idéia principal, no caso, o que a gente joga hoje, a temática é *Vampire*, né? Que é vampiros que eu ainda tô aprendendo a jogar, mas por ela, você sabe mais ou menos onde ela poderia estar, de onde ela vem, aí eu dou uma olhada na história do local, pego algum momento histórico que eu gosto. Como a minha personagem mais antiga, que eu tava falando, eu escolhi um momento que ela estava na Rússia e tem uma história baseada na casa imperial na época e coloquei na história. A que eu jogo, hoje, ela é do Oriente Médio, então ela é muçulmana, eu uso véu porque eu achei interessante a mistura islâmica e vampírica. Eu vou muito pela parte histórica, fatos históricos que eu acho legais.

Ah, é uma grande brincadeira, né? Mas, ao mesmo tempo, é um test drive pra saber o que você faria se você tem a vida inteira sem tempo, você pode fazer planos sem pensar no amanhã. E a idéia da política porque o jogo que a gente joga, o *Vampire*, ele é muito político, ele é muito legal porque você acaba brincando com o poder, com o ter influências. Que, às vezes, na sua vida cotidiana é muito louca, essa realidade, então, pra mim, é divertido. Acho que o personagem é importante, a gente acaba criando um vínculo com ele, forte.

A minha última personagem, que eu menti por ela e tudo mais, né? Como parte do jogo, lógico. Quando ela morreu, eu chorei uma semana. Eu não conseguia porque eu senti, assim, perdi um pedacinho de mim porque eu fiquei quatro anos jogando com ela e mandando e-mails por ela, né? Porque a gente faz o tema desse jeito e aí quando ela morreu, eu fiquei assim: eu não quero mais, nunca mais jogar R.P.G. porque ela morreu e ela era muito legal; eu demorei uns seis meses pra montar um personagem novo e a que eu tô, ainda não me identifiquei.

Eu usei aquela personagem desenvolvendo um trabalho, que eu tinha dois grupos, e eu era nova na empresa e, claramente, tinham dois grupos. Só que um grupo eram pessoas legais, divertidas, só que elas eram muito mal vistas pelo dono da empresa; e o outro grupos era só víbora, só gente traíra, só que eram os que a empresa valorizava mais. Eu sabia que eu não podia brigar nem com um e nem com outro, eu tinha que manter uma imagem e aí, eu me peguei agindo, tipo, neutra demais, e, sabe, camuflando, um pouco, a minha própria opinião que nem eu fazia em jogo. (E MARROM)

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

C.: Tem épocas que é o melhor passatempo que eu posso ter e tem épocas que uma, sei lá, é uma tortura porque você assume compromissos, né? Vão ter dias que você vai, dias pra pensar, você faz histórias com outros personagens de outras pessoas que estão dependendo de você. Se você falar uma hora, assim, cansei, é que eu tenho que trabalhar, não quero saber, não vou pro R.P.G., não vou fazer nada, você vai estar prejudicando a outra pessoa e aí você fala, ah não. E a pessoa fica magoada com você, tanto que já pensei em não quero mais jogar porque, depois, as coisas não funcionam, acaba frustrando, você vê pessoas fazendo coisas meio que pelas costas ou fugindo da regra, eu detesto quando foge da regra. Mas, pra mim, é, tipo, um grande... é o meu hobbie favorito.

Quando a gente sai do jogo, depende, têm sessões que são ótimas que eu não consigo parar de falar sobre isso, eu continuo falando e têm épocas que aconteceu alguma coisa muito ruim, que eu não previa e que eu não consegui lidar com isso no jogo que eu falo não quero falar sobre R.P.G. durante um mês porque eu tô nervosa, porque me incomoda. Comigo, mexe muito com os sentimentos, mas é uma animação, é muito legal, têm épocas que eu falo que eu nunca mais quero jogar R.P.G., aí eu fico um tempão sem, aí quando eu jogo, eu falo: nossa, é por isso que eu gosto tanto, é divertido.

Eu acho que eu aprendi a falar em público melhor com o R.P.G., eu aprendi a pensar mais antes de falar com o R.P.G. porque, geralmente, você tem tempo pra isso, né? Na vida, você não tem, mas você lembra, é o que eu falei, eu aprendi a lidar melhor com os fatos que aconteceram e tudo mais. Eu acho o R.P.G. muito legal, é um treino muito bom, eu acho assim. Mesmo quando eu estudava no colegial, teve uma gincana para os alunos de primeiro ano e a gente fez como um R.P.G., a gente tinha que interpretar personagens, mais educativo, tinha que pegar informações da história pra conseguir formar um caminho e os alunos mesmo gostaram muito. Isso que eu acho legal, eu acho legal através do jogo. Então eu acho que pra mim, foi muito importante, acabei utilizando a idéia do jogo.

Sempre tive muito contato com pessoas que jogavam; o meu primeiro namorado, eu conheci jogando, né? A gente estudava junto, mas a gente não se falava muito, foi se falar jogando. Tive namorados que não gostam de jogar e era chato, às vezes, porque eu queria falar sobre. O meu penúltimo, eu conheci jogando também e o meu último namorado, eu convenci ele a jogar e eu viciiei ele e, hoje em dia, ele fala mais do que eu e isso é muito legal pra um relacionamento porque, às vezes, a gente trabalha junto, praticamente, mora junto e a gente tem esses personagens pra contar e a gente se conhece, então a gente tem toda uma história. E é um círculo social, tipo, ah, vamos sair, quem? Vai o pessoal do R.P.G., vai sair pra dançar, não tem nada a ver com o jogo, né? E, às vezes, até o lado profissional, ah, a minha empresa tá procurando um designer, vou te indicar, então, tipo, é um círculo social a mais que você cria.

P.: E quais os jogos que você mais gosta?

C.: Do R.P.G.?

P.: Isso.

C.: Eu gosto mais dos jogos de mesa, assim. Eu gosto de jogos que são futuristas, ciberpunk que é do futuro que nem *Exterminador do Futuro*, né? Que é o que eu mais gosto porque você pode ir mais longe na imaginação. E eu gosto muito de jogos medievais

também. E, assim, jogo político, ele é outro atrativo, mas é... acho que o ciberpunk é o que eu mais gosto, jogo também de jogos de fantasia, de elfo, de ogro, eu acho muito legal. Mas eu gosto de me prender, ainda, à sociedade, então, assim, o futurista, ele permite que você ser um cidadão do futuro, o vampiro é um cidadão de uma sociedade escondida, então, assim, eu acho legal essa idéia. Eu não gosto tanto da parte mais de fantasia, eu evito nos jogos.

P.: E quais os jogos que você menos gosta?

C.: Eu não gosto de *D&D* e *AD&D* que é, tipo, meio clichê, né? O personagem sempre tem um padrão e ele acaba... sempre vai buscar uma arca perdida ou alguma coisa assim e isso meio que me cansa. Não me atrai tanto quanto a questão mais de sociedade, a parte política.

P.: Tem mais alguma coisa que você gostaria de falar que considera importante?

C.: Ah, eu acho que todo mundo deveria jogar, pelo menos uma vez, pra ver como é e eu acho que faz bem pra cabeça, assim, você tá exercitando, eu tô ampliando vocabulário, tudo. Eu acho que faz bem, às vezes, sair um pouco do seu mundo e brincar um pouco, eu acho que falta isso nas pessoas.

Sujeito: D.

Idade: 23 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: 2º grau completo. Deseja cursar Artes.

Atividade Profissional: Auxiliar de Logística

Estado Civil: Solteiro

Religião: Católico **Praticante?** Não

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

D.: Faz uns onze ou dez anos.

P.: E como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

D.: Eu achei interessante quando eu comecei a jogar R.P.G., assim, por mais uma coisa que eu fui moleque mesmo que tá jogando, ah, é, vamos lá. Achei legal, aquele negócio de quando você é moleque mirrado, não sei o quê. Aí falar, opa, fazer um personagem, tal, tem aventura, tal. Aí, depois, comecei a jogar, tinha umas coisas a ver que eu gosto mesmo que é quadrinhos, essas coisas com desenho, sempre gostei, né? De séries, essas coisas, filmes, de heróis.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

D.: O que me motivou a continuar jogando mesmo foi pelo fator, isso aí que eu falei, gostar de fazer essas coisas. Eu acho que dá alguma cultura a mais, né? Porque eu era mais vagabundo, também pelo fato de ser vagabundo, essas coisas, não tinha nada pra fazer na vida, também, na época. Eu só estudava, mas foi por isso mesmo. Muita coisa que eu sei mesmo, hoje, devo falar que foi do R.P.G.. Se eu falar isso pra minha mãe, ela não vai acreditar.

Por exemplo, mitologia nórdica, eu não gostava de jogar, não sabia nada, te juro, era uma porta mesmo, eu não sabia. Têm coisas que acontecem na nossa vida que têm a ver com mitologia. Você vê alguma coisa, tipo, quinta-feira é o dia de Thor, eu não ia saber isso aí nunca, fui saber pelo R.P.G. e outras coisas a mais, tipo, lendas que têm a ver com coisas do cotidiano. *Lobisomem*, certos fatos históricos que têm, apesar de colocar um pouco de ficção neles pra adaptar ao personagem que têm a ver com a História mesmo. Você começa a saber da II Guerra Mundial ou da I, a Renascença, essas coisas todas. O que mais me ajudou mesmo foi nos fatores históricos.

E tem muita coisa que eu aprendi mais mesmo jogando, trocando informações com pessoas do que indo pra escola. Geralmente, na escola, pegando na minha época que era melhor ainda, né? Mas continuava uma porcaria o ensino público.

Só isso, mas é geral também. O fato de conhecer outras pessoas, também, diferentes, né? Por exemplo, o B., eu fui conhecer ele depois de velho já. Jogava mais com os colegas mesmo de onde eu morava; eu conheci o B., eu já tinha uns dezessete, dezoito anos, por aí. Foi por causa disso, conhecer mais gente nova também porque aí é legal também, você conhecer pessoas que têm a mesma idéia que você, semelhante, idéia igual não tem, né? Semelhantes a você, isso que eu acho legal.

P.: No que você se inspira para criar seus personagens?

D.: Eu gosto de fazer personagens, aquele estilo antigo dos nos 80, brucutu, né? Eu não gosto daqueles caras fresquinhos, nhenhenhé porque, pra mim, o mundo não é assim. O mundo real é muita porrada, então você acaba tendo cicatriz no mundo pra você levantar e ficar melhor. Eu sempre me inspirei nos personagens, tanto que eu sou chato pra caramba. Sempre tive aqueles personagens mais agressivos, mais porrada. Aí pensa assim, o cara só bate, tal, mas ele tem um outro lado psicológico da história dele, por que que ele é daquele jeito, isso que eu acho legal.

O fato da interpretação também, tipo, quando você acaba interpretando, você conhece, assim, o pensamento, a linha de raciocínio do personagem. Ó, vou fazer um personagem assim, ele vai ser militar, tal, mas ele teve um problema na vida dele. Isso que é legal, você explorar a pré-história. Como eu faço... eu crio roteiros também, faço quadrinhos, eu acho interessante, eu vejo que tem muita coisa a ver. No quadrinho, você vai ver a psicologia, porque o cara é daquele jeito, por que que ele é, por que ele se veste assim, por que ele faz aquilo, o que faz ele motivar a sair, ter, morrer, quebrar o osso, sei lá pra fazer aquilo daquele jeito. Porque ele... deve ter alguma origem, questão da lógica também, eu vejo sempre a questão da lógica. Pra achar a resposta de alguma coisa, eu vou na lógica. Eu acho que é o raciocínio lógico da pessoa. É o que eu procuro, isso eu acho legal.

No R.P.G. tem muito disso, você vê pessoas que têm a mesma linha de pensamento, você vê elas fazendo coisas totalmente diferentes, isso que é legal também. Você tá fazendo aquela troca de informação, tem... na história, você vai aprendendo, a pessoa vai trazendo coisas novas pra você que você vai, ó, legal isso, tal. Ou esse personagem, você viu aquele lá. Tanto que uma coisa que eu tô fazendo agora que eu acho legal, assim, pra ajudar quem joga, quem é novo, falar, oh, tem uns negócios aqui, umas séries, uns filmes que você pode ver, isso ajuda bastante a interpretação porque você tem conhecimento, oh, o cara tal é daquele jeito, tipo, vai falar, vai, vamos dizer, o Rambo, eu quero fazer um personagem Rambo, aí por que que o Rambo é daquele jeito? Ele, na história dele, se você for ver mesmo, ele era um ex-soldado, saiu do Vietnã, voltou, mas não conseguiu se adaptar à sociedade porque os caras zoavam ele, né? Alopavam ele e o cara lutou pelo país dele, não teve culpa, aí ele ficou com aquela seqüela, aí o único jeito que ele teve, tipo, ah, ele se sentia reprimido foi fazendo aquilo, né? No primeiro, né? Ou seja, foi só um exemplo, né? Não levem a sério o que eu falo, pelo amor de Deus (risos).

Filmes que eu gosto, assim. Filme que é bom, assim, vamos dizer assim, que aplica bastante no mundo R.P.G., que têm a ver não com o *Lobisomem* assim, mas tem um outro sistema que é o *Mago: a Ascensão*. *Matrix* tem muito a ver com *Mago: a Ascensão*, é legal a filosofia dele. No *Lobisomem*, o que eu acho legal no *Lobisomem*, pelo menos quando eu joguei no *Apocalipse*, depois no sistema novo, ele lidava muito com preconceito, não que seja, tipo, vai, pô, o cara tá falando de preconceito na Terra, não, eu tô falando que ele lidava com esse combate do preconceito. Eles eram, vamos dizer assim, eles tinham que ser unidos, só que eles mesmos tinham esse preconceito. É como se fosse a sociedade

hoje em dia; a sociedade, hoje em dia, quer paz, tudo, mas ela não faz aquilo pra melhorar por si só.

Muita gente, você vai ver, hã, reclamo da minha vida, do meu trampo, do meu serviço, mas não faço nada pra melhorar. Esse é o tipo de gente que eu não gosto, eu odeio gente assim. Se você quer melhorar, você tem que fazer por si só, tem que acreditar, ficar dependendo, esperando, Deus vai vim, me jogar cem reais, alguém... porque ninguém vai olhar pra sua cara e te dar cem contos. É a mesma coisa, o R.P.G., ele lida muito com isso, então você jogando um jogo desse, você acaba amadurecendo a sua cabeça, você acaba tendo mais idéias melhores porque você vai lidar com aquilo, você vai, pô, ah, como que o mestre vai passar isso? Depende do mestre também, se ele tiver uma boa mestragem, ele consegue passar tudinho, direitinho.

Mas quando você tá lendo, você vai vendo, você vai querer saber mais, ó, tem, tipo, tanto que tinha uma tribo que era só mulher, tem outra tribo que era muito machista e sabe como é que é... tem aquela divergência e como é que você... tem um jogador que é daquela tribo e outro que é daquela e pra lidar com isso na mesa? Porque, no *Lobisomem*, você tem que trabalhar em grupo, você é uma matilha, matilha de lobos. Então como é que você vai fazer esses dois se unirem sendo que eles são tão o contraste um do outro? Aí, com essa dificuldade, você acaba vendo que não tem nada a ver, o preconceito é uma coisa idiota, uma coisa... banalizar, idiota né? Essa parte que eu acho legal do R.P.G.

Eu só faço personagem porrada mesmo, nunca joguei pra fazer um cara intelectual porque eu não sou muito bom de ficar pensando direto.

Série que eu acho legal, assim, que tem a ver é *Supernatural*, assim as idéias... o que eu busco na série mesmo é só pegar pelas idéias porque não tem muito a ver com o jogo, as idéias são semelhantes. Tipo, *Prision Break*, vai, vou salvar alguém da cadeia, é uma série interessante. Ou então você podia fazer... pegar a idéia lá de vai, do *Doctor House*, essas coisas que... *Doctor House*, eu acho que seria legal você pegar a idéia pra você formar o caráter do seu personagem porque ele tem uma mentalidade que você nunca vai pensar o cara colocar lá, o cara lá em coma, porque tem um cara em coma, tem uma T.V. no quarto dele e ele fica jogando videogame e põe coca-cola pro cara, em coma, segurar, né? Ninguém vai pensar, pô, o cara é um desgraçado, mas pensa pelo lado dele... que é a lógica, pra que que tem aquilo lá se ninguém vai usar? Isso que é legal, é... também ajuda no sarcasmo, cara. O sarcasmo, eu gosto disso pra caramba, é...

Ajuda você socialmente. Pessoalmente, você fala melhor, você pensa melhor, você lida melhor com as coisas. Têm as suas vantagens e desvantagens. Também quem jogar muito também, né, fica só enclausurado só naquilo, não vai prestar também, né? Tem que saber absorver aquilo, pegar pra você pra você passar aquilo pras pessoas, né? Mas eu nunca tive problemas, assim, o R.P.G, eu matei alguém, é, não sei o quê, tal. É, não sei o quê, isso é coisa do capeta, não sei o quê. Porque tem, no R.P.G., você vai jogar, tem que explicar aquelas partes absurdas porque vai ter que falar né? Aí vai explicar o negócio do 666 e aí, geralmente, os caras que gostam dessa porcaria, curtem rock, heavy metal, eu também, eu sou um exímio fã do heavy metal, né? Apesar de não me vestir mais. Mas não tem nada a ver, eu acho que é cultura, a cultura tá aí pra... eu estudo Artes, eu acho que a cultura tá aí pra melhorar a sociedade, eu acho que a cultura tem que ser mais valorizada.

Eu acho que tem muitas coisa, no que eu me baseio, assim, se eu fosse fazer uma faculdade de Artes, eu ia fazer um T.C.C., eu ia falar, ó, quadrinho pode melhorar uma pessoa porque, de repente, quadrinho, vai, super-herói, mas procura saber, isso que é legal. O R.P.G. tem muito disso também, só que o R.P.G., você vai ver um bando de loucos fazendo teatro, têm uns dados, você não vai entender, mas se você procura saber o que que é, é bem legal. Eu acho que tem uma filosofia legal, você seguir um conceito, você ter... é um desafio, você pensar, assim, vou fazer o personagem tal, vou fazer... eu sou

assim, assado, vou fazer um personagem ao contrário do meu. Eu sou bom, vou fazer um personagem mau. Tipo, é um desafio, é igual, é como se fosse um ator também, né? A única diferença é que, dependendo da conta, você pode beijar um monte de meninas ou não. Mas é... isso é irrelevante (risos).

Acho que também contribui mais pelo lado social e também pelo lado da cultura, histórico porque se você for fazer um personagem de época, estamos jogando na *Idade das Trevas*, aquela época de mil e lá vai pedrada. Se você quer fazer um personagem legal, pra fazer uma história boa... porque quanto mais a gente fica mais velho, a gente fica mais perfeccionista, né? Pra fazer uma história legal, você tem que estudar aquilo, ó o teu personagem é de tal época e teve isso, tal, aí o mestre vai, oh, legal. Isso ajuda também, isso ajuda ele. Isso tem totalmente a ver com você ter que lidar com uma linha de pensamento diferente. Tá, eu vou fazer um cara diferente, como é que ele pensaria? É a mesma coisa, aí você acaba encontrando essa... vamos dizer, por coincidência... você encontra a pessoa bem parecida com aquele arquétipo que você fez, né? Aí chega lá, você, pô, caramba, tenho um personagem bem parecido com você, vai ser estranho se você falar isso também.

Você lida mais com a parte social, né? Porque é um grupo, né? Fazendo uma coisa em conjunto. É uma coisa social. É um pensamento só pra gerar uma coisa, tanto que tem um respeito em si próprio, pode ver que tem um mestre, né? O mestre que comanda as regras, tem o mundo dele, ele não vai se basear cem por cento no que você quer, vai se basear naquilo que você gosta se ele conhece você. Mas você respeita. Porque, se for pensar assim, é como você contar uma história, um livro. Eu tenho muita vontade de fazer, pegar, assim, as aventuras que eu já tive, que já teve no jogo, passar no quadrinho, assim. Porque eu acho que é interessante, é uma história que pode ser contada. É uma história que pode passar alguma coisa pra pessoa.

Eu nunca peguei geral, assim pra pensar, pô, eu posso um dia fazer e olha o que eu fiz, eu não tinha idéia, eu não tinha concepção que saía desse jeito, entendeu? Mas é a mesma coisa. Eu acho que isso contribui, entendeu? Contribui pra você ser uma pessoa melhor socialmente, culturalmente também, você aprende mais coisas. Acho que você se diverte, que é o melhor de tudo, né? Não pode chegar e falar vou fazer por obrigação porque quem faz por obrigação, não faz nada direito. E tem que ter vontade de jogar, né? Vontade de conhecer. Quem tiver a oportunidade, eu aconselho. Sempre joguei desde moleque e nunca matei ninguém, por enquanto (risos). Até agora, ninguém, né? Ninguém me deu motivo (risos). Tô brincando.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

D.: Hoje em dia, o R.P.G., na minha vida, vamos ver... Antigamente, era uma coisa mais fervorosa, a gente era moleque, só fazia aquela coisa. Hoje em dia, é mais, vamos dizer, amizade mesmo. É como se você ou... sinceramente, como a minha pessoa, eu valorizo mais meus amigos, amigos mesmo do que, tipo, parentes mesmo de sangue. Eu vejo que, indiferente de sangue ou não, tem gente que faz bem mais sendo meu amigo do que sendo um parente meu, sem zoeira. Então eu acredito muito mais na amizade, eu mesmo, pode ser que eu esteja errado, vai, quebrar a cara. Mas, no meu conceito, é conhecer gente nova, ter amizade. Você conhecendo as pessoas, você tem oportunidades, você vai abrir outras portas pra conhecer outras coisas. Muitas vezes, você fica naquela, pô, tal, não muda nada minha vida, mas você acaba conhecendo alguém, aí, você acaba, tipo, ô, aquela pessoa conhece isso e eu tô fazendo isso, pô, que legal. É como eu falo, não existe coincidência.

Você faz uma coisa boa ou má, você vai atrair aquilo. Se você anda com pessoas bacanas, tem um conhecimento, você queira saber, você vai atrair só aquilo. Isso é, tipo, a lei do universo. Se você for sacana, zoar, xingar, não ter respeito, ficar fazendo só

pilantragem, vai receber isso também. Isso aí não é coincidência, isso é a lei do universo, vai e volta. Você vai buscar aquilo, são os frutos que você vai colhendo. Você andar já, por si só, cumprimentar alguém ou não, você já tá fazendo alguma coisa da sua vida já, já tá influenciando. É isso que eu acho.

R.P.G. é mais pra fortalecer amizade, trocar idéia. A gente percebe como a gente cresce, como a gente era ou não era, ah, pensava desse jeito; hoje em dia, penso completamente diferente. Eu mesmo acho que mudei bastante, evolui bastante ou desenvolvi, não sei. Porque é bastante bom. Eu conheci gente nova, sempre você vê um grupo diferente, é interessante. Eu acho interessante pela amizade mesmo. Hoje em dia, é mais pelo fator amizade.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

D.: Jogos que eu mais gosto é o *Lobisomem: o Apocalipse*. Eu comecei a jogar o *Lobisomem* foi porque eu peguei um livro e comecei a ler e pensei, nossa, esse mundo é da hora. Eu gosto de termos apocalípticos. Eu ia fazer filmes estilo *Independence Day*. Acho que sistemas que deixam o ser humano no ápice extremo dele, né? Ele pensar naquela hora, no que ele é de verdade. Isso que eu acho legal. Quando você tá lá, no mundo, tá tudo uma bosta, você tem que ser o melhor. Como que o cara tira forças de lá? Pô, o mundo vai acabar, tem conflito pra caramba, eu só apanho, mas eles estão lá, mano. Eles não vão, tipo... é igual *Trezentos*, a gente vai defender nossa terra, mas vamos morrer lutando, é morrer por aquilo que acredita. Isso, eu acho legal. (E LARANJA)

D&D também. É um jogo medieval, né? O *Dungeons & Dragons*, que é legal você fazer um aventureiro, ô, vou fazer um aventureiro medieval, eu gosto bastante de anão, né? Apesar de... eu já sou baixinho também, né? Todo mundo me chama de anão, revoltado, zangado também. É igual, vai, vou dar o exemplo do *Wolverine*, ele é aquele carrancudo, baixinho, mas ele... você vê a presença nele e ele enfrenta um monte de coisas diferentes. Então é legal, você faz um personagem que vai enfrentar dragões, uma coisa épica, é legal essa coisa épica. Esse... tipo, de imaginar, você trata sua cabeça melhor, você faz aquela imaginação, aquele raciocínio, criar, criar, você vai ficando mais criativo e você vai se baseando.

D&D bastante, eu gosto. Ô, os que eu mais gosto mesmo, hoje em dia, são *Lobisomem: o Apocalipse*, que era o antigão e o *Forsaken*, que eu tô jogando agora. E o que eu gosto bastante é o *D&D* porque ele é o clássico, né? Ele... eu comecei jogando R.P.G. medieval, né? Isso que é o legal, eu acho bastante legal.

Têm os outros, também, que eu posso gostar que são futurísticos, mas aqueles meio estilo pós-apocalíptico. Mas não é... o que eu gosto mais mesmo é *Lobisomem* e *D&D*.

P.: E quais os jogos que você menos gosta?

D.: Menos gosto? *Vampiro*.

P.: Por quê?

D.: Porque eu acho vampiros um bando de viado. Não que eu tenha um preconceito, não tenho nada contra, acho legal, assim. É um jogo mais político, né? Eu nunca joguei também, não posso chegar e falar assim, mas já tentei, nunca foi pra frente, assim, mas... O *Vampiro*, é que eu não gosto de enrolação, ficar aquele diálogo, aquilo de ficar falando. Eu gosto de coisa de ação, gosto de coisa objetiva. É igual você for comprar alguma coisa, mulher, geralmente, pesquisa mais; homem, já é mais direto, ele vai comprar aquilo, já vi lá e eu vou lá, pá. É isso que eu gosto, eu gosto de linha reta, eu gosto de ver um negócio direto, assim. Se você tiver que fazer uma curva, faz, mas que você não saia do seu objetivo. *Vampiro*, já é mais ahhhh, não sei o quê.... aí têm pessoas que, também, brisam demais, vai além da conta, pensa que é vampiro. Isso, eu já acho uma babaquice, tá ligado? É isso que faz o R.P.G. ser estragado, às vezes. Se tá jogando *Live Action*, *Live Action* é uma coisa que vai interpretar por si só, tudo bem, aí é compreensível. Mas, por

favor, não vai fazer isso num shopping, né? Faz em um lugar discreto, né? Pelo amor de Deus, tenha bom senso.

Agora, no *Vampiro* tem gente que fala que é bom, eu nunca joguei, assim, fortemente, mas é porque é muito político, muito blá, blá, blá, blá, blá, blá, blá pra não chegar a lugar nenhum. Eu prefiro agir mais do que ficar só falando, né? Também só agir sem falar, não adianta nada. Tem que agir, tem que ter um pouco de tudo. É o único que eu não gosto mesmo é *Vampiro*, sempre nos jogos, lobisomem mata vampiro, é o que é mais legal, eu sempre gostei muito disso aí.

P.: Tem mais alguma coisa que você considere importante falar?

D.: Se você for passar isso aqui pra alguém pra ouvir, não me levem a sério (risos). R.P.G. não é coisa de maluco (risos). E conheça bastante gente, que é uma oportunidade legal de estar todo mundo se conhecendo e conhecer gente muito diferente. Eu mesmo, nunca imaginaria que eu ia fazer desenho, eu vejo gente que faz... que mexe com computador ou gente que faz Educação Física ou gente que fotografa, várias grupos de pessoas diferentes, você vai conhecendo, pô, da hora. Eu acho legal isso aí. Você conhecer o que os caras fazem, né?

É... tipo, eu, eu desenho, o outro ali trabalha pra Microsoft, o outro, é quase como fosse uma cultura nerd, né? Vamos dizer assim, mas não é tão nerd, são pessoas que elas se apegam a coisas, tipo, como eu posso dizer, é uma coisa literária também, né? Você vai conhecer gente... eu acho que é legal pra conhecer, tem que estar lá pra ver como é que é. Você vai conhecer vários grupos diferentes. Eu mesmo já me surpreendo, só vejo gente estranha também, né? Apesar que eu acho que o nosso grupo aqui é o mais normal (risos). Você vai em qualquer outra mesa, tem muita gente que é estranha, mas é... não julgue o livro pela capa, né? Mas é da hora isso. É... é só isso mesmo. Não vou ficar enrolando muito.

Boa sorte na pesquisa.

P.: Obrigada.

Sujeito: E.

Idade: 29 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior completo em Administração de Empresas e Relações Internacionais

Atividade Profissional: Consultor na área de informática

Estado Civil: Solteiro

Religião: Agnóstico

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

E.: Eu jogo há, mais ou menos, quatorze anos e meio.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

E.: Na verdade, o interesse foi exógeno porque um amigo meu que conhecia, eu não tinha noção de como funcionava. Ele conheceu, ganhou um livro e chamou a gente pra começar a praticar e aí como a gente achou a atividade envolvente e era gostosa e tinha diversão envolvida, a gente tornou essa atividade assídua.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

E.: Bom, tem vários motivos. O principal motivo é que, além da diversão, existe a manutenção da criatividade na atividade e também existe a válvula de escape do stress diário porque você acaba atuando em um mundo irreal, e você consegue fazer com que todas as suas frustrações pessoais, elas sejam jogadas pra lá, você acaba eliminado o stress, se divertindo, encontrando amigos.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

E.: É um hobby, na verdade. Ele não passa disso e eu recomendo que ninguém que pratique tenha, dê uma prioridade maior que um mero hobby.

Mas o R.P.G. é meramente um escape mesmo, não tem a parte de como se fosse uma academia de você gastar energia negativa, como eu gosto chamar, mas você se diverte e isso acaba entrando em contrapartida com o stress da vida diária, nesse sentido, ele acaba sendo uma válvula de escape.

O R.P.G. traz o aprendizado que eu busco, por exemplo, assim, se eu testo um conceito, eu vejo que ele é real e ele pode me engrandecer como pessoa, então, eu acabo trazendo ele pra vida pessoal pra poder ver se ele é efetivo, se ele funciona. Se ele não funcionar, infelizmente, ele acaba não passando do jogo. Mas é justamente isso, o R.P.G., se você for analisar bem, ele é um jogo lúdico e como tal ele tem um desenvolvimento intelectual; se você não tem esse tipo de coisa, tudo bem, tem o fator da diversão, mas se você não ganha nada com ele, o R.P.G. acaba se tornando inútil.

P.: No que você se inspira pra criar seus personagens?

E.: Bom, na criação de personagens, eu procedo de acordo com a minha intenção, o R.P.G. tem diversos tipos de interpretação. Eu tenho inclinações, que elas são um pouco mais intelectuais, um pouco mais sociais, então eu me baseio na sociedade da época, isso me ajuda a estudar um pouco de psicologia, eu conheço um pouco de antropologia social, esse tipo de coisa e eu tento fazer a coisa mais real possível, mais pseudo-real, na verdade, do que simplesmente inventar uma coisa aleatória que não faz muito sentido. Mais ou menos assim, então eu pego, mais ou menos, a personalidade dele, o conceito que faz, mais ou menos, o objetivo de vida dele com uma sorte de habilidades e características e uso o *modos operantes* dele nesse sentido.

Bom, no final das contas, os personagens, eles não passam de um alter-ego, assim, uma manifestação metafísica do que você realmente é. Acho que, para mim, eles representam uma experimentação porque as pessoas têm diversos tipos de personalidade, tudo mais e eu gosto de fazer um exercício de abstração de como seria na vida real aquilo lá, por isso, eu gosto de fazer, inclusive, personagens que são um pouco mais realistas. Mas o que ele mais me ajuda é justamente nessa parte de fazer um estudo mesmo e experimentar se aquilo é real, é mais ou menos uma desconstrução da realidade. Mas ele, basicamente, um personagem pra mim, ele, na minha concepção, no final das contas, um personagem não passa de uma construção surreal da personalidade da pessoa, mas a pessoa tem que ter o bom senso de saber que aquilo lá, ele não representa a realidade pra ele não se envolver demais com uma coisa que não existe.

A partir do momento que ele é uma construção sua, ele tem diversos maneirismos que você tem, mas não, eu faço de tudo para que o meu personagem não seja totalmente semelhante a mim, variado em que grau? Graduações psicológicas, graduações nos atributos físicos ou sociais, isso aí é uma coisa que varia, conforme eu falei, conforme o contexto do cenário. Mas não, o personagem é, realmente, totalmente diferente da pessoa.

P.: Quais jogos que você mais gosta?

E.: Mais gosto... bom, tem dois jogos que eu mais gosto, são *Mago: A Ascensão* e um jogo chamado *Ars Magica*, na verdade os dois são a mesma coisa, *Ars Magica* é a raiz de tudo que funciona no *Mago*. Eu gosto do *Mago* porque ele trabalha com o conceito de realidade, de paradigma de multilateralismo e pluralidade. Como ele trabalha com essa parte de paradigmas, de como você enxerga a realidade e como a realidade afeta você e vice-versa, é bom pra você fazer um exercício de abstração pra saber quem você é no mundo e tudo mais. Por exemplo, tem várias... o escritor desse jogo, ele é um psicólogo e ele fez mestrado em filosofia, tem diversos conceitos que você pode pegar, por exemplo, de... Descartes e tudo mais, então, mais ou menos, o seguinte: eu gosto disso justamente pra

fazer isso, porque facilita o meu exercício de abstração. E como ele lida bastante com a realidade e como ela é... como ela te afeta e como você afeta a realidade dos outros como pessoa, através de relacionamento, mesmo de conselhos e tudo mais e de relacionamento, esse é o título que eu mais gosto. (E MARROM)

P.: E quais você menos gosta?

E.: (Pausa) O que eu menos gosto é de coisas que forçam uma realidade, por exemplo, existe um R.P.G. chamado *Toon*, ele é uma coisa que força você a fazer coisas que são coisas acme, como a gente pode dizer; eles são uma diversão forçada, esse tipo de coisa, ela tira a espontaneidade, então eu não gosto de jogos, na verdade, que forçam você a fazer... que condicionam a sua, que condicionam não, na verdade, eles forçam você a agir de determinado modo. Gosto dos mais dinâmicos.

P.: Você gostaria de falar algo que ainda não foi dito e considere importante?

E.: O R.P.G., ele é uma atividade, ele é um hobby, eu também recomendo que nunca passe disso. E eu recomendo ele bastante no sentido de que você pode se desenvolver como pessoa a partir do momento que você monta uma coisa real e que você testa as coisas que, aparentemente, não existem. Então, ele permite um exercício de abstração, ele ajuda você a conhecer a você mesmo, conhecer os laços de relacionamentos entre pessoas que são bastante comuns e também ajuda você a lidar com problemas a medida em que ele é lúdico, ele força você a pensar. Então, eu simplesmente, eu recomendo nesse sentido e eu recomendo também que se tome bastante cuidado para que a realidade não se misture com a fantasia. (E AMARELO)

Quando eu comecei, eu era muito jovem, ou seja, a gente não tem uma noção de sociedade, uma noção de realidade muito bem formada e, basicamente, isso representou um risco. Eu, particularmente, falando hoje, esse é o aprendizado que eu tomei, então o que eu tomo, hoje, pra mim é que: eu já disse que ajuda a gente a viver melhor como pessoa na parte de como você lida com a sociedade, mas ele também é uma faca de dois gumes, se a pessoa não tiver uma estrutura egóica muito bem formada para ela diferenciar a realidade do jogo.

O R.P.G. também melhora a convivência com as pessoas no sentido de que quando você tem um conhecimento melhor do que você é, das suas fraquezas, vantagens e desvantagens, você sabe se posicionar socialmente melhor, você sabe como lidar com as pessoas e isso me ajuda bastante, me ajudou bastante, inclusive, a crescer e a evitar conflitos, gerenciar ocorrências, gerenciar eventos de pessoas e tudo mais, mais nesse sentido.

Sujeito: F.

Idade: 23 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: 2º grau completo

Atividade Profissional: Gráfico

Estado Civil: Solteiro

Religião: Agnóstico

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

F.: Dez anos.

P.: E como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

F.: Não ficar em casa. Amigos, meus vizinhos que jogavam e eu acabei entrando nesse mundo.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

F.: Porque eu me simpatizei muito com o R.P.G.

P.: Por quê?

F.: Porque, com o R.P.G., eu me liberto da minha vida normal, semanal, minha rotina. E o fato de eu gostar, né? Eu gosto um pouco de tudo, eu sou bem eclético, vai, digamos assim. Nos jogos, eu gosto bastante da interação que tem dos personagens, da parte de lutas e outras coisas assim, mas tudo. Difícil eu não gostar de alguma coisa de R.P.G.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

F.: Tem um grande espaço, né? Eu jogo só de final de semana, mas durante a semana, assim, no momento em que eu não faço nada, eu procuro ficar lendo livros. É a coisa que eu mais faço que é ler.

P.: No que você se inspira para criar seus personagens?

F.: Agora você me pegou. Não sei, o que vem no momento na minha cabeça, não tem um estereótipo básico que eu... muito filme e livro. Eu sempre que eu leio algum livro, eu me empatizo com algum personagem e quero fazer alguma coisa parecida com aquilo. (IDENTIFICAÇÃO COM O PERSONAGEM)

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

F.: *D&D* e *Lobisomem*.

P.: Por quê?

F.: *D&D* porque eu gosto de fantasia medieval. E *Lobisomem* porque eu gosto dessa coisa tribal, mais voltada pra natureza entre aspas, assim né?

P.: E quais você menos gosta?

F.: *Vampiro*.

P.: Por quê?

F.: Porque é muito fresco. É um jogo que, sei lá, ele é muito focado em relação social e eu não... Apesar de eu achar interessante, eu não... só aquilo, não me satisfaz.

P.: Tem mais alguma coisa que você considere importante falar?

F.: Bem, eu acho que quem joga R.P.G. tem o benefício de ter uma cultura um pouco mais elevada. Acho eu, assim, pela parte de ler, ler muito que é o que todo mundo faz, né? Assiste muitos filmes. Tem uma mente mais aberta pra outras coisas.

Sujeito: G.

Idade: 21 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Ensino Superior incompleto em Tecnologia e Logística

Atividade Profissional: Responsável de Almoxarifado

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

G.: Seis anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

G.: Um acesso mais fácil ao veículo de interpretação e atuação porque, na época, quando eu comecei a jogar, eu não tinha acesso ao teatro, curso de teatro, aí como era uma coisa mais próxima, de mais fácil acesso, só juntar os amigos no final de semana em casa, foi meio que um começo de uma brincadeira que virou um hobby.

Eu soube que o R.P.G. existia através de revistas, na época, especializadas de um HQ que era ligada a *Dragão Brasil*, aí eu comecei com *3D&T* e foi evoluindo, assim.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

G.: A profundidade dos cenários, o trabalho que os atores tem pra fazer aquele enredo, todo cenário tem uma história que tá acontecendo nele, que ela é atualizada, então aquela profundidade do cenário que você chega a ver quase ele real. A interpretação também,

você jogando com um pessoal que tem uma boa interpretação, tem práticas no jogo, é a mesma coisa que você estivesse participando de uma minissérie, a diferença é que você pode alterar os rumos dela da forma que você achar melhor.

P.: No que você se inspira pra criar seus personagens?

G.: Eu começo pelo conceito deles, quem eles são e o que eles querem fazer, aí baseado nisso, eu começo a desenvolver o gênio deles, o temperamento, a forma de lidar com as pessoas em volta dele e o que, realmente, eles são, aquela fase que eles têm, a natureza e o comportamento deles. Comportamento é como que eles querem que o mundo veja eles e a natureza deles é o que, realmente, eles são.

Teve um personagem que eu me identifiquei tanto com ele que teve uma época de jogo, foi até engraçado, eu tava jogando, o sistema era *D&D*, eu tinha um clérigo e tinha a namorada dele que era uma parceira, só que ela era só o mestre que interpretava ela. Só que o vínculo que o meu personagem tinha com essa namorada dele fictícia, era tão grande que quando ela morreu na aventura, eu me joguei no chão, peguei um corpo no ar inerte, morto, tipo, no meu colo, tipo, e quase chorei, realmente, quando ela tava morrendo. Então é assim que o meu nível de interpretação, que é o ótimo, que eu mais saio fora de mim e é o meu personagem.

A história, eu gosto de jogar com personagens que têm um passado, geralmente, um pouco que vergonhoso pra eles, fizeram alguma coisa e que eles subvertem isso. O meu atual, ele era um ex comandante do exército que ele caçava, como se fossem super soldados, a corrida armamentista dos países, só que, na verdade, ele é manipulado pra pegar é... no caso o sistema *Forsaken*, tem os puros que eles seriam o outro lado dos lobisomens, que eles querem a depredação dos humanos, essas coisas. E eles manipulavam esse personagem pra fazer isso por eles, eu agora eu inverti, eu sou contra aquela facção do exército, no caso, eu sou um militar contra eles agora, tipo, eu sempre gosto desse jogo meio vira-casaca, eu começo o jogo, tipo, um anti-herói, eu sou contra o restante dos jogadores e, depois, acabo fazendo parte deles.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

G.: Um hobby. Piadas de jogo, de si mesmo, alguns conceitos de cenário, a gente acaba usando na vida normal. É, mas é só mesmo de brincadeira no caso, tipo, só falas mesmo de mesa. Divido, jogo é jogo, real é real, off é off.

Quando acaba o jogo, eu fico pensando na próxima sessão, o que eu vou fazer pra poder sair de alguma enrascada que eu me meti e como vai ser a próxima sessão.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

G.: De R.P.G.?

P.: Isso.

G.: Fantasia medieval, eu gosto de jogar ela, não gosto de mexer, considero uma coisa mais light, mais uma descontração, tanto que eu gosto do sistema *D&D*, *Dungeons & Dragons* que eu considero um pouco mais light pra jogar, tipo, em cenários que não sejam tão mortais, eu gosto de fazer personagens engraçados, normalmente, se tiver alguma divindade, a divindade mais caótica que tiver, fazer uma paródia mesmo. Aí quando eu jogo *Storyteller* e *Storytelling*, ou seja, o *Mundo das Trevas*, *Lobisomem* que é uma coisa mais séria, uma coisa mais madura, então eu jogo ele e mestros dele, seria o principal.

P.: E quais os jogos que você menos gosta?

G.: Menos gosto... de sistema seria *3D&T* que, agora, é o *4D&T* que é uma coisa muito simples e tem muita falha, muito buraco e quem fez, já poderia ter corrigido isso há muito tempo. Acho muito simples, já podia ter melhorado, ter inventado alguma coisa há muito tempo, só que era uma porta de entrada, só que ele deixa muita lacuna, muita falha.

P.: Tem alguma coisa que você ainda não disse e considere importante?

G.: Sim. Eu aprendi bastante, eu era muito inibido, era introvertido e jogando R.P.G., você começa, você tem que ser quem você não é, então você começa a criar um lado seu que você acaba socializando melhor com as pessoas, conversando mais. Eu, quando tinha meus quinze anos, eu era introvertido, se viessem falar comigo, eu falava, se não viessem, bem. Agora, já chego em uma pessoa interessante, começo a trocar idéia e se tô em algum local que tem algum hobbie, alguma convenção, alguma coisa em comum, a gente começa a conversar. Sou, totalmente, diferente do que eu era na época. Isso que é genial, a capacidade que você tem de lidar com pessoas. Você aprende a lidar com pessoas.

Tem pessoas que vêem o R.P.G. como se fosse um passatempo de perturbados que querem matar os pais e fazer cultos satânicos. Isso é coisa de cabeça fraca porque se você for analisar a cultura, hoje, atualmente, você só não faz o que você não quer. E o jogo de R.P.G. nada mais é do que uma forma de você construir um pouco do seu caráter porque você tá se moldando, conhecendo pessoas e você acaba, tipo, se preparando para o mundo porque querendo ou não, você não pode ser quem você realmente é, toda hora. Você tem que vestir uma máscara e interpretar um personagem, seja na escola, na faculdade, no trabalho, ou até mesmo, com a sua família. Eu não... Nunca você vai ser sempre você original; você tem que resguardar um pouco de você e mostrar somente aquilo que o público pede. (PERSONA). (E AMARELO)

Sujeito: H.

Idade: 27 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior completo em História

Atividade Profissional: Professor de História

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

H.: Há uns dez anos, mais, doze anos. Doze.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

H.: Mais pelas histórias que misturavam bastante coisa de mitologia, literatura, então isso que me interessava mais. Eu descobri o R.P.G. procurando alguns livros de mitologia e contos de terror, histórias de terror, filmes de terror; então quando clicava lobisomem, sempre aparecia *Lobisomem: o Apocalipse*, sempre via alguma propaganda, alguma coisa assim e eu fui pegando interesse pelo *Lobisomem* e pelo *Vampiro* porque misturavam coisas que eu gostava, mitologia e contos de terror. Então, através das propagandas, fui tomando conhecimento.

P.: E qual foi o seu interesse em continuar jogando?

H.: Ó, eu gostava mais mesmo de acompanhar as histórias, ler o livro, assim... mas depois de um tempo, quando eu consegui formar um personagem legal, eu gostava de dar uma... vai, como se eu estivesse escrevendo um conto, escrevendo uma história para aquele personagem. Então não era só jogar, tinha todo o *background* do personagem, toda parte de criar a história, de onde veio, qual é que era o clã; não só a história dele, mas o mundo em volta dele, então depois que eu consegui criar personagem assim, dava interesse de jogar, não era assim criar e abandonar; dava interesse em dar vida ao personagem também.

Mais as histórias que estavam no livro diziam alguma coisa, as que eu jogava era difícil porque, às vezes, o pessoal fazia umas historinhas tão meia-boca, tão safadas que

não diziam nada, assim, fugiam tanto da realidade que não dava pra tentar incorporar ou tentar visualizar aquilo de um modo mais sério.

Eu prefiro histórias que sejam um pouco mais reais, assim, não, necessariamente, tô andando, um *Gremlin* cai e entra em cima do meu carro, uma coisa mais real, com, vai, uma atmosfera mais realista que você possa visualizar aquilo com mais clareza. Sempre gostei de histórias de lobisomem, histórias de vampiro, então eu não pulava pra aquela coisa fantasiosa, ó, estou ao meio-dia em uma praça, viro lobisomem; pulava para uma coisa mais velada, até quando eu jogava *Lobisomem*, era raro me transformar em lobisomem, era mais seguindo a história. Pegava uma coisa meio *Arquivo X*, meio *Millenium*, não é uma coisa completamente voltada para o real, mas tem a... você pega alguma coisa da realidade e mistura com a fantasia, não só fantasia. E é possível ser só fantasia, as historinhas que o pessoal inventava era possível ser bem só fantasia, ainda mais que era difícil ter alguém que lia, acompanhava algum tipo de literatura; era assim: vou inventar uma história, ó, você tá naquela praça, cai um disco voador, ó, você tá naquela praça, acontece tal coisa, não tinha uma visualização maior assim, já tava tudo na cara, isso é um vampiro, isso é um lobisomem, isso é um não sei o quê, não tinha aquele mistério, aquela coisa que será que é, será que não é. Eu já joguei assim, mas não *Vampiro e Lobisomem*, uma outra coisa que era *Call of Cuthullu* que é baseado em um autor que eu adoro. Eu prefiro uma mistura, mas coerente, por exemplo, ó, é impossível você pegar, é impossível, por exemplo, você pegar e sentir uma atmosfera aqui, olhando pela janela, uma atmosfera... onde eu vou encaixar um vampiro, um lobisomem numa coisa dessa? Difícil. Mas, por exemplo, no Centro de São Paulo, aquele Centro antigo, decadente, você pode imaginar o que vive por aqueles, vai, aqueles cortiços, o que tem nas galerias subterrâneas, então, assim, pegar o real e inserir a fantasia, mas de um modo coerente; não, simplesmente, jogar a fantasia ali guspida; mais o medo do oculto, será que tem, que não tem do que o propriamente tá ali, fique com medo. Já essas histórias mais densas também motivavam a continuar jogando, que, no caso, era com *Vampiro* que eu conseguia jogar isso, mais densas.

Mas o que me fez continuar jogando foi mais a criação do personagem, o gosto por dar a vida àquele personagem, dar uma escapada também, né? Porque com o personagem você pode fazer e falar o que você quer, não tem aquela coisa de... você não tem amarras, se acontecer...o máximo que acontece com você, ali, é seu personagem morreu, pronto, faz outro. Não tem uma coisa assim que tenho que tomar cuidado com as minhas atitudes, por exemplo, eu não sairia agora, pularia de uma moto e estouraria uma Harley Davidson na parede, só para pular e fazer uma gracinha, lá você faz, lá você tem essa liberdade de imaginar fazendo isso, então você tem um escape, você consegue, vai, dobrar um pouquinho a realidade, vai, não fica tão chato assim.

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

H.: Ó, antigamente, eu não via... assim, eu via mais como um modo de exercitar a criatividade, que é aquela coisa, bom, não tô só criando, tava pensando em histórias, lia bastante coisa, então era um modo de exercitar, tipo, tanto o desenho, começava a querer desenhar os personagens, desenhar as histórias, criar uma história que... pra jogar, então, pra mim, na época, era um modo de, vai, conseguir focar um objetivo ali e jogar a minha criatividade naquilo, não ficar com ela espalhada, não sabendo o que fazer, tá. Então, ali, tinha essa função e também pra aliviar a cabeça de vez em quando, não era sempre assim, não é legal você fugir sempre da realidade, mas de vez em quando é bom, por algumas horinhas, não 12, 13 seguidas, mas é bom, às vezes, você fugir um pouquinho. Mas o foco principal era exercitar a criatividade; eu admito que eu lia muito mais na época que eu jogava do que agora, tinha mais interesse, tinha mais paciência, assim, e conseguia focar mais, eu tinha mais atenção, mais interesse por leitura, assim. Hoje, eu ainda penso em

algumas coisas, mas não dá mais tempo de colocar isso em prática, não dá mais pra desenhar, não dá mais pra criar uma história, não dá mais tempo de jogar. Então, assim, na época, foi muito bom porque ajudou, hoje já não tem mais espaço, não consigo achar espaço pra isso, eu procuro espaço pra outras coisas, mas pra R.P.G. fica sempre pra último plano.

P.: E a questão de jogar com outras pessoas?

H.: Ali, na mesa, quando era pra incorporar o personagem, né, não era mais amigo, era um personagem que tava ali, se eu tivesse que matar, deixar de matar, fazer alguma coisa, faria, faz parte do personagem, não via assim, ó, meu amigo está aqui jogando. Então tanto faz se fosse um cara conhecido ou um desconhecido nessa hora de interpretar; era legal quando era conhecido porque não era só jogar, era conversar, bater papo, tomar uma cerveja, mas na hora de jogar, assim, é pra jogar, vamos jogar sério; não era aquela coisa de ficar jogando... ah, o meu personagem é uma extensão, vai, sou eu cuspidor e escarrador, então as atitudes que eu tomo aqui, eu tomo como personagem, não, se você colocou um personagem que, vai, é psicótico, é um personagem que é violento, mesmo que você não seja, você vai ter que interpretar esse personagem desse jeito psicótico, violento ou então você coloca lá, você é o cara mais violento do mundo e vai interpretar um *Filho de Gaia* que é um hipponga, você não vai... ou você vai lá e interpreta o personagem direito, daí interpreta ele bonitinho, seguindo toda a tribo, seguindo a história dele ou então não adianta porque você não vai estar jogando, você vai estar ali, vai, batendo papo sobre alguma coisa.

Muitas vezes é isso que acontece, nem todo mundo diferencia, não conseguem separar desse jeito, é assim, eu tô jogando, tem um desconhecido na mesa e tem um amigo meu, cada um com um personagem, eu vou fazer de tudo pra proteger o personagem do amigo meu e o outro, que é desconhecido, dane-se; não é assim, tem que ver como que tá rolando a história, qual que é o objetivo. A maioria das pessoas não consegue diferenciar, então o personagem vira, vai, mais uma extensão deles do que uma criação; é assim, esse personagem é tudo que eu quero ser, pronto, não tem uma... você vai falar assim, qual que é a história desse personagem? Ele não cria a história, não é denso o personagem, é simplesmente, ó, sou eu diferente com algumas coisinhas que eu queria, pronto. Não chega a ser uma criação por assim dizer.

A maioria das pessoas mistura, eu não misturava. Eu tinha bem definido o que é uma coisa, o que é outra, até quando terminava, o personagem ficava ali, eu não agia igual ao personagem, eu não ficava pensando, ah, que meu personagem tem que ser isso, tem que ser aquilo, eu ficava mais imaginado a história.

P.: E seu personagem também nunca agiu como você?

H.: Não. Era bem raro, só quando tinha alguma piada que não dava pra perder, eu acabava fazendo; tinha alguma deixa pra uma piada ou alguma coisa assim pra zoar, eu não conseguia agüentar, eu soltava ali eu mesmo, né? Porque, às vezes, vai, por pior que fosse o personagem, eu conseguia ser pior algumas vezes.

Então, os dois me motivavam, a criação de personagens e a mitologia, a história, o ambiente onde vai ser criado.

P.: E como você cria seus personagens?

H.: Olha, é assim, no caso de *Lobisomem*, eu estudava primeiro, vai, a tribo que eu quero, que era a *Fianna* que eu mais jogava né? Eu sabia das histórias, das lendas antigas celtas e buscava um personagem que fosse, vai, meio... que tivesse alguma coisa daquelas lendas celtas e algumas coisinhas de alguns filmes que eu gostava também, né? No caso, vai, uma mistura, vai, de William Wallace com, deixa eu ver, *Coringa* não existia na época. Ah, William Wallace com *Coringa*, vai, digamos assim, existia o do Jack Nicholson, que era mais fanfarrão, então era uma mistura daquele *Coringa* da época, aquele mais escrachado,

mais zoeira com William Wallace que sabe o que tem que fazer, tem um objetivo, sabe a hora de lutar, tem a seriedade. Então misturava alguns personagens que eu gostava, pegava uns personagens históricos.

No caso, pra criação de vampiro, eu já fazia diferente. Eu já procurava aquela... o que fosse mais denso, alguma coisa que me desse medo, assim, sabe, se fosse alguma coisa que se eu visse, falava, ui, esse cara deu medo, né. A criação era desse jeito, não tinha nada meu em personagem. Às vezes, quando eu tava de saco cheio, não tava a fim de interpretar, queria só jogar, sem ficar muito preocupado, daí eu interpretava normal, mais eu, ali, interpretando do que o personagem, só pegava a história dele, o que ele é, pronto e acabou, né.

Na criação de personagem, era difícil colocar algo meu, depois, na interpretação, vinha; era impossível não vir, eu não sou um ator, assim, vai, Johnny Deep que é uma página em branco, pronto, agora sou o *Jack Sparrow*, acabou o filme, bom, agora eu sou sei lá o que ele fez depois, né. Então, eu não sou uma página em branco, tentava seguir o personagem, mas, às vezes, você acaba soltando, sempre aparece alguma coisa sua, é impossível não aparecer, ninguém é uma página em branco assim. Além do que o personagem dependia da minha linha de raciocínio, eu não ia conseguir raciocinar como uma terceira pessoa, né? Não modificaria, assim, agora sou o personagem. Mas não costumava misturar muito assim, ó, o personagem sou eu.

Então, na criação, eu me baseava em personagens que eu gostava, desde quadrinhos, filmes, históricos. É assim, eu tenho uma quedinha mais pelo lado negro da força, por assim dizer, mesmo o William Wallace pode ser do lado negro da força, depende por que lado você olha, para os ingleses, ele é; mas no caso desse *Fianna*, do vampiro, eu já tinha mais liberdade, né? Você pode ser qualquer coisa ali, não, necessariamente, seguir uma tribo ou coisa parecida. Mas, assim, eu sempre tive mais aquela quedinha pelo lado mais obscuro, assim, eu não conseguia fazer um herói, ó, sou um herói; eu preferia mais um anti-herói, era esse que me atraía, vai, eu tô aqui, se for pra fazer algo bom, eu faço, se for pra fazer algo ruim, eu faço. Era mais a parte do anti-herói, isso que me atraía, então, os personagens que eu sempre gostei foram assim, vai, o *Batman*, mas o tempo do Frank Miller, *Wolverine*, tá, qual mais? O *Sandman*, que eu gostava, eram personagens, assim, que eles eram densos e não tinha essa linha estreita, aqui é bom, aqui é mau, simplesmente, ele faz o que tem que fazer; não tem uma coisa que define o personagem propriamente dito, a leitura de cada um é que vai definir o que ele é. E eu escolhia personagens que eu achava que tinham essa ambigüidade, não conseguia ser o simples, sou o herói, sou assim, sempre fiquei mais atraído por vilões em filmes, vilões ou personagens mais, vai... é... obscuros, então era isso que eu tentava passar ali. (IDENTIFICAÇÃO)

Então, uma dificuldade minha para *Lobisomem* era isso porque *Lobisomem* era muito certinho, você é de *Gaia*, você enfrenta a *Wyrn*, você é de *Gaia*, você enfrenta a *Wyrn*, você é de *Gaia*, você enfrenta a *Wyrn*, era, assim, ou você é bom ou você é mau, então no *Lobisomem*, tinha essa dificuldade pra interpretar. *Senhores das Sombras* é um meio termo, só que já era mais difícil de eu interpretar porque a história deles, eu não me interessei muito, achei muito choca, né? *Presa de Prata* não é de bonzinho, é o líder e eu também não tenho essa, eu não tenho essa vocação pra líder, eu não tenho o mínimo de vocação pra isso, eu sou mais, eu sou mais, assim, eu faço o que eu tenho que fazer. Os *Cria de Fenris* é aquela coisa, ele é bonzinho ao modo dele, só que *Cria de Fenris* tinha uma coisa assim, que a maioria... que já me dava um certo nojo de *Cria de Fenris*, acho legal mitologia nórdica, tudo, mas, por algum motivo, isso me remete ao nazismo, aquela coisa do Hitler procurar valores nórdicos, que os *Cria de Fenris* têm, têm e muito; quem pega o livro deles, tem um personagem skinhead lá, tem umas coisas da intolerância com

os Impuros, intolerância com outras tribos mais fracas por ele e isso não me atraía, isso era uma coisa que me dava um certo asco. Eu não conseguia, por exemplo, entender como alguém ia gostar de jogar com um personagem que, vai, a índole dele é discriminar o mais fraco, o *Impuro*, o que ele acha errado, então, tipo, vai, teoricamente, era jogar com um nazista; se fosse pra entrar no personagem, era ter que jogar com um nazista, então isso não me atraía.

A questão da bondade, é tudo relativo, cada um... o que me atraiu mais foi isso mesmo, os *Fianna* serem mais escrachados, botequeiros, largados. Os *Roedores de Ossos*... eu também não levo muita coisa pra pé sujo não, sabe essas coisas? O critério para a criação do personagem, não pra a escolha da tribo porque a escolha da tribo não delineia muito o personagem, quando eu jogava com o *Fianna*, o meu *Fianna* era negro, se fosse pra jogar... e eu não tinha muito aquela coisa de beber até morrer, quer dizer, um pouco vai. Então, assim, a minha visão do personagem era outra, eu estava naquela tribo, eu era *Impuro*, eu estava meio que perdido ali, então eu não seguia a tribo direito, né? Uma coisa a criação foi colocar ele como *Impuro* pra aquela coisa, a tribo não me vê como parte da tribo, então não tenho que seguir o que a tribo fala de cor e salteado, né? Então era uma forma de dar uma escapada também. Com os outros, *Cria de Fenris* não tinha como ser Impuro; *Roedores* dava pra ser Impuro dos pés à cabeça, mas, assim, eu não tenho muita vocação pra mendigo também não, eu não ia conseguir criar um personagem assim, né; *Andarilhos do Asfalto* eu me dei bem jogando também, mas só que daí já não tinha aquela densidade, era o básico, vai, tecnocrata, ficar mexendo no computador, coisa parecida, não tinha muito o que... o que... criar disso, como era uma coisa mais urbana, sem nenhuma raiz mitológica, não me atraía muito não. (IDENTIFICAÇÃO)

Já na criação de vampiro, era mais uma coisa obscura, pra dar medo, assim, não só em mim, mas em quem estivesse jogando junto. Assim, o personagem ser uma coisa lúgubre, aquela coisa que você chega perto, você já... Pra falar a verdade, eu gostava mais da do caráter, vai, obscuro.

Mas eu criei coisas tão diferentes, extremos... a criação de personagens, daí vai, a da parte heróica, do *Lobisomem*, era o que o jogo pedia também, tem essa, se eu jogasse com algum personagem que fosse vilão, isso não ia durar muito, né? Não ia durar muito não porque essa dicotomia bem e mal, blá, blá blá, isso aí define bem um tipo de personagem e um tipo de jogo que você vai levar e fora que, assim, é difícil você ter um modo de criação de um personagem completamente vilão no *Lobisomem* porque os livros eram em inglês, na época, era de difícil acesso, então se eu tivesse acesso, naquela época, a alguns livros desses pra ajudar na criação do personagem, com certeza, eu criava um vilão também. Daí a diferenciação que, com o vampiro que eu jogava, *Malckaviano*, completamente louco, era algo que me agradava, eu não sei porquê, eu me sentia à vontade jogando com ele, dava uma liberdade maior, sabe?

Um era aquela coisa, tentar assumir uma responsabilidade que não é sua, no meu caso, com o outro. O outro já era liberdade completa, eu posso fazer o que eu quero, como eu quero, não tenho um limite no jogo, assim, se eu quiser pegar e sair e ir pra qualquer outro lugar do jogo e deixar todo mundo às favas, com ele eu podia, no *Lobisomem* já era difícil, tem a missão certinha, fechadinha, eu sou o herói. (E VERDE ESCURO)

Tinha uma diferença enorme quando eu jogava com um e com outro, aquela coisa, quando eu jogava com o lobisomem, eu ficava sempre com aquela coisa, putz, podia ter feito melhor, ó, dei mancada ali, sabe aquela coisa, ó, da próxima vez que eu jogar, eu arrumo isso ou então, ah, eu me ferrei em tal parte, não consegui tal parte porque me faltava tal coisa, então, na próxima vez, eu vou colocar tal coisa. Então tinha aquela coisa, não aliviava, você ficava pensando no que mais você pode colocar naquele personagem, né? Quando eu jogava com o outro, era liberdade total, se deu certo, deu; se não deu

certo, ótimo também, aliás, quando eu conseguia fazer tudo dar errado pra todo mundo, era melhor ainda. Na outra, eu não aliviava e nessa, eu me sentia livre, jogando com o vampiro. Depois que acabava o jogo, com o lobisomem, não aliviava; com o vampiro, aliviava. Com o vampiro, aquela coisa, fiz o que eu quis, a hora que eu quis, não teve nenhuma amarra, não teve nenhuma... aquela coisa, como era completamente insano, não tinha o que se esperar dele, o lobisomem tinha algumas coisas a se esperar, o ato heróico, o ato de primeiro a matilha e depois não sei o quê; com ele, não tinha isso; com ele, dava a liberdade, faço o que eu quero, a hora que eu quero, o que acontecer, ótimo. Então aliviava, dava uma liberdade enorme.

P.: Tá, então, se você tivesse que concluir o que é o R.P.G. em sua vida, como você concluiria?

H.: Ó, uma época extremamente interessante, como eu disse, que deu vazão pra criação, me ajudou a superar algumas travinhas que eu tinha, vai, eu sempre fui meio anti-social, então ajudou a superar. É... ajudou a exercitar a criatividade porque você tem que exercitar, não é assim, sou criativo, tum, né? Então foi muito bom, naquela época, pra me ajudar a me soltar um pouquinho, tá, pra conseguir, uma certa liberdade, assim, tanto de criação quanto de conversar com as pessoas porque, querendo ou não, você tem que ter um diálogo no jogo, tem que ter uma certa... como é que fala? Você tem que ter uma certa interação, você é obrigado a falar, é obrigado a conseguir se comunicar. Hoje, hoje, como eu disse, já não tem muito espaço, mas não porque eu não queira, é porque tá tão corrido, tá tão complicado que, às vezes, eu tenho saudade de jogar; às vezes, eu tenho vontade de criar de novo um personagem; às vezes eu tenho uma vontade de fazer isso sim, mas, hoje, já não tem mais espaço por causa da, vai, o ritmo da vida já não deixa, né? Além do que, com tanta coisa pra fazer, com tanto cansaço, vou criar um personagem, ronc (imita um ronco). Vou jogar nos meus sonhos, só se for.

P.: E quais os jogos que você mais gosta?

H.: Em questão de R.P.G. ou geral?

P.: De R.P.G.

H.: Ó, *Vampiro*, *Lobisomem*, *Call of Cuthullu* que eu gostava, *Call of Chutullu*, que esse não tinha no Brasil, era extremamente raro conseguir isso aí. O *AD&D*, gostava um pouquinho, vamos brincar de *Senhor dos Anéis*, assim. Mas o que eu mais gosto são *Vampiro*, *Lobisomem*, *Call of Chutullu*.

P.: Por quê?

H.: Hum. Porque, apesar de... apesar de nem sempre rolar isso nos jogos, nem sempre rolar do jeito que eu queria às vezes, a atmosfera é mais obscura, mais pesada, mais densa e, no caso dos livros, eles conseguiam, vai, pegar um ambiente real e transformar aquilo pra fantasia sem perder a visualização do real. Aí no caso do *Call of Chutullu* porque era ambientado em 1920, então não se tinha a tecnologia, então tudo era um mistério na época e era bem obscuro também, né. Então, por isso, pela atmosfera, pelo clima, sempre gostei de coisa obscura assim, terror.

P.: E quais que você menos gosta?

H.: Ó, o que eu menos gosto... *GURPS*, muita regra, muita... é... encheção de lingüiça. O *GURPS*, eu não gostei. Muita regra, muita firula, nossa, pra eu levantar uma espada, eu tenho que jogar 2599 dados e ter 499% de tal resultado, é muita firula. E alguns jogos, assim, que eu peguei, vai, no caso, os *demos* que eu peguei na época de lançamento que eram o *Trinity* que eu não gostava... assim, mistura demais acaba perdendo o foco. Que misturava vampiro, lobisomem com alienígena no meio do espaço, com mutante com não sei o quê lá, sabe? Perde-se o foco, assim, é... tem que ter uma abertura, mas uma abertura que não fique tão perdido, nem sei quem sou; a história não tem nem começo nem fim, né, então tem que ter uma coisa mais estruturada.

E alguns que eu joguei, assim, que eu nem me lembro o nome, mas eram aqueles bem raspa de tacho, era cópia de *AD&D* que era uma coisa horrível, assim, você não tinha a mesma mobilidade do *AD&D*, mesmo assim... é... não tinha a mesma atmosfera, o mesmo clima, não dá pra brincar de *Senhor dos Anéis* ali. Eu não lembro o nome deles, que eles foram tão ruins, tão ruins, tão ruins que nem lançaram mais.

Ah! E *Mulheres Machonas Armadas Até Os Dentes* também, um jogo. Eu não gostava porque a idéia era pra ser escrachado, né, só que não era aquele humor mais escrachado e um pouquinho inteligente, era aquela coisa dã, vai, eu sou uma freira com uma Harley Davidson e uma bazuca nas costas, então era uma coisa muito zoadá, muito escrachada

E já um que eu gostava, vai ficar fora da ordem, era o *Toon* que jogava com desenho animado e um que era um baseado em... nas Leis de Murphy que eu não lembro o nome agora, mas era baseado nas Leis de Murphy, você joga o dado, esquece, sempre vai dar errado, tá, e os personagens eram bem caricatos, mais voltados para o *Monty Python*, voltados pra aquela coisa assim.

O *AD&D*, eu gosto mais ou menos, é insosso, não tem mais nada o quê fazer, vamos esse mesmo, né?

Sujeito: J.

Idade: 24 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto (em andamento) em Educação Física

Atividade Profissional: Atendente

Estado Civil: Solteiro

Religião: Catolicismo

Praticante? Não

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

J.: Desde 95.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

J.: Foi a motivação pelos amigos, foi idéia em comum e aí gostei e continuo até hoje. Foi através dos amigos.

P.: O que te motivou a continuar jogando?

J.: Desafio. Foi o fato de, além de conhecer pessoas novas, é um escape do mundo, assim, também. E, ah, são muitos fatores, assim. É muito complexo. Primeiro que é a interação, companhia, novidade, conhecimento. Tem gente que pensa que R.P.G. não traz conhecimento, mas traz. E é sempre... não fica estagnado, tá sempre acontecendo alguma coisa nova, assim.

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

J.: Lazer. Lazer e, possivelmente, trabalho. Eu vou querer aplicar nas aulas de educação física, só que eu vou me aprimorar pra conseguir.

P.: Em quê você se inspira pra criar seus personagens?

J.: No quê eu me inspiro? Pergunta difícil, hein? Logo eu... (pausa). Bem (pausa), primeiro que eu jogo com personagem feminino. Por quê? Porque a maioria das vezes, ninguém joga e como o R.P.G. imita a vida, até um certo ponto, eu ficava... eu achava estranho não ter personagens femininos, então eu jogo com personagem feminino. E a inspiração é filme, gibi, pessoas que eu conheci. Eu sempre busco desafios na interpretação. Então tudo que eu acho diferente, que ninguém... que as pessoas acham estranho, eu procuro tornar normal, aí me torna, assim, um desafio de interpretação.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

J.: Mais gosto? *Anime*, eu jogo R.P.G. *Anime*, eu jogo *Bleach*, jogo *Naruto*. É... o que mais, desde 95, é o *Dungeons & Dragons*, eu passei pelo segunda edição, passei pelo terceira, vou passar pelo quarta e, se tiver mais depois, eu vou passar também. *D&D* é o que mais.

P.: Por quê?

J.: Fantasia medieval. Eu sou vidrado em fantasia medieval, dragões, cavernas, monstros, heróis, donzelas, vida selvagem, vida urbana.

Já o *Anime* é mais pelo desafio da interpretação mesmo porque no *Anime* traz outros valores e eu acho interessante interpretar.

P.: E quais os jogos que você menos gosta?

J.: Do R.P.G.? Menos gosto? Menos gosto... ah, não tem um, assim, específico que eu menos gosto. Eu gosto... se você trouxe um pra mim um sistema próprio que você criou, eu vou gostar de jogar pra conhecer, entendeu? Então, eu sou aberto a novas experiências, assim. Não tem nenhum R.P.G. que eu não goste de jogar. Eu acho que se bem narrado, bem jogado, é... tá bom.

P.: Tem mais alguma coisa que você considera importante de ser dita?

J.: Pra mim, o R.P.G. não trouxe nenhum malefício, só trouxe benefícios. O fato de conhecer pessoas novas, É... conhecer... é... ter conhecimento em si de outras culturas. É porque, assim, as pessoas vêem o R.P.G. por cima, apenas um sistema de jogo e personagem, só que é muito mais do que isso. Pra existir o R.P.G., por exemplo, de *Lobisomem*, eles procuram culturas. E isso é interessante, descobrir novas culturas através do R.P.G.. Você não fica, apenas, na fachada do R.P.G., você se aprofunda e você descobre um mundo muito mais interessante. É isso que me chama a atenção.

Eu agradeço pela oportunidade de expressar o meu ponto de vista sobre o R.P.G., o que ele contribui e tenho certeza que, para as pessoas que se derem a oportunidade de conhecer, vai contribuir também. Só largar a mão do preconceito e se dar a oportunidade. É isso aí, obrigado.

Sujeito: L.

Idade: 24 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto em História (cursando)

Atividade Profissional: Professor de Russo

Estado Civil: Solteiro

Religião: Cristão **Praticante?** Não

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

L.: 12 anos, por aí, eu acho que 13, viu? Ou 14 hein? Foi 94, 95 ou 96? Bem, por aí entre 12 e 14, não sei muito bem...

P.: Na época em que você mais jogava, você jogava com que frequência?

L.: Ah, jogava bastante, jogava toda a semana. É que a gente tinha uma campanha meio louca de *D&D* que era assim: todo mundo jogava e todo mundo mestrava. Só que eram umas *dungeons* muito ridículas, coisa de adolescente mesmo que quando um mestrava, o personagem dele estava de férias, tipo o Mathew Perry foi viajar e aí o *Chandler* no *Friends* foi, sei lá, visitar a mãe dele, uma coisa assim. E aí, toda a semana, era um e tal e, enquanto as pessoas mestravam, tinha um mês pouquinho, preparavam a aventura.

Ultimamente, jogo bem menos do que antes porque eu costumava jogar com essa amiga minha, a O., e aí ela foi pra Santa Bárbara e ela já estava meio enrolada. O D., que é um outro amigo meu, que a gente jogava também, não se acha, não se encontra. Aí

sobrou o M., a L. que nunca jogou, a minha irmã que às vezes vai, não vai e aí miou, a gente desenganou de fazer.

Eu gostaria de voltar a jogar com uma certa regularidade, mas por enquanto...

P.: E como começou a sua vontade de jogar? Como começou o interesse?

L.: Eu tenho que admitir que foi com *First Quest*. Eu comprei aquele... vendia em banca, não era? Vendia em banca de jornal. Aí, na época, não tinha muita gente com quem jogar, depois de um tempo que eu conheci um pessoal, acho que depois de um ano que eu comecei a montar essa campanha aí que não tinha um mestre só. É, basicamente, acho que foi isso, com *D&D* e tal. Aí eu comecei a comprar outros livros porque aquele do *First Quest* era bem fininho, né? Tinha um livrinho de bolso pequenininho.

P.: Mas o que fez você ir lá e comprar esse livro na banca?

L.: Bem da verdade, eu não me lembro exatamente o que me atraiu. Acho que eu já tinha ouvido falar de R.P.G. e aí os dados eram legais, bonitinhos, coloridos.

Ah, e eu já gostava de *Conan*, achava legal e já tinha essas *dungeons* de *D&D* que são bem Robert Howard, isso que eu achei bacana, mas eu não tenho certeza se foi isso que me atraiu, não sei bem, faz tempo, não me lembro muito bem, não me lembro como minha mente operava naquela época. Mas acho que os dados têm uma parte significativa ali... que eu lembro que tinha uma lojinha ali no Centro, não sei se você vai lembrar dessa loja, do lado do metrô República... como ela chamava? Eu achei o máximo aquilo ali, fantástico porque tinha aqueles potinhos de dados e eu pensava: nossa, que lindo isso. Pra quê serve? Era como a Terra Média, aquela lojinha, hoje, era basicamente aquilo, livros, não só de R.P.G., acho que já tinha alguns *card games* na época.

Eu já gostava muito de livrarias, pirava com livros assim e lá era uma livraria que além de tudo tinha dados, meio que isso assim. Depois que eu me interei que tinha uma parte de representação e tudo mais que eu achei legal também, só que, a princípio, pra mim era tipo um joguinho de tabuleiro, não sabia muito bem.

P.: E depois que você viu o que era, o que te motivou a continuar jogando?

L.: Num primeiro momento, eu não sabia. Depois que eu entendi a dinâmica, eu achei isso interessante também e aí, conforme foi passando o tempo, acho que mais a parte da história, a representação que foi se tornando mais atrativo, atraente. A representação dos personagens e essa coisa de conceber a história. Lógico que os dados, eu ainda acho legal, é... eu acho lindos, o máximo.

P.: Nas histórias, o que você gostou?

L.: Então, as primeiras aventuras que a gente jogou eram aquelas propostas pelo livrinho, só que a gente achou idiotas e aí a gente foi montando as nossas histórias e, nos primeiros anos, a gente colocava umas coisas absurdas nas campanhas. A gente fazia um negócio meio humorístico; em um primeiro momento, a gente achou... eu achava muito engraçado porque, por exemplo, tinha uma campanha que eu fiz que eles tinham que salvar o Ozzy; na outra, era não sei quem que era um mago que era fanático por futebol e ele tinha feito um álbum de figurinhas e ele tinha perdido a figurinha premiada. Então, é um *dungeons* bem aquele estilo *D&D*, só que com uns elementos nada a ver porque a gente gostava das *dungeons*, só que a gente já achava meio bobo na época.

E aí, depois, eu fui juntando uns materiais meus de fantasia, tipo um que eu tinha inventado que era pra ser para o R.P.G., depois eu comecei a escrever. Aí eu comecei a achar legal compor histórias que me ajudassem a escrever os textos que eu fazia dentro desse universo; então era meio que uma forma de pensar as histórias pra esse universo. Até faz tempo que eu não mexo com esses materiais, deve ter um monte de mapa lá em casa, tanto que eu sempre gostei de cartografia e uma das minhas diversões era ficar transpondo um mapa, aumentando uma região do mapa, ah, o jogo vai ser aqui... só um pretexto pra eu fazer um mapa gigante da região, umas coisas assim. Então, muitas vezes,

eu gostava mais de preparar a aventura do que de mexer porque na hora em que eu ia mexer, às vezes, ia por outro caminho e eu ficava meio frustrado e os jogadores também não compartilhavam com aquela empolgação pelo meu universo por razões óbvias.

Depois dessa fase humorística, porque eu tive fase breve ali de *Vampiro* que eu até achava legal, tal, tudo mais, bacana, só que eu já tinha lido *GURPS* e achava muito melhor, só que tinha grande dificuldade de achar gente pra jogar *GURPS* e até hoje, infelizmente. Então, aí eu fui jogando *Vampiro*, essas coisas, *Lobisomem*, sei lá. Aventura de *Vampiro*, eu acho que nunca mexei *Vampiro*, nesse cenário *Mundo das Trevas*. Só que aí, como, por um lado, eu tinha jogado muita *dungeons* com elementos bizarros e muita aventura de *Vampiro*, quando eu comecei a bolar as aventuras pro *GURPS*, dentro desse universo, não tinha elemento quase nenhum de fantasia assim, era realístico não quanto à jogabilidade, a gente não fazia aquela coisa, ah se danou, morreu; a gente dava um jeito de manter os personagens vivos e tal, só que não tinha dragão, grifos, nada, essas coisas de *D&D*, a gente não usava. Por um lado, eu me senti tentado a usar suplementos, tipo Império Romano e tudo mais, só que não conseguia até por uma resistência, ficar metendo o bedelho em coisa que já, ah, eu não consigo, não, não consigo.

P.: Então você buscava ir pro lado mais real, mais concreto.

L.: É, uma coisa bem, é... intriga política, assim.

Teve uma campanha que eu boleei que os jogadores estragaram, eu fiquei muito bravo, porque eu pensei em um baita negócio, era uma intriga política que envolvia um continente inteiro e eles ficavam se importando com as ninharias, assim fulano tinha um personagem que eu deixei um deles ser meio *overpower*, só que ele começou a surtar com aquilo, ele começou a mandar e desmandar nos outros e aquilo interferiu muito no andamento da aventura porque uma dupla ia para um lugar "x" pra realizar uma missão tal, tinha uma outra dupla que ficava aqui e ele tinha que ir fazer outra coisa, todos estavam meio articulados, só que ele começou a criar uma intriga meio egóica, tipo fulana é minha vassala, que eu tinha criado um sistema tipo de obrigações e tudo mais, então fulana é minha vassala, então eu quero que ela se deite comigo, há há há. Aí começou uma picuinha, um negócio que não tinha nada a ver.

Mas, em princípio, as aventuras que eu bolava eram com esse fim de ter, não ser muito de investigação, era mais de intriga mesmo, eles tinham que fazer acordos, era uma coisa meio de diplomacia assim. Tinha uma aventura que começava com eles tendo que fazer uma viagem curta pra um lugar "x", era só um pretexto porque eles iam ser atacados por um grupo de um povo chinês, a grosso modo, e aí eles eram atacados, só que tinha uma refém, era uma coisa assim, e aí deveriam ter descoberto, mais tarde, que esses caras vendiam ópio dentro do país lá deles e um dos fregueses deles era um imperador lá do país e, então, envolvia um monte de coisas que eles deveriam correr atrás e gente importante ia correr atrás deles e eles iam poder tirar vantagem daquilo ou não; não tinha um objetivo definido, só que eles entrando naquela situação, tinha um série de... né? E aí eles foram lá e mataram a refém e, meu Deus do céu, que idiotas, né? Uma coisa assim, eles ainda pensavam como *dungeon*, eles não tinham se tocado ainda, até chegar no ponto em que se tocaram de que não era aquele tipo de aventura que eu estava fazendo, apanharam, foram para o lugar errado, deram com a cara na porta e foram, voltaram até que começou a andar. Essa era uma campanha bem legal, não deu muito certo porque essas coisas, um jogador não pode ir num dia, não pode ir no outro e acaba miando, mas a idéia era bem legal.

E de lá pra cá, eu sempre tendia a fazer, pensar quando eu vou mexer em campanhas que tenham essa característica, embora, atualmente, não sejam tão obtusas assim.

P.: Então você prefere ir pelo mais concreto?

L.: É... eu gosto do lance de representação, de coisas hipotéticas e tudo mais, mas quando eu faço a aventura, é mais como se fosse uma história virtual, digamos assim. Eu até topo jogar, teve uma época que nem queria jogar isso, uns dois, três anos, não, eu não vou mais jogar essas tranqueiras de *Storyteller*, agora eu até já topo.

Não é que eu não gosto, eu até acho legal, jogo, eu não costumo mestrar campanhas com essa característica, mas, por exemplo, essa campanha que a gente tentou organizar e que deu errado tinha um monte de coisa fantástica no meio; eu achei bacana, achei legal a idéia. Tem o *Falkenstein*, por exemplo, que é um sistema que eu sonho em jogar, mas que ninguém joga; eu comprei o livro na esperança de, meu deus, se eu jogar isso aqui... é legal, é bem massa e é bem fantástico. São dois designers de R.P.G., moram na Califórnia, acho, São Francisco, Los Angeles, São Diego, sei lá, e um deles vai passar as férias na Baviera, vai visitar uns castelos lá e lá, quando ele tá visitando um castelo, ele cai num portal dimensional "x" que vai parar numa Europa bizarra assim, só que não é uma Europa bizarra do século XX, do final do século XX que é quando o livro foi escrito, é uma Europa bizarra do século XIX, então, o Sherlock Holmes existe mesmo, tem dragão, tem fadas, assim, tem um mana (termo que se usa no *D&D* pra quantidade de magia, no *GURPS* também tem) e tem uma configuração geográfica um pouco diferente da Europa de verdade, tem um lago assim. E aí, o quê ele faz? Ele escreve um diário desse mundo aí e consegue mandar para o amigo dele, então é o como se o livro fosse... o manual de regras do jogo fosse o diário dele, então tem uma parte em que conta o que aconteceu com ele e tem uma parte que é o sistema de jogo. Aí você fala, o sistema de jogo não tem a ver com o diário dele, mas tem também. Por quê? Ele ficou amigo lá do kaiser "X", não lembro qual é, quem que é agora?

É que eu não sei, eu não me lembro se é um rei de verdade ou se é um hipotético rei da Prússia. Aí, ele faz amizade com o rei, mora na corte, aí perguntam pra ele: mas fulano, como vocês se divertem no mundo de onde você vem? E ele: ah, cada um se diverte de uma forma diferente, tem gente que joga tênis, tem gente que joga futebol, tem gente que joga, sei lá, dados; eu jogo um jogo chamado R.P.G. E ele: ah, R.P.G., interessante, como é? E ele responde: ah, então, cada um tem um personagem, atributos x, y, z, e aí numa dada situação que uma pessoa... ah, explica lá como funciona. Aí, o kaiser: nossa, que interessante esse jogo, mas e essas situações hipotéticas de que você falou, como vocês decidem? E ele: ah, pra isso a gente usa dados. Aí, quando ele fala dados, ó, as donzelas desmaiando, se abanando, meu deus, meu deus, que indecência. Aí ele: o que tá acontecendo? Aí o rei explica pra ele: de onde você veio, talvez não, mas aqui dados são um jogo da ralé, é um negócio bem indecente falar de dados. E ele: ah não sabia, desculpa. Aí, o rei pede pra ele desenvolver uma forma de jogar R.P.G. sem dados e ele desenvolve com cartas, com um baralho normal francês de quatro naipes, 52 cartas, tudo mais e é muito engenhoso, o sistema é muito bem pensando, você usa dois baralhos, só que não sei nem quem joga isso, não conheço ninguém que joga. Eu não jogo, nunca joguei, eu tenho o livro e dois baralhos, só.

E o chato é que tinha um amigo meu que já faz mil anos que eu não converso com ele, que ele já tinha jogado e ele falou que ia mestrar, só que ele se mudou para Campinas, ele é a única pessoa no mundo que eu conheço que já jogou isso aí.

P.: Mas, então, você gosta dos dois?

L.: É, eu gosto dos dois, é que eu tenho uma preferência, pelo menos quando eu mestro... quando eu jogo, pra mim tanto faz; não gosto muito de jogar como elfo, essas coisas assim, mas eu jogo *Fantasia*, tenho os meus personagens anões lendários lá em casa que eu guardo.

Quando você joga num mundo mais concreto, pelo menos, quando você mestra, você tem uma preocupação maior com a trama, com a história, então é um lado mais de

produção literária quase e, de fato, me ajudou muito em umas coisas que eu escrevi e quando você joga uma coisa mais fantástica, não que não ajude, mas você não se preocupada tanto... se preocupa com o enredo, mas não tem aquela coisa de ter que descobrir uma... pelo menos nas que eu joguei... pode existir, não são coisas mutuamente exclusivas, mas é mais raro você ver uma trama no mundo fantástico em que você tenha que fazer acordos, alianças, essas coisas assim e mesmo que tenha que fazer, via de regra, tem um outro fator preponderante, tem magia ou sei lá, tem que morder aquele lá, essas coisas assim. Às vezes, você pode recorrer a uma coisa que numa campanha real você teria que pensar muito pra conseguir resolver. Então, por um lado, acho que é legal também, só que é um outro aspecto, meio que eu acho que acaba sendo mais diversão, ah, vamos fazer tal coisa sem pensar muito, sem se preocupar. Pelo menos sempre que joguei, eu joguei meio assim, eu não ia ficar com dó se o meu anãozinho morreu, lógico que eu ia ficar com dó, mas não ia ficar me matando pra ele dar um jeito de sair da situação, entendeu?

P.: Ah tá, então o que você gosta mais não é tanto do universo, é mais da história mesmo de conseguir ter aquele exercício mental de buscar uma solução para aquele problema de uma forma não tão fácil como seria lançar um raio, pronto e acabou?

L.: É, eu acho que, em última análise, é isso mesmo. E acaba sendo mais comum num universo mais concreto de isso acontecer do que num universo fantástico. Às vezes, até o mestre prefere dar uma solução mais ah não, explode lá uma bola de fogo e pronto. Mas dá mais trabalho, sem dúvida, dá mais trabalho fazer uma campanha mais no real.

É meio paradoxo, né, quando eu comecei a entrar mais na coisa, passei a jogar menos.

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

L.: Minha mãe teve uma participação importante inclusive, ela bolou várias aventuras junto comigo, a gente pensava vários detalhes assim da história, dava um jeitinho, dava uma solução. Inclusive teve uma campanha que eu bolei junto com ela; no *GURPS*, tem aquele jogador adversário, que você pode usar ou não, é tipo um bandeirinha, um mestre de segundo nível; e ela ia jogar de adversária porque ela não queria jogar a campanha mesmo porque ela já sabia muita coisa da campanha, mas eu não queria co-mestrar ela, então ela fazia o papel dos NPC's, ia fazer algumas intervenções assim e tal. Mas voltando à pergunta agora, saindo da digressão.

Acho difícil dizer, né? Não imaginava que tivesse que refletir tanto pra responder algo que parece tão simples. Bom, essa fase do *GURPS*, acho que teve uma influência imediata que dá pra mencionar é o fato de que você começa a raciocinar de uma forma tal que tudo o que você vê de elementos, você pensa em uma história e acaba não virando uma aventura; acaba, às vezes, virando um texto que você escreve, um conto, um romance, sei lá o quê e isso aconteceu algumas vezes já, tipo, nossa isso é legal para uma aventura, só que acaba mexendo a idéia e tal e acaba, ah não, pensando bem eu vou escrever um texto.

Que mais, hã... já briguei com a L. por causa do R.P.G.

E não deixa de ter essa coisa de você ver a coisa por um lado que você não veria normalmente. Até comentei uma vez isso com a minha mãe, nossa, as pessoas tendem a criar um personagem colocando nela coisas que elas querem ser, características que elas gostariam de ter, não características que elas não gostariam de ter e foi o que eu fiz e é um exercício isso daí, até você chegar num ponto de fazer um personagem assim. Mesmo já tendo refletido sobre isso, eu punha umas coisas no personagem que eu falava, meu, ou tá só refletindo aquilo que você já é ou você tá colocando algo que você gostaria de ser. Acho que eu só cheguei num ponto em fazer um personagem que é totalmente alheio assim foi com esse do D. aí, não tem nada a ver comigo, nada, zero e teria sido interessante jogar com esse cara, infelizmente não rolou, mas teria sido. Era um judeu húngaro que tinha um

circo, só que, eu sempre com a coisa do ópio né, ele, na verdade, era um traficante internacional de ópio, era um negócio nada a ver assim. Até as peculiaridades dele, eu falei ah, eu vou escolher peculiaridades de coisas que eu não faria, sei lá, ele adorava anões, por exemplo, adorava macacos, eram coisas assim que “x” assim e até características dele mesmo, traços de personalidade dele que...

O único problema do *GURPS*, assim, em relação à sua ficha é que a personalidade você que meio que tem que fazer, que era um cara escuso, duas caras, era traíra, tudo que eu não me considero, não que eu seja lá um Jesus Cristo. Mas ele, provavelmente, na aventura, eu ia ter que fazer coisas que eu não faria nunca e não deixa de ser um negócio interessante, essa dimensão de que, realmente, nem todos pensam o que você pensa e, às vezes, você tem que ser pôr, literalmente, no lugar dela e salvar a pele do personagem, né? Distanciar-se, essa coisa de... não sei se isso mudou alguma coisa em mim ou o fato de que eu fui mudando a minha visão do personagem, de como montar um personagem refletiu algo que mudou em mim que não tinha a ver com R.P.G., não sei dizer, pode ser que seja uma coisa lá e cá, não sei.

Difícil dizer, né? Não sei. É que eu mudei bastante desde que eu comecei a jogar, agora em que o R.P.G. entra nisso é difícil dizer, é difícil, né? Difícil mesmo.

E tem aquela coisa do R.P.G. ser constantemente atacado, xingado, espezinhado, aquela coisa, as pessoas no cemitério, vai no cemitério. Como que era aquela lá do cemitério, mataram uma menina, não é?

P.: Mataram uma menina de verdade em um jogo de *Vampiro*.

L.: Quer dizer, os tontos foram fazer um *live action*... mas alguém já queria matar ela, pelo visto, não era uma coisa assim?

P.: É, imagino que sim. Mas até aí o estopim pode ser qualquer coisa né? O estopim pode ser um jogo, poder ser um filme, pode ser um livro, quanta coisa pode ser.

L.: É... de resto, acho que o essencial é isso mesmo, você se pôr em outra perspectiva, mas aí é o que eu disse, eu não sei até que ponto o R.P.G. mudou isso em mim e eu fui enxergando o personagem de uma maneira diferente ou se eu mudei mesmo e a minha mudança me fez ver a composição do personagem de outra forma ou se foi uma estrada de duas mãos, sei lá.

Eu acho que o essencial de jogar R.P.G. é isso no fim das contas, além de criar uma história, de representar e tudo mais, é se pôr em outra perspectiva, às vezes, oposta.

Quem falou lá que não se pode atravessar o mesmo rio duas vezes, mesmo lá? Nenhuma experiência pela qual você passa te deixa incólume, sempre muda de alguma forma, agora não sei em que ponto o R.P.G. te muda mais ou a menos do que alguma outra atividade. Acho que tende a mudar mais do que jogar uma partida de futebol, por exemplo, mas eu nunca me senti assim profundamente modificado; nossa que experiência! Que epifania que foi esse jogo! Nunca me senti, nossa, impactado com alguma coisa, né?

É claro que, às vezes, você descobre coisas durante o jogo, às vezes até sobre seus amigos, né, que nossa! Não sabia que ele era assim, né? E de você mesmo, né? Às vezes, você tem atitudes que você fala: nossa!

Como uma vez, por exemplo, essa foi bizarra. A gente jogava *D&D*, nessa fase aí, aí a gente... *dungeon*, *dungeon* total, assim, entrem, destruam todos os monstros, pilhem todos os tesouros e vão pra casa. Aí, entramos lá tal, aí um amigo meu, colega meu que acho que jogava pela primeira ou segunda vez, foi lá, entrou comigo num túnel lá e aí apareceu um bicho “X” e eu fui atacar o bicho e ele ficou lá assobiando, aí o bicho me deixou inconsciente e fugiu, não sei se ele me deu uma paulada na cabeça, o que aconteceu e aí o danado ao invés de me ajudar, foi lá, roubou meu dinheiro e foi embora. E eu acordei e aí, olha só como é curioso, eu fiquei com raiva e esqueci que o personagem poderia não se dar conta que foi o cara, eu saí correndo atrás dele, seu sacana, você me paga; aí eu tava

num lugar, num sei o quê e já ia matar o cara, aí o mestre me induziu a não, não mata ele não, pelo amor de Deus porque ele achava que se eu matasse ele, o cara não ia querer mais jogar. Olha só, um tonto que vem jogar e acha que tem que fazer o que for pra, sei lá, ganhar o jogo. Depois eu fiquei pensando, eu falei não sei se ele não entendeu que não era pra ganhar o jogo ou se ele entrou tão bem no fato de ele ser ladrão, no papel dele que, na verdade, ele representou melhor que todo mundo, o outro tonto que era eu que fiquei louco com o que o cara fez no jogo e aí fiquei louco eu e o personagem agiu de uma forma que não agiria e o mestre que ficou não, não, não, pelo amor de Deus.

E aí, na mesma aventura, eu entro lá numa sala, armadilha, aquelas coisas bem de *dungeons*, de fecha a porta, *Indiana Jones*, né? Aperta um negócio, começa a encher d'água, aquelas coisas assim e aí eu tentei de todo o jeito parar a água e anão, né? Anão tá perdido numa situação dessas. Aí eu pensei, pensei, fiz de tudo lá, a água já tava chegando aqui (pescoço), aí como eu não vou conseguir voltar na outra campanha, acho que eu vou dar uma esmeralda de presente, aí ele, hum esmeralda são tantas peças de ouro né, ah, tá bom vai, ah, então pessoal, a armadilha saiu, desmontou, não sei quê. Quer dizer, é só um cara só pequeno, mas tem suas vantagens, assim.

E um outro amigo meu, esse aí do *overpower*, que também começou a surtar ele, não é que o personagem dele surtou por algum motivo no jogo, ele começou a surtar por conta do jogo, nossa, jogando como se ele tivesse tirando vantagem do poder do personagem dele, sei lá. Então você acaba vendo como as pessoas... mesmo só vendo como as pessoas reagem não deixa de ser um negócio interessante e, às vezes, você mesmo.

Ou uma amiga minha que ficou muito brava porque a gente tava jogando *Vampiro*, ficou muito brava porque não sei o que aconteceu que ela teve que riscar um fósforo e ela ficou com medo de riscar o fósforo, aí não sei o que aconteceu que pegou fogo no cabelo dela inteiro, assim, não sei como. E ela ficou irritadíssima com o mestre, essas coisas assim. Você vê que as pessoas ficam, às vezes, até você mesmo, fica bravo por um negócio que não tem nada a ver.

Então, fora isso, o que você muda ao longo de uma partida? Não sei. Repara coisas bizarras nos seus amigos. Às vezes, você faz coisas que... se você faz pelo personagem, ainda tudo bem, mas, às vezes você faz coisas por você. (E MARROM)

P.: Entendi. E quais jogos você gosta mais?

L.: *GURPS*, meu sistema favorito. *GURPS* imita a vida, não, a vida imita *GURPS*.

P.: E por quê?

L.: Por quê? Por que eu gosto mais do *GURPS*? Boa pergunta. Já sei! Porque só usa dados... (risos). Se fosse isso, ia gostar mais do *D&D* que tem um monte de dados diferentes, bonitinhos. É, vamos pensar, por que eu gosto mais do *GURPS* do que dos outros?

Ah, uma coisa que eu achei interessante do *GURPS* é o fato de que você pode jogar qualquer coisa, tudo. Embora as pessoas digam que não, dá pra jogar qualquer coisa, até *Storyteller*; se você quiser jogar *Vampiro*, você pode jogar até com *GURPS*, se quiser. Você pode colocar qualquer personagem, qualquer cenário, qualquer coisa. Cem por cento, quase, das situações que você pode imaginar, o *GURPS* dá conta.

E, assim, a despeito do que falam do *GURPS*, ele é maleável sim porque ele fala, logo na primeira página, que tem algumas poucas regras básicas. Muita gente fala que é um sistema engessado, que você não interpreta, que não sei o quê, meio de velinho. Mas não é bem assim, se você presta atenção na proposta do Steve Jackson, tudo bem, ele pode não ser um herói, líder, mas ele é um cara que pensou muito bem esse negócio de compor personagem, né? Dessas coisinhas de que a gente tava falando agora a pouco, é uma espécie de profundidade que não passa por personalidade, que a gente tava falando, então ao mesmo tempo em que você cria um personagem complexo, você tem uma margem para

incluir coisas que sejam da sua cabeça, que não entram na ficha. Sei lá, por exemplo, aquela coisa do *D&D* de “caótico e mau”, “caótico e bom”, a conduta do personagem.

E tem gente, até eu mesmo acabei de falar, mas, na verdade, em última análise, não é um defeito do *GURPS*, na verdade, é mais uma qualidade porque não leva em conta o que é ser bonzinho ou mauzinho; ele leva em conta que você vai... às vezes, você tem uma desvantagem lá que é *excesso de confiança*, você se acha o bonzão e tal ou então você é muito crédulo, então você vai ter que agir de acordo com aquilo ali, mas se você é bom ou mau, não entra nesse mérito, entendeu? Então eu gosto do *GURPS*, acho que justamente porque ele pode ser muito complexo, pode não ser, você pode simplificar, usar poucas regras. Se você não quer perder muito tempo com combate, você não precisa perder muito tempo com combate. Se você quiser perder muito tempo com combate, você pode perder muito tempo com combate. Então ele dá opção para todos os tipos de jogadores.

É que eu acho que alguns jogadores que vêm o livro daquele tamanho, acham que o livro, necessariamente, tem que ser seguido à risca, aquela coisa e ele fala o tempo inteiro, não, essa regra aqui é pra quem quer fazer aquela perfeição absoluta. Se você não quiser, a regra de cavar, por exemplo, todo mundo zoa, hahaha, a regra de cavar, que absurdo. Só que lá tem uma tabelinha, ó, pra quem quiser uma coisa aproximada, é tal, tal e tal; se não quiser também, dane-se. Não precisa seguir aquela regra, não sei o quê, são diretrizes, não é uma regra. Meu Deus, siga a regra. E em momento nenhum, também, ele fala isso: você tem que seguir todas as regras. Ele te dá a possibilidade de fazer, mas não precisa.

P.: Então ele é mais maleável do que os outros jogos?

L.: Eu acho que acaba sendo. A despeito da imagem que se tem do *GURPS*, acho que ele é muito mais fácil de adaptar e tudo mais. Se você quiser mudar alguma coisa que tem na regra, nada impede. O bom senso diz, né? Se você chegar e falar, ó, tem a regra tal e a gente vai usar de tal jeito. Ele sugere lá um personagem heróico, entre aspas, tem que ser sempre bom, se você quiser mudar, põe um ponto a mais, um ponto a menos. Um cara que é muito apegado às regras, pega uma situação que as coisas não saem como o planejado, ele tá perdido porque ele não vai conseguir pensar em outra coisa.

Acho que é por isso que eu gosto mais do *GURPS* mesmo, não que eu não goste, eu acho que o sistema de *Storyteller* tem o seu mérito, o *D&D* também, que é o pai de todos, tem. Todos eles têm um mérito, mas o *GURPS* é mais atrativo.

P.: E qual você menos gosta?

L.: (Longa pausa) Acho que o *D&D*, viu, por pior que soe isso, acho que o *D&D* mesmo, eu acho o menos interessante, hoje em dia. Até o *Storyteller*, eu acho que, ao contrário do *D*, que odeia, eu não odeio, só acho que não me atrai a vontade de jogar. O *D&D* eu também acho legal, só que tem muito essa coisa da *dungeon*, você tem que jogar aquela *dungeon* e, às vezes, o próprio sistema não exige que você jogue *dungeon*, mas tem a tendência a você ir lá, fazer aquela coisa de aventura, dragões e não sei o quê. Sempre a mesma coisa.

O *Storyteller*, até dá pra adaptar o *Storyteller* a outras coisas, o *D&D*...

Tem alguns sistemas que eu até admiro, só que eu fico pensando que deve ser um pouco difícil de conduzir, que não tem regra nenhuma assim, não tem livro com regra, só que eu fico imaginando que pro mestre conduzir uma coisa como essa... uma vez eu vi um suplementozinho *As aventuras do Barão de Munchausen*, nossa, que máximo! Porque eu adoro o *Barão de Munchausen*, só que, aí, não tinha nenhuma regra; a proposta era fazer uma aventura em que todo mundo pensasse junto se aquilo era plausível de acontecer ou não, se era interessante pra trama ou não. Eu fiquei pensando, nossa, dureza conduzir, né, precisa ser com um pessoal que já jogue há algum tempo, que já entenda a proposta do jogo, então eu não comprei. Era um bem fininho, eu achei legal, tal.

E tem uns sistemas que eu acho que, se você for ver, nem todos gostam, mas eu acho meio desnecessário, né? Por exemplo, *O Senhor dos Anéis*, que lançaram lá, mas é meio inútil, é cheio de *bugs*, um monte de erros, tal, não foi testado direito, tem um monte de coisas que parece o *GURPS*, um monte de coisas que parece *D&D*, um monte de coisas que parece tal; ele não cria alguma coisa nova, assim, olha, esse sistema é jogado com cartas de baralho francês que é um negócio... que viagem, né? Ele é um pouco de tudo e nada ao mesmo tempo. Então, esses sistemas, eu acho que são meio desnecessários.

Ah, tem o *Trevas* também que até é uma tentativa de fazer um sistema nacional, tal, mas também não tem nenhuma dinâmica, assim, diferente, tal, não tem uma característica muito, não tem uma cara muito própria assim também. Então, é legal também, mas não atrai profundamente.

Sujeito: M.

Idade: 23 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Pós-graduação (mestrado) incompleta em Matemática – cursando

Atividade Profissional: Estudante

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

M.: Há oito anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

M.: Ah, foi no videogame e aí eu vi que os jogos que se baseavam no R.P.G. pareciam legais e aí eu fiquei interessado. Aí, eu consegui, depois de um bom tempo, achar um grupo e comecei a jogar.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

M.: Os amigos, o... é, a diversão do jogo, ficar lendo e ficar pensando nos personagens, nas histórias.

P.: Você também narra ou você só joga?

M.: Também narro um pouco.

P.: No que você se inspira pra criar seus personagens e pra criar as histórias?

M.: Eu gosto de folclore brasileiro, história... ah, alguma história. Outro dia, eu li do Dan Brown, *Anjos e Demônios*, e achei bem legal, achei muito legal.

Uma aventura, pra mim, tem que ter mistério, é, acho que mistério, você tem que investigar, tem que pensar um pouco para passar pela história.

E o R.P.G., a interpretação de personagens ajuda você a se colocar no lugar de alguém, a pensar um pouco no caráter humano, entender um pouco mais. Porque eu acho que a interpretação mesmo, de um ator, não é tanto assim. No R.P.G., é mais o caráter psicológico mesmo, imaginar, ah, meu personagem é assim, assim e assim, como é que ele vai reagir porque não sou eu, é o personagem.

P.: E o que o R.P.G. é na sua vida?

M.: Ah, eu acho que é que nem o futebol era pro meu pai há uns anos atrás, assim. Ir beber e ver os amigos.

P.: E quais jogos que você mais gosta?

M.: Acho que é o *Dungeons & Dragons*.

P.: Por quê?

M.: Ah, é mais fácil de jogar.

P.: Por isso mesmo...

M.: É.

P.: E quais você menos gosta?

M.: (Pausa) Ah, acho que não tem, assim. Eu toparia jogar qualquer um, mas se me perguntarem, seria esse, o *Dungeons & Dragons*.

Mas se tiver gente legal jogando, eu tô indo, assim, sem problemas

P.: Tem mais alguma coisa que você acha importante falar que ainda não foi dito?

M.: Ah, eu acho que eu sei, um pouco mais, lidar com pessoas, assim. Ajuda, me ajuda. Lidar com pessoas, eu acho. É um diferencial do R.P.G. que eu noto, mas deve ter um monte que eu não percebi.

E... boa sorte.

P.: Obrigada.

Sujeito: N.

Idade: 23 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto (em andamento) em Tecnologia da Informação

Atividade Profissional: Trabalha na área de Tecnologia da Informação na Microsoft

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

N.: Vai fazer 13 anos em fevereiro.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

N.: O primeiro contato foi assim, a primeira vez que eu conheci o jogo foi quando eu estudava, estava na sétima, oitava série e não tinha... depois da escola, não tinha muito o que fazer, entendeu? Então, assim, pelo tipo de infância, tipo, eu não era... nunca fui uma criança de empinar pipa, era mais desenho, era mais uma coisa assim. Tinha, assim, sentia a necessidade de contato mais com amigos e tal do tipo, aí tinha um amigo meu, na época, o pessoal, a gente fazia academia marcial, taekwondo, essas coisas. E aí, eles falavam de R.P.G., tal, eu achava que era um estilo de luta, tanto que eu não gostava, que eu nunca gostei nada desse tipo, de briga, nada dessas coisas, eu não gostava. Aí eles me mostraram uma vez, fizeram uma aventura, falaram, ó pega um pedaço de papel, anota isso, isso, isso e isso, eu falei não, legal. Aí pegou, eu comecei a jogar, comecei a jogar, gostei, tal. Aí eu falei, nossa, mas como funciona? Aí eu fui me aprofundando, aprofundando, aprofundando, aprofundando, pronto. Viciou, foi embora.

Tanto que eu comecei a jogar, era um sistema próprio, parecia um *D&D*, tipo, aquela coisa de castelo, cavaleiro, monstros, essas coisas. Mas aí o pessoal, como tinha o pessoal que a gente jogava, tem esse jogo, tem esse jogo e tem esse jogo. Aí tinha *Lobisomem*, na época, aí eu joguei, durante um ano com um amigo meu, a parte, aí começou, comprei livro, aí, assim, a parte boa, pra mim, foi isso. Porque, nem, antes de eu jogar R.P.G., eu tinha uma dificuldade incrível em português, na matéria português, uma dificuldade gigantesca, tanto que eu detestava a matéria, detestava e eu não gostava e tudo que envolvia português, eu já tinha, mano, vai dar problema; geralmente, é matemática, mas era português. Depois do jogo, lendo, aí sim, você começa a prestar atenção, começa a ler outras coisas porque você tem que ler outras coisas, não só livro de R.P.G. porque senão você não tem... que nem, narrador, principalmente.

Pra você desenvolver uma história pra alguém, você tem que ter outras fontes. Aí as fontes são diversas, tipo, televisão, cinema, música, mas leitura principal. Você tem que ler outras coisas fora do tema porque o tema, ele só fala, ó, você vai fazer, as regras são essas, agora o que você vai fazer com a história, é, ele te dá o caminho, ó, é isso aqui,

agora que caminho você vai seguir, aí é com você. Alguns escritores, inclusive, de R.P.G. escrevem outros livros pra dar uma idéia, lançam livros de idéias, mas, mesmo assim, você fica muito preso porque lançou um livro de uma campanha, saiu, você comprou, leu, narrou. O outro mestre fez a mesma coisa, então, não adiantou muita coisa, você tem que ter o diferencial dos outros narradores.

O meu primeiro contato foi mais assim, com amigos mesmo e por não ter muito o que fazer depois da escola, pra gente não ficar na rua, nada do tipo, a gente começou a jogar. Como todo começo é aquela febre, tipo, você quer, você acha ir pra escola um desperdício de tempo, você poderia estar jogando, evoluindo o seu personagem, mas a gente não, putz, mano, foi na escola que a gente conheceu o negócio, então a gente vai, continua indo, mas aquilo, era aquela coisa de os cinco minutos de intervalo da aula, meu turno, eu faço isso, ó? Tipo, meu turno, eu faço isso; no outro turno, eu faço isso. Na hora de ir embora, ia pra casa com os amigos jogando no meio da rua, tipo, eu vou só em casa pra guardar as coisas e já volto pra jogar de novo, tá bom? Tá bom.

Mas o meu primeiro contato foi mais assim, amigos mesmo e depois da escola, não tinha muito o que fazer, vamos jogar R.P.G., aí ficava o resto da noite jogando com mãe ligando, pai desesperado, aonde você tá? Jogando R.P.G. Jogando R.P.G. aonde? Não sei, eu tô jogando R.P.G. na casa de um amigo. Onde que é esse amigo? Aí vem toda aquela série de perguntas, mas foi legal.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

N.: Isso é bem legal. O que me fez continuar a jogar, foi o quê? Todo mundo, geralmente, que joga assiste desenho, assiste série, assiste alguma coisa do tipo e sempre que você assiste uma série ou um filme ou alguma coisa do tipo, você sempre tem aquele palpite, poxa, mas eu acho que ele devia, sei lá, o herói, vamos colocar assim, ele não devia fazer isso, ele devia ser assim. Por exemplo, na história, sei lá, do *Senhor dos Anéis* ou qualquer outro filme, poxa, ele é muito bonzinho, ele é muito mau. No R.P.G., você pode fazer a mesma coisa, a mesma história, porém você mudando a história, tipo, ele não precisa fazer aquilo, você vai fazer aquilo agora.

Então, ou seja, é você, num primeiro momento, pegar a história já criada, *Superman*, *Batman* ou qualquer outro herói e você ser ele, você fazer do jeito que você quer, tipo, não, ele devia ter matado aquele cara, não perdoado ele, não, você vai lá e mata o cara ou você vai lá e... não, ele devia ter perdoado esse cara porque esse cara não teve culpa, você vai lá e perdoa o cara na história. Ou seja, você muda a história e é como se você tivesse, vai, como você usa a imaginação, é como se você estivesse fazendo, você vendo o desenho ou vendo o filme ou vendo a série, só que na sua mente. Do jeito que você quer, tipo, ó, vai ser assim e pronto. Aí você vai e delimita. Então essa parte de você ter o controle, no caso o narrador ou mesmo o jogador porque ele vai fazer o que ele achar, quiser fazer, tipo, se ele quiser, eu quero salvar essa pessoa e não essa pessoa, vai salvar essa pessoa; eu salvo as duas ou não salvo nenhuma. Isso é que é bem legal, tipo, você poder ter a sua história, você pegar a história e mudar, fazer do jeito que você quer, pra acontecer do jeito que você quer.

Às vezes, não acontece do jeito que você quer, acontece melhor do que você imaginava ou menos do que você imaginava, mas não é igual, aconteceu, tá escrito ali, não é um roteiro que você tem que seguir. Você vai mudar o roteiro, vai chegar naquele ponto, mas como você vai chegar é que você mudou. Isso que é legal, tipo, você mudar a história, fazer toda a parte, tipo, hã, mudar a história do jeito que você quer, tipo, usando as coisas do seu ponto de vista, tipo, do modo como você quer, isso que é legal. (E VERMELHO – IDENTIFICAÇÃO COM O HERÓI)

P.: Pelo que eu vi, você também narra...

N.: É, eu mais narro, essa é uma das partes ruins, eu mais narro do que jogo. Tipo, jogar, nossa, têm muitos anos que eu não jogo. Porque se você narrou e o pessoal gostou, ferrou. Não, mas você também pode narrar. Não, mas você narra melhor que eu; não, eu não levo jeito, lá, lá, lá, lá, lá, lá. Aí você pega e, tipo, ah, tá bom, né, eu vou narrar. Aí, que nem, eu mais narro do que jogo. Jogo, assim, tipo, leio, jogo, pra eu não ficar tão perdido, tão sem fazer e também pra eu ter uma base se a história tá se desenvolvendo legal, eu crio um personagem meu usando, com as mesmas pontuações dos jogadores e jogo o personagem junto com ele e, tipo, o personagem não auxilia eles em nada, só vive a mesma coisa que ele pra eu ter, mais ou menos, uma base. É meio que jogar comigo mesmo, mas é o único modo que eu tenho de jogar, mas, assim, narrar é o que eu mais, é mais narrar mesmo.

P.: E no que você se inspira pra criar as histórias e os personagens?

N.: A minha maior inspiração pra narração e no momento, agora, eu uso muito a série. Televisão, eu uso muito pouco porque o motivo da gente narrar é justamente televisão porque a gente não tinha nada pra fazer de domingo, tipo, era Gugu, Faustão. A idéia dessa mesa que eu tenho era essa, ó, vocês fazem o que de domingo? Ah, fico assistindo Faustão com a minha mãe. Não, vamos fazer uma outra coisa? Não gasta dinheiro, no inicialmente, né? Agora, a gente já anda. Mas, ó, inicialmente, não tem custo, o tempo passa muito rápido e é um negócio legal. Beleza? Beleza.

Inspiração, hoje em dia, eu uso muito a série; livro, eu uso muito livro, muito livro, não só de R.P.G., livro de filosofia, contos mesmo de história. Livros, bastante. Desenho, eu não uso mais tanto; eu usava porque dependendo do jogo, você pode colocar. Porque que nem *Lobisomem*, *Vampiro* são jogos mais adultos, então desenho fica um pouco complicado de você colocar; em alguns momentos, você até coloca porque fica infantil pro pessoal dar risada, mas a maioria, como se trata de um jogo de horror, você não pode usar tanto desenho porque é muito feliz. Tem que usar uma coisa mais pesada. Obviamente, eu uso muito a série.

Livro, eu uso bastante. Livro de mitologia, um pouco, eu uso mais livro de conto mesmo, Dostoiévski, alguns... não só contos de horror, é... Lovecraft, clássico, tem que ler Lovecraft, alguns livros de autores brasileiros, histórias brasileiras, histórias daqui mesmo, que nem, livros sobre mitologia, histórias de seres mitológicos brasileiros mesmo porque eu narro mais no Brasil mesmo, não narro tanto fora porque dá pra basear melhor a cidade, o tipo do lugar, tal. Então eu narro mais no Brasil, eu leio muita literatura brasileira pra ajudar, alguma literatura estrangeira quando precisa de alguma coisa a mais, tipo só uma coisa que Brasil não dá.

Filme, cinema, muito, bastante, bastante, bastante, bastante. Série, eu pego todas as séries adultas que tratam de algum tipo de terror. Filme, também, muito filme de terror, muito filme de terror por causa do jogo em si, mas quando a gente joga algum outro jogo, que é raro, mas joga, a gente usa muito. Eu assisto muito filme de terror B, aqueles filmes antigos, aquele *Dracula* bem antigo, *Asas do Desespero*, que é o *Cidade dos Anjos* antigo, bastante, bem antigo, *Sangue Ruim* é um filme bem B também, não trata de nada sobrenatural, mas é um filme forte, um filme B forte. Eu assisto muito filme de terror ou filme B.

Série, de hoje em dia, têm muitas séries boas, parece que a série é inspirada, eu acho, nos livros; não sei se a *Whitewolf* processa alguém porque, pra mim, é plágio, mas tudo bem, *Supernatural* é uma série que a gente assiste muito, muito, muito, muito, muito, muito, muito, muito, muito, muito, é muito focado. Tinha *Moonlight*, mas acabou. Esse *True Blood* novo aí, a gente não gostou, todas essas séries aí do momento, a gente assiste. Eu não assisto todas, mas outro jogador assiste. Ó, isso aqui é legal, tipo, tenta dar uma assistida só nesse episódio, assisto o episódio, vou lá e passo, coloco na mesa.

Filmes, também, a gente pega muitos filmes de terror, alguns filmes não são, bom, o filme, em si, não trata de uma história legal, porém se você pegar aquilo ali, mudar, a idéia que o filme te dá é boa; se você jogar aquilo num jogo, fica legal. Um exemplo mesmo é esse *Espelhos do Medo*, esse novo que saiu, novo, todo mundo que assistiu achou o filme uma porcaria, é muito ruim, nossa, eu não gostei, mas o conteúdo dele pra você colocar em jogo, tipo, pra você colocar em *Mundo das Trevas* é muito grande, é muito grande. Que nem o *The Mist*, *A Neblina* aí do Stephen King, tipo assim, ele trata... se você for ver a descrição, que nem, aqueles bichos e a idéia, meu, é *Lobisomem: o Apocalipse* ou *Lobisomem* atual, é como é o mundo dos espíritos que ele descreve no livro, é a descrição exata, exata. Lógico, tem aquela coisa do horror, dos humanos, tudo, tal, mas a descrição do livro e do filme é, tipo, é muito presa ao jogo.

A parte ruim é isso, quando você assiste esses filmes, pelo menos eu assisto esses filmes, eu coloco a visão de R.P.G. total, tipo, isso é assim, ó, ou vai acontecer isso e é batata e acontece. Ahhhh, eu sabia. Alguns filmes que o pessoal pensa, não, são montados para o jogo, tipo, são baseados no jogo, já ficam ruins, por exemplo, aquele *Underworld*, o filme, todo mundo achou legal, poxa, tem a luta dos vampiros contra os lobisomens... eu odiei esse *Underworld*. Por quê? Os lobisomens são doninhas, não são lobisomens, esse negócio, tipo, eles tratam, totalmente, errado, tipo, não desceu. Alguns filmes já tratam diferente, o *Espelhos do Medo* já é bem mais focado, fica melhor.

Alguns filmes, se você pegar pela época do filme, a idéia que o filme passa, dá, você consegue narrar uma história, que nem *Vampiro*, né? Que, geralmente, as histórias que eu jogava e narrava não eram na época de agora, na época de dois mil, era no passado, mil oitocentos e alguma coisa, mil setecentos e alguma coisa, aí fica difícil você passar pro jogador, ó, a parte mais legal de você pegar inspiração em filmes é isso, ah mas... ó, você descreve uma coisa, o jogador... não entra na cabeça dele, assiste esse filme, assistiu? Semana que vem ele volta, assistiu primeiro, viu como é que é? Ahhh, vi como é que é. Então esse bagulho é assim, faz exatamente, é esse personagem. Viu o personagem? Então é nessa época que se passa o jogo, tal, oh legal, aí já entra numa coisa, já dá uma luz na cabeça dele.

A maior parte da inspiração é isso, filme, livro, música, um pouco porque, geralmente, música, assim, música, você tem a música, mas o compositor, ele se baseou em algo, você vai na fonte que ele se baseou e descobre, tipo, um mundo de coisas pra você usar na sua história, você pega e usa na sua história como é que ele passou, a música é isso, mas leva a isso que traz isso pra você. Você pega e usa, também, em jogo, então inspiração é muito mais isso. Mas o maior foco mesmo é televisão, no caso, série e livros, livros você tem que basear bastante.

P.: E para criar personagens, quais são as inspirações?

N.: É, pra criar personagens, no caso, eu, como narrador, os NPCs uso bastante essas inspirações que eu falei. Mas eu faço como? Criação de personagens, primeiro, por exemplo, nesse *Lobisomem* novo, que é um jogo novo que eles não... que eu só li, não joguei ainda, mas é um jogo mais novo pra eles, o que faço? Eu tenho que ter, os NPCs têm que ter função, a função desse NPC vai ser essa, no caso, a função desse outro NPC vai ser abordar eles, esse vai explicar o que eles são, esse outro NPC vai ensinar o que eles devem fazer, então, beleza, eu já tenho três NPCs primários porque eles estão iniciando. A narração que eu faço pra eles, como é mesmo jogo inicial, eu sempre faço, vocês são humanos, só humanos, mais nada, vocês não são lobisomens, não são nada, vivam. Monta um humano pra mim, aí eu vou dando a história, vou dando a história, aí durante o jogo, ele muda. Não sou humano, o que eu sou? Ahhh, eu faço essa pergunta.

Então, assim, o pessoal antigo, da outra mesa de *Lobisomem: o Apocalipse* foi a mesma coisa, foi cinco, seis anos de mesa. Era a mesma coisa, não, você é humano, hoje,

eles já, nossa, já narrei o apocalipse pra eles, tipo, já destruíram o mundo, né? Tipo, meu Deus, eu era um simples humano, cara, agora eu, tipo, aniquilo um chão com um soco, né? Mas beleza. Tipo, sou *overpower*, tá ligado?

Aí eu trato a criação de NPCs por funções, depois, mais ou menos, os primeiros são mais por funções e aqueles NPCs que não tem importância, o dono da padaria, ah, ó, ele é assim, assim e assim. Ah, eu peço um copo d'água. Tá bom, tô o copo d'água. É o típico dono da padaria, ele é assim, assim e assim. Beleza? Beleza. Aí tem aquele NPC que acompanha, já não, dá uma descrição, dá um nome; se precisar, faz uma ficha. NPCs combatentes, eu pego mais o que o livro mesmo passa, só pego descrição de alguma coisa de fora, ó, você viu esse cara desse filme? Ele é assim. A não ser que ele ganhe algum destaque pelo jogador, que nem aquele NPC fraco que não tem função nenhuma, mas ele deu uma surra no jogador incrível que os dados, aí é na sorte, ajudou. Aí a gente vai desenvolver esse NPC.

Mas, inicialmente, é só por causa das funções, eu pego o NPC pela função, esse NPC vai ter essa função e esse vai ter essa, esse vai ter essa, beleza. Começa a trabalhar o jogador, começa a trabalhar o personagem porque aí os NPCs estão baseados no jogo com o personagem, por exemplo, o personagem é um *Lua Cheia*, eu vou ter que pegar um, criar um NPC *Lua Cheia* pra poder explicar pra ele, ó, você é um *Lua Cheia*, *Luas Cheias* são assim. Beleza? Beleza. Aí você é dessa tal tribo, então eu vou pegar um NPC dessa tribo pra mostrar pra ele, pegar o arquétipo básico. O livro fala, o arquétipo básico da tribo é assim, é um cara que luta, é um cara que conversa mais, é um cara que canta mais canções, tá bom, é esse cara, pega ele. Aí eu vou criando NPCs baseado nisso.

E crio aí, inicialmente, eu não crio NPCs muito, muito *overpowers* porque eles não têm acesso ainda. Não precisa criar o rei dos lobisomens, tipo, pra uns humanos, hã, você é o rei dos lobisomens, parabéns cara, eu sou um humano, beleza? Eu sou o rei dos lobisomens, beleza? Beleza. Aí eu vou criando só NPCs que eles têm acesso. Conforme eles vão crescendo, eles vão vendo que têm outros NPCs maiores que eles, ó, esse cara ele é responsável por isso, ele é muito importante, não já esse, ele é responsável por isso, esse, é responsável por isso e vai subindo até eles encontrarem, realmente, quem são. Que nem, na antiga mesa, eles encontram lá o rei dos lobisomens depois de três anos de jogo. Aí, tipo, nossa, meu Deus, é o cara, tipo, eu sou legal, eu sou, não sou qualquer lixo não, mas, poxa, ele é o rei, tá ligado? Devo submissão a ele, toda aquela parte.

Então eu crio NPC, primeiramente, pra empurrar os jogadores, dar aquele empurrãozinho básico. Depois que os jogadores já começam a andar, eu crio, começo a criar NPCs em volta deles, tipo, pra fazer as coisas deles, pra explicar pra eles, ó, funciona assim, funciona assim, funciona assim, funciona assim. Beleza? Beleza, vamos embora. Começa a andar e andar.

P.: E no que você percebe que os jogadores se inspiram pra criar seus personagens?

N.: Então, os jogadores, primeiramente, é... isso é uma parte bem complexa. Por quê? Jogador, eu acho uma raça, jogador, ele é uma raça. O que acontece? O jogador é que nem eu falo, ó, é que nem a gente sempre fala, eu, o G., que é um jogador um pouco mais antigo, a gente fala pega um exemplo de um personagem que você já viu em alguma coisa, filme, série, desenho, qualquer buraco ou em música mesmo, em canção, seja lá o que for. Pega o exemplo dele, você não vai fazer um personagem igual a ele. Eu peço, não faça porque o seu personagem é mais do que o dele porque você está vivendo o seu personagem e aquele lá não, ele já tá pronto, ele é extático. E muda alguma coisa nele, muda se você pegar, eu pego ó, você quer pegar o personagem, pega a fisionomia dele só, o estilo dele você muda, o tipo, você muda; aí, eles entram em conflito. Por quê? Porque ele baseia o personagem dele naquele cara, mas ele não consegue mudar aquele cara pra ser diferente.

Por exemplo, o V., ele montou um personagem que ele é um antigo *Galliard*, canta as canções, inspira os outros companheiros dele, porém o personagem dele é o *Edward Mãos de Tesoura*, o *Edward* é totalmente tímido. Como é que esse cara vai cantar, entendeu? Aí eu falei, ó, faz assim... ele nem fala, o filme inteiro ele faz, é mudo. Aí eu falei, tá, vamos lá, vamos trabalhar o seu personagem, beleza. Seu personagem, você quer que ele faça o quê? Não, eu quero... ele vai ser assim, beleza, distribuiu o ponto assim, distribuiu o ponto assim.

Só que aí entra a parte mais difícil de criar o personagem pra eles, eu tenho que explicar esse bendito conceito. Qual que é o seu conceito? Nossa, é a pergunta que eles mais temem na vida deles. Ah, meu conceito é isso. Tá, mas fecha isso pra mim, o que é isso que ele faz. Eu dou um exemplo, ó, o seu personagem pode criar o conceito vagabundo, não faz nada, mas o seu vagabundo é diferente dos outros vagabundos, entendeu? O que ele faz de diferente dos outros? No que ele é especial? Porque vocês são os personagens principais, então vocês têm que ser diferentes dos outros. O dono da padaria no meu jogo, ele é o dono da padaria, mas você é um dono da padaria especial, o que você faz a mais? Ah, nada. Não, você tem que fazer alguma coisa, tipo, você tem que fazer alguma coisa a mais. Aí ele: não eu sou um cara normal, tal. Aí, às vezes, pra você ajudar a criar um personagem do jogador, você tem que pegar o que ele quer fazer, isso é muito difícil. Às vezes, ele quer ser um cara normal.

Geralmente, jogador mais... que já jogou bastante tempo, eles estão bombardeados de bichos sobrenaturais, né? Tudo o que você vê é sobrenatural, aqueles narradores que, tipo, é... você encontra um vampiro nessa esquina, um lobisomem nessa, um mago na outra, uma múmia na outra e, se você andar um pouquinho mais, encontra um demônio. E eles... não tem humano comum no planeta?

P.: É... caiu um copo.... sentir a *Wyrn*....

N.: É... sentir a *Wyrn*, o copo, tá ligado? Tem um espírito ali, vamos pra *Umbra*, vamos pra *Umbra* (risos). Aí eles já estão sobrecarregados, não, quero fazer um personagem normal. Eu já tive na minha mesa, eu quero fazer um personagem humano, eu trabalho, eu tenho minha esposa, tenho meu filho, só. Tá bom? Aí você tem que pegar que ele quer fazer isso e insistir, ó, você pode ter isso, isso, isso e isso. Geralmente, o livro, ele dá, pra você se tornar especial, poderes, mas o cara, ele não quer poderes. Exatamente isso, ele não quer. Aí, geralmente, o que eu apelo? Ó, beleza, eu vou fazer você... o seu personagem pode ser inteligente, pode ser... porque, geralmente, quem tem poder, não tem cabeça. Então você pode ser inteligente, pode ser? Ah, como assim inteligente? Ele não vai falar que quer ser burro, ele quer ser inteligente; mesmo que ele seja burro, ele não vai falar que quer ser burro. Aí você, não, faz assim.

Então a inspiração, primeiramente, eles imaginam o bruto, aí você tem que pegar e lapidar, lapidar, lapidar, lapidar pra ficar na forma que ele quer. Às vezes, sempre pra falar a verdade, principalmente em jogos novos, o personagem dele, ele faz o personagem, mas não é o que ele quer. Conforme desenvolve o personagem, é que nem eu falo pra eles, eu falo, ó, lembra dessa primeira ficha de vocês. Quando vocês fizerem uma segunda ficha, vocês vão comparar com a primeira, vocês vão falar, mano, como eu consegui fazer um bagulho tão zoadado? Por quê? A inspiração que eles pegam é uma, mas quando eles transformam aquilo numa ficha é totalmente diferente. Na segunda vez que eles fazem, eles já conseguem fazer com mais facilidade, pegar aquele personagem, não, eu vou transformar assim, tipo, pega o cara, não, ó, ele tem isso e coloca aqui, aí coloca aqui, coloca aqui.

Inspiração é, mais ou menos, a mesma que eu pego, porém eles têm uma dificuldade em transformar aquilo em jogo, e em pontos, de transformar. Aí, geralmente, eles pedem ajuda pra isso, ó, como eu transformo? Aí eu falo, ó, eu vou te ajudar, porém já adianto,

não vai ficar do jeito que você quer. Por quê? Porque você vai ter que fazer. Da segunda vez, aí você vai aprender. Aí, eles, não, beleza, tal. A inspiração deles é quase igual a minha, mas eles pegam umas coisas, às vezes, que eu não conheço.

Tipo, que nem, eu participei de um projeto da Prefeitura de São Paulo que eram nos CEUs da Prefeitura, que era narrador junto com a *Ludus*, lá, lá, lá, lá, lá. Me arrependo por ter tido, ficado com a *Ludus*, mas não, pela, tipo, a parte que eu aprendi, tal. Lá, lá eu, realmente, eu provei se era narrador ou não porque eles pegavam, tipo, que nem, as pessoas que vão até o lugar, não são jogadores. Lá, assim, no dia, eu quase endoidei porque eu narrei pra uma mesa de trinta pessoas, a mais velha tinha sessenta anos e a mais nova era uma criança de três, ela não sabia nem falar direito, coitadinha. E assim, é uma explosão, é assim, é uma imaginação que, tipo, acumulou, acumulou, acumulou, acumulou, acumulou, você vai lá e, tipo, tira o elo da corrente. Aquele bagulho explode, era você fazer história com *Homem Aranha*, com um personagem da novela que eu nunca assisti na minha vida e o outro personagem de um filme que eu nunca vi e o outro era, vai, com a *Turma da Mônica*. Você tinha que fazer uma história que casasse tudo isso na hora, na hora, não era aquela coisa de você ir pra casa ler, escrever, pensar que nem, geralmente, eu faço, escrevo alguma coisa pra não ficar tão perdido. Era na hora.

E assim, eles, assim, ou seja, a inspiração você parte do mesmo, eles sempre pegam alguma coisa, alguma base já montada. Aquela velha história, Joseph Campbell, tem um DVD dele que fala bem disso, *O Poder do Mito*, muito bom, você não vai criar o personagem, você pode criar, mas isso demora. Que nem, os jogadores mais antigos, eles criam mesmo, tipo, não pegam base em nada, só na fisionomia, ah, o meu personagem parece com esse cara que já existe, tipo, esse ator ou esse personagem de série, filme, coisa do tipo, mas eles criam deles mesmo, ó, eu quero, eles fazem uma história, eu quero que o meu personagem, ele precisa disso. É um cara assim, assim, assim e assim, assim, assim e assim, assim, assado. Têm parecidos, você vê que tem parecidos com alguma coisa já fora, mas você vê que não é porque ele não se baseou lá.

Têm muitos personagens, que a gente até brinca, que saiu... teve um filme, teve um filme que saiu com um personagem que a gente... é, isso. Tem um personagem, tinha um personagem na nossa mesa que era um boxeador, ele era um boxeador, ele criou um boxeador e esse boxeador... ele era um boxeador, não tinha parente, não tinha nada e virou um lobisomem, descobriu que tinha uma história nórdica, lá, lá, lá, lá, lá, lá. E o personagem, o nome do personagem era B., a gente achou um filme, eu não sei quem achou um filme que tinha o mesmo personagem e o filme saiu depois. Aí a gente brincava, mano, cobra direitos autorais, velho, é o seu personagem, velho. Ele criou um personagem, mas era seu primeiro personagem, né? Não adianta.

Alguns jogadores mais antigos, eles pegam do nada, pegam do nada e montam. No antigo *Lobisomem* mesmo, que tinha *lupino*, era bem isso, tipo, porque não tinha... você vai falar, não, eu sou um lobo igual a quê lobo? A Lessie? Não. Então tá. Eles tinham que criar do nada. Era muito complicado? Era. Que nem, o D., era um jogador que jogava com a gente, era muito difícil pra ele, ele foi o jogador que, assim, ele, como pessoa e como jogador, ele foi um dos que teve um desenvolvimento maior, porém foi o mais difícil porque ele era extremamente tímido, ele começou com um personagem que era, que tinha uma interpretação difícil pra caramba. Tem jogador antigo, que já joga por aí e não consegue e eu ficava em cima dele, enchia o saco dele, ó, faz isso D., faz isso e ele, não, tá bom. E tentava e tinha uma dor de cabecinha.

Mas a inspiração deles é quase a mesma que a minha. Só os antigos, não, que eles baseiam, sei lá, eles lêem livros ou alguma coisa do tipo ou eles surtam, ah, vou fazer um personagem assim ou, então, um personagem mais assim, que é assim, que faz mais assim. Aí eles têm uma inspiração mais fechada pra isso.

P.: E o que é o R.P.G. na sua via?

N.: Olha, R.P.G., pra mim, eu vejo como um desenvolvimento pessoal muito grande. Por quê? Porque R.P.G., querendo ou não, acaba com a timidez, não tem como, tipo, acaba com a timidez, você querendo ou não querendo. Pra mim, é mais a parte pessoal, tipo, desenvolvimento pessoal. Timidez, isso é trabalhado total. Assim, no jogo, eles sentem a mesma pressão de falar em público, mas eles não estão em público, mas você joga na mente deles que estão. Por exemplo, quando eles têm que... um deles, né, no caso, ó, eu falo pra eles, ó, têm cem lobisomens, você vai ter que falar para os cem o que aconteceu. Nossa, eles travam; pra eles, na hora, eles vêm com pessoas, aí tipo, o pessoal, mano, não têm cem pessoas aqui, mas eles acham.

Pra mim, desenvolve a parte pessoal, conversar, não conversar, não que eu digo... abre a mente você ter, você... que nem, pra mim, como narrador, eu tenho que estar aberto a opiniões deles, não tem como, isso você leva pra fora. Qualquer tipo de pessoa com quem você converse, qualquer tipo de pessoa, seja qualquer determinado assunto, você fica aberto à opinião da pessoa. (E AMARELO) Há alguns momentos, você fica aberto demais ao ponto de você ser influenciado. Porém, no R.P.G., você começa a... é como a gente criou, a gente denomina, é a barreira do on e do off. O on é na sua vida, tipo, é sua vida particular, o off é o jogo, você não pode deixar uma coisa intrometer com a outra, tanto que a gente teve problemas na mesa, ultimamente, por causa disso, isso acontece, mas isso é desde sempre, vai morrer acontecendo.

Pra mim, o desenvolvimento pessoal, você desenvolver a sua opinião, você saber, quando você cria essa barreira do on e do off, vamos colocar assim, você desenvolve uma opinião, do que eu gosto e do que eu acho que poderia ser, mas eu gosto desse modo, porém desse modo eu aceito, mas eu quero desse. Isso eu acho que desenvolve bastante.

Na parte profissional, eu acho que desenvolve no sentido de você saber lidar com a situação e isso é, pra mim, fundamental independente do seu trabalho, do que aconteça; você teve um problema, você saber lidar com aquilo, você não se desesperar. Lógico, acontece, às vezes, de você se desesperar do mesmo jeito, mas o R.P.G., ele te ajuda a isso porque, no jogo, você é colocado em situações desse tipo, em situações, algumas vezes, no jogo, são sérias, fora do jogo, não. Mas isso trabalha muito, você, ó, eu tenho que fazer agora, e aí? Como é que fica? Aí você pára e, poxa, na vida pessoal, você pára e, pô, pensa. Profissional e pessoal, não posso me desesperar, eu tenho que agir assim. Não preciso me basear no jogo, ah, no jogo eu fiz isso, eu vou fazer igual, não, mas você raciocina, você consegue pensar melhor. Isso eu acho que desenvolve de extremo. R.P.G. desenvolve um raciocínio muito maior, com um ganho muito mais rápido e muito mais fácil e muito maior do que xadrez, que é um jogo que também você desenvolve raciocínio. (E AMARELO)

Leitura, você tem que... você é desenvolvido nem que você não queira. Geralmente, quem joga, se não gostava de ler, aprende a gostar, querendo ou não porque você vai chegar, ó, se você não ler, você não vai ter informação porque eu não vou tá todo o momento... alguns jogadores moram perto de outros? Sim, têm contato com os outros todos os dias? Têm, outros não têm. Então, ó, você vai ter que ler. Ah, mas eu não gosto de ler. Ah, você vai ter que ler, aí, assim, começa, aí quando ele começar a ler e começa a entender, começa a fazer, ah, vou começar a ler todo dia, aí começa a ler, vai embora. Ou seja, desenvolve a leitura do jogador, desenvolve raciocínio, raciocínio lógico dele desenvolve muito, mais do que xadrez ou testes mesmo que você tem que se condicionar a fazer porque você faz inconscientemente. No R.P.G., você desenvolve isso inconscientemente, então, quando você precisa usar, é mais fácil em testes mesmo, em testes ou sei lá, pra qualquer coisa do tipo, você desenvolve mais fácil, pelo menos, pra mim, sempre foi um desenvolvimento mais fácil.

Deixa eu ver no que mais me ajuda R.P.G.? A parte fundamental, que a gente usa R.P.G. pra isso, tirar esse nervosismo que a gente ganha durante a semana ou durante o período que a gente fica sem jogar, trabalhando ou estudando ou com outros problemas. É um momento que você descarrega isso, ou você descarrega no jogo ou, pelo menos, você esquece. No que você esquece, já dá uma aliviada; quando você volta pro problema, você já tá mais, tá, vamos resolvê-lo desse modo, vamos tentar resolvê-lo desse modo. Aí você já trabalha de uma forma mais forte, trabalha de uma forma melhor o problema, então, eu acho, que isso também ajuda bastante o R.P.G. que é o foco da mesa era esse que eu coloquei, a gente poder tirar esse stress, tirar esse nervosismo que acumula durante um certo período. Você relaxa, mas... relaxa e, assim, segunda-feira, quando você volta para o trabalho ou pro estudo ou para os dois, você já tem aquela, puxa, de novo mano, mas se você já... bom, tô mais aliviado, um pouco. Pode ser que ajuda quase em nada, mas nada não vai ficar sem ajudar, ajuda um pouquinho de nada. Dependendo dos problemas é lógico, que tem coisa que não tem como e tal. Mas, pelo menos, você... pode ser que, na história, não tenha acontecido nada do que você quis, mas, no mínimo, o contato com as pessoas que vão te entender, vão te escutar, já ajuda. Já aconteceu mesmo de eu ter problemas, de jogadores terem problemas; depois do jogo, a gente pára, conversa, tenta... pega o problema do cara, ó, vamos tentar dar um jeito. A gente pega, dá um help um pouco mais forte.

Mas é assim, pra mim, o R.P.G. ajuda tudo isso e, sei lá, tem umas áreas, como eu posso expressar? Eu acho que ele abre portas pra tudo quanto é tipo de, que nem eu tinha falado, abre portas pra opiniões. Você fica mais... é... não vulnerável, mais disposto a conhecer novas coisas porque, no jogo, o seu personagem pode conhecer, entendeu? Porque, assim, geralmente, narrador, não só narrador, jogador também, você passa a contar essas coisas de você ter que passar informação pra ele. Ó, passa essa informação pra ele, tipo, você passa a informação de uma exposição ou da história de alguma coisa. Então ele, poxa, mas é assim mesmo você? É. Se você... nesse livro, você não sabe dessa história de um documento, lá, lá, lá ou de um, sei lá, uma mitologia, uma lenda; na lenda é assim, assim, assim, assim e assim. Eu peguei ela e adaptei no jogo, mas ela é assim, assim, ah é? É. Ele já começa a pesquisar sobre lendas, ou seja, abre portas pra ele ou pra mim, pra qualquer jogador, pra qualquer pessoa a trabalhar, procurar uma fonte ou procurar alguma coisa. Não ficar só, tipo, no que a televisão dá. Tipo, ah, alguém me falou disso, você vai lá e procura. Aquele básico boca a boca, você falou pra pessoa, a pessoa vai lá e busca. Eu acho que, tipo, desenvolve muito isso, você fica aberto a opiniões, a qualquer tipo de opinião.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

N.: Bom, jogar, tipo, não preciso nem dizer... *Lobisomem*, tipo, é a minha vida mesmo, não tem jeito. *Lobisomem*, eu gosto muito, muito, muito, muito, muito mesmo.

P.: Por quê?

N.: *Lobisomem* porque *Lobisomem*, ele trata muito a paixão. É muito sentimento, é muito sentimento forte que ele trata. *Vampiro*, ele já é aquela coisa mais morta, mais parada. *Lobisomem* não, é você pôr pra fora, você tem que pôr pra fora o que você tá sentindo, geralmente, eles põem até demais, né? No jogo, eles põem muito, tipo, fica muito exaltado. Então, que nem as mesas, eu já vi isso em Internacional mesmo, as mesas de *Vampiro*, elas são mais quietas, mais calmas. Mesas de *Lobisomem* não, elas são mais agitadas, é aquele povo gritando, berrando, não que eu goste disso, mas o jogo *Lobisomem*, ele trata mais paixão.

Trata mais... é... mais respostas, tem mais respostas pra muitas, pra algumas questões, tipo, por exemplo, *Lobisomem*, você é meio espiritual, então ele trabalha muito isso. Mesmo quem não acredite ou quem não goste, não segue religião ou algo do tipo, ele

não trata disso, isso que eu gosto de *Lobisomem*, ele não trata religião; *Vampiro*, ele já trata, então, tipo, como é um assunto complicado porque é uma coisa muito pessoal, o jogo, ele mostra uma outra e aponta e acabou. Não tem Deuses, não tem religião, não tem nada. É Gaia, é isso, isso e isso, acabou. Você tem que aceitar e ponto e acabou. Sei lá, é mais uma organização do Cosmos, blá blá blá, blá, blá. No *Lobisomem* novo já não tem tanto isso, mas tem uma outra mitologia e é assim também. Beleza? Beleza. Então eu acho *Lobisomem*, por trabalhar mais paixão

No antigo *Lobisomem*, no novo, isso foi reforçado mais ainda, você trabalhar em grupo, você é obrigado a trabalhar em grupo. Não obrigado você tem que fazer, não, porque se você não fizer, você não sobrevive ou você não se desenvolve. Ou seja, tem que ter um desenvolvimento em coletivo, em grupo. Geralmente, jogar que não... por exemplo, jogador de *Vampiro*, ah, porque *Vampiro*, ele já é mais solo, ele é um jogo mais sozinho; tem o grupo? Tem, mas ele não é obrigado. *Lobisomem* não, você tem muito benefício com o grupo, então você trabalha mais em grupo. Então eu acho isso, no *Lobisomem*, fundamental, você ter aquela coisa da paixão, você ser mais... você ser especial, que você não é amaldiçoado, nada do tipo, não, você é, meu, você é a forma mais primitiva e perfeita de vida, e você trabalhar muito em grupo, você ter esse trabalho, ó, você tem que fazer isso com essa pessoa, se vocês não fizerem, nem você nem ela vai ganhar nada, então vocês têm que trabalhar em grupo.

Lobisomem, eu trabalho muito isso, tipo, eles terem... eu não preciso forçar o grupo, eles sentem que estão precisando e têm que fazer e eles fazem. Isso, eu acho um ponto fundamental em *Lobisomem*, fundamental. O jogo tem uns pontos ruins? Tem, mas ele não... os pontos positivos superam os ruins e aí visa muito alguma adaptação que o narrador coloca, que ajuda e termina que fica tudo legal.

P.: Então esse é o que você mais gosta?

N.: *Lobisomem* é.

P.: Tá. E quais você menos gosta?

N.: Olha, o que eu menos gosto? Bom, eu não gosto de *GURPS* porque *GURPS*, eu acho que você tem que fazer... você não precisa fazer uma conta científica, matemática científica pra fazer uma ficha. Eu não gosto de *GURPS* por causa disso. Não gosto de *GURPS* por nada desse mundo, tipo, é muita regra, é muito cálculo. Tem resposta pra tudo? Tem, mas eu acho que é muito forçado, é muito cálculo pra pouca coisa.

Hããã, *3D&T*, eu joguei *3D&T*, adorava *3D&T*. Hoje, eu não jogo *3D&T* por nada desse mundo porque é muito infantil, o sistema é muito falho, tem muita falha, porém, eu joguei? Joguei. Conheci o mal? Conheci o mal. Mas não é o meu preferido também.

Deixa eu ver... outros jogos que eu não gosto? Eu não gosto do jogo, né!? Não pela história, mas pelo sistema. Quando o sistema do jogo é bagunçado, não vai, não dá, não dá, não dá, não dá, não dá, não dá. Mas, por exemplo, têm jogos de, por história eu não gosto, mas é pessoal meu. No *Mundo das Trevas*, *Vampiro*, *Lobisomem*, lá, lá, lá, eu não gosto de *Changeling*, eu não suporto *Changeling*, essas coisinhas felizes não rola, não dá certo, eu já joguei, conheci, mas não vou, não gosto, é, nada de brincadeira, nada de felicidade porque eu não acho, não dá certo. Eu, mas assim, é mais meu mesmo, que nem já o V., ele adora, tipo, ele acha muito legal, beleza, respeito, mas, assim, se eu vir um bicho desse, mano, eu bato até morrer, tá ligado? Tipo, eu piso nele, eu falo pra ele 'eu não acredito em fadas', aí você morre.

Mas, de história mesmo, eu só não gosto de *Changeling*, mas dos outros jogos é sistema. Sistema, pra mim, quando é muito complicado, é muito... tem muita pergunta pra pouca resposta, tem mais resposta pra pouca pergunta, não dá. O *Senhor dos Anéis*, ele é comercial, é pra vender, pra ganhar dinheiro porque o sistema é falho, a história, eu acho, falha, muito falha. *Senhor dos Anéis*, nenhum tipo de jogo que você tem que seguir aquilo,

eu gosto. Por exemplo, *Senhor dos Anéis*, você é obrigado a pegar o anel e destruir o anel, você não pode pegar o anel e sou o rei do mundo, vou dominar o planeta, vou ser o cara mau, vou dominar o mundo. Não, não pode. Se você fizer isso, você terminou com a história do jogo, do mestre. Aí, que nem eu falo com alguns jogadores, eu não considero isso R.P.G., isso é teatro porque você tem um roteiro feito e você vai seguir o roteiro, então não é R.P.G. R.P.G. você muda o que você quiser.

R.P.G.s de *Anime*, eu não gosto. Por quê? Porque é roteiro. O carinha louro... o carinha do cabelo preto tem que ficar louro quando fica muito forte ou ele vira macaco na lua cheia, o outro é isso e o outro é aquilo, então não dá. Eu... esses, tipo, eu não jogo, assim, jogo pra brincar, me divertir uma sessão só, mas não é... mas é mais isso, história, pra mim, quando ela já é feita, montada, não tem porque seguir. Algumas adaptações ficam legais, você pegar só pra fazer uma vez ou outra, mas já quando a coisa já é montada, eu não consigo jogar. Têm alguns jogadores que já gostam, têm alguns jogadores que não jogam mais na nossa mesa, eles jogam, tipo, esse tipo de jogo, aquela coisa já montada e eles gostam de seguir aquilo. E eles gostam, se estão jogando, por mim, é porque gostam. Eu não suporto, mas... mas é deles mesmos.

P.: Tem alguma coisa que você considere importante de dizer?

N.: Ó, malefícios do R.P.G., tem alguns malefícios. Mas isso não é malefício do R.P.G., isso é malefício de qualquer coisa, que é o quê? É excesso, excesso vai fazer mal, não adianta, mas excesso em qual ponto? Não é o cara ler todo o livro todos os dias, lá, lá, lá, lá, lá. Não, não é isso. É ele só pensar, só agir em R.P.G., qual sentido? Eu acho que o malefício do R.P.G., por exemplo, tem alguns casos que já teve, num sei se foi, né? Isso daí já é investigação de polícia. Jogadores que assassinaram pessoas, lá, lá, lá, lá, lá, lá, lá e a *Globo* vai lá e mete o pau. Pra mim, primeiro, jogador não vai fazer isso, em nenhuma das hipóteses, a não ser que ele estivesse drogado ou alterado por alguma substância química. Isso isenta R.P.G. de toda e qualquer culpa. Por quê? Qualquer pessoa, no mesmo estado, não precisa jogar R.P.G., qualquer pessoa drogada, alcoolizada, com algum problema mental que leve a isso ou seja lá o que for vai fazer a mesa coisa. Então, eu acho que isso, o R.P.G. não é culpado.

R.P.G. não é culpado em alguns pontos... em quais? Às vezes, alguns jogadores, eles se prendem demais ao jogo, eles não fazem mais nada além do jogo. Não tem um estudo, não tem trabalho, não tem outra válvula de escape ou qualquer outra do tipo. Aí termina que o R.P.G. não vira uma válvula de escape, vira uma válvula de absorção, ele absorve tudo, tudo, tudo, tudo e não sai, não vasa aquela informação. Quando não vasa, vai dar problema. Vai dar problema em qual sentido? Hããã, sei lá, já vi casos extremos, jogadores que, tipo, antes de fazer qualquer coisa na vida deles, eles consultavam o livro. Eles tornaram o livro uma dependência mental. Eu falei, mano, isso já é algo ruim. Beleza, a gente... eu peguei... são jogadores que jogaram na minha mesa, hoje já não jogam mais. Mas, assim, não se curaram, mas não têm o mesmo nível mais. Eu falei, ó, não é isso.

Aí, tipo, isso é bom e ruim, por quê? O R.P.G. causou problema? Causou. O R.P.G. pode arrumar, você vai lá e arruma, que é você fazer algo. Primeiro, esse tipo de jogador já jogou na minha mesa? Já. Como eu curava isso? Eu curava não, eu lidava com isso... você fazer alguma coisa que não tá no livro. O jogador travava, ele não sabia o que fazer. Aí, como é que eu faço isso? Você vai ter que pensar. Como assim pensar? Pensar, pensar, sabe, tipo, usar o seu cérebro, não o livro. Ah, é? É. Aí ele trabalhava, lidava melhor com a coisa. Parte negativa, eu vejo mais isso, quando o jogador, ele fica muito... jogador ou narrador, ele se prende demais. Isso eu vejo algo negativo do R.P.G., ele fica muito preso e isso prejudica muito a pessoa. Nisso tá aquela coisa que eu tinha falado, quando ele quebra essa barreira do off pro on.

Têm pessoas que, assim, o R.P.G., sabem jogar R.P.G., mas não são jogadores. Por quê? Ele não consegue deixar o problema de fora da vida dele pra dentro do jogo. Há uns dois meses atrás, a gente teve um problema assim na mesa. Um jogador de fora, ele não sabia deixar os problemas dele lá e trazia pra mesa e ele agia, o personagem dele agia como ele acharia que deveria e dava uma confusão e envolvia outros jogadores, é... que nem, ele não sabia diferenciar brincadeiras e aí começa o bagulho a ficar muito sério. E aí, uma parte... que nem, eu, como narrador, eu me sinto responsável por todos eles da mesa, todos, sem exceção, independente da idade. Por quê? É que nem eu falo pra eles, se você puder, mesmo que você não goste, você odiar o seu pai e a sua mãe, deixa a porcaria de um bilhete, eu vou estar em tal lugar com tal pessoa. Se der algum problema, tipo, mano, passa meu telefone pra pai, toma, meu telefone é esse; se der algum problema, eu vou... faço o que eu tiver que fazer.

A gente teve alguns problemas já. Na mesa acontece de tudo? Acontece. Quando a gente menos espera, acontece um problema cabeludo que a gente tem que resolver. Beleza, isso é uma parte legal, também, do R.P.G., é isso, as pessoas da mesa, elas se unem no bem, tipo, criam um laço de amizade muito forte e são pessoas, totalmente, distintas. Geralmente, o cara que joga R.P.G. é o cara que escuta metal ou escuta rock, não escuta samba, ele não escuta isso por nada. É, geralmente, o cara que bebe, que sai pra balada, se veste de preto, lá, lá, lá, lá, lá. Na minha mesa, eu sou, totalmente, contra esse tipo de dogma que você tem que ser assim, não, eu deixo todo mundo jogar. Por exemplo, a M., ela é totalmente diferente da gente, ela é totalmente feliz, não usa preto, usa rosa, tipo, é uma menina normal, entendeu? Mas o jogo, que nem, ela pega amizade, tipo, conseguiu amizade com pessoas que são totalmente o oposto ao tipo de música que ela escuta, ao tipo de televisão, programas que ela assiste, ao tipo de livros que ela lê, ao tipo de gostos que ela tem.

Geralmente, você forma amizade com as pessoas por causa dos gostos parecidos ou semelhantes. No R.P.G., não tem isso, você faz amizade com uma pessoa que, meu, ela é, sei lá, totalmente diferente de você, tipo, ela é rosa colorida, você é negro maligno, ela é... e é assim, não tem. Isso é uma parte muito boa, você forma.

R.P.G. quebra religião, que nem eu, na mesa, não tenho problema de religião, a gente não discute, cada um tem a sua crença, cada um tem o seu dogma, mas eu, ó, eu coloco, eu chego a colocar na mesa isso, mas eles lidam super bem com isso, independente da idade, desde eu, que sou o mais velho da mesa até o V. que tem catorze anos ou jogadores antigos, já tiveram jogadores, na mesa, de quarenta anos, de quarenta e cinco anos, pessoas já casadas, com filhos, tudo, a mesma coisa. Tipo, essas pessoas, eu já... já tem que ter um diferencial. Por quê? Porque você colocar uma coisa muito absurda, ele vai... ele absorve mesmo, tipo, se eu falar V., tá chovendo sangue no meio de São Paulo. Ah, beleza. Se você fala isso pra uma pessoa de quarenta e cinco anos. Como assim? Tipo, ele tem essa visão mais real, tipo, e as pessoas? Pra ele não, ah, dane-se, tipo, o V. vai falar: tem vampiro? Ele vai abrir a boca e olhar pro céu pra beber sangue, mas não vai ser.

Eu acho isso bem legal, você poder casar todos os tipos de pessoas, tipo, pessoas de idades diferentes, de gostos diferentes, todas elas se unem, são amigas, conversam, resolvem problemas juntas. Que nem, já aconteceu, aconteceu uns problemas na casa da M., a gente mora lá na zona leste, o G. e o F., jogadores, moram na zona oeste, eles foram lá na zona leste com a gente pra resolver, pra ver o que estava acontecendo. A gente foi, sentou, resolveu? Resolveu, resolveu, beleza, foram pra casa, tudo direitinho. Então isso é bem, bem legal, tipo, você cria uma amizade forte, alguns mais com os outros por causa que são próximos ou têm um contato maior, outros nem tanto, mas, mesmo assim, cria uma amizade legal. Você conhece gente de tudo quanto é jeito, tipo, aquela coisa de você

ir pro Internacional, ó, oi, beleza? Tipo, você sabe o personagem do cara, sabe o que ele é, mas não sabe o nome dele, você consegue amizade muito forte com ele. Isso é bem legal do R.P.G.

A parte negativa é essa, de você focar mais. Bom, o benefício maior, eu acho que é eles saberem lidar melhor com as coisas, tipo, as situações que eu coloco eles, algumas vezes, fazem eles... num primeiro momento, eles têm um choque; os jogadores novos mesmo, eles têm um choque, eles não pensam, eles travam, mas eles começam a saber lidar e isso, na vida deles, eles também. Qualquer problema que tiver, qualquer coisa que tiver, eles param e vão sabendo lidar, vão sabendo fazer, vão sabendo fazer como eles saberiam fazer dentro do jogo. Não pegam o mesmo exemplo, eu falo, nunca pega o mesmo exemplo, mas coloca, entendeu?

Eles aprendem também... eu sempre passo pra eles responsabilidades, como a gente jogava, antes, na casa de pessoas, eu falava, ó, as regras são essas, nada de bebida, nada de cigarro, nada de palavrão dentro da casa dos outros. Centro Cultural, qualquer lugar público, mano, pra mim, isso é um problema de vocês, lógico, não se droguem, não matem ninguém porque eu vou estar, tipo, se acontecer alguma coisa, quem é responsável por aqui? Eu.

Se eu falar isso pro V., ele vai querer me bater, mas que nem, é uma preocupação diferente? É. A gente não trata ele diferente, porém, eu deixo bem explicado, peço pra ele, ó, avisa a sua mãe, avisa o seu pai, avisa quem forem os seus responsáveis diretos, vô, tio, sei lá, com quem você mora, mas avisa. Que nem, ele mora perto da minha casa, então, assim, eu acompanho, venho com ele, volto com ele porque ele não precisa de cuidado? Não precisa, porém, querendo ou não, ele tem horário pra sair e horário pra chegar. Eu não vou falar que os pais dele estão errados, jamais, os pais dele estão certos. É que nem, geralmente, ele tem que ir embora mais cedo, que nem eu falo, beleza, você tem que ir embora mais cedo, não tem problema, a gente continua o jogo, você vai.

Geralmente, joga em lugar público, quando não tem a oportunidade de jogar na casa de ninguém, vamos jogar em um lugar público de fácil acesso pra todo mundo, no meio do caminho pra todos, pra não ter que todo mundo, nenhum ficar muito longe e tem que ir embora, vai. Se precisar de alguma coisa, me liga e quando você chegar, manda um e-mail, lá, lá, lá, lá, lá pra saber que você chegou inteiro e não chegou faltando nenhum pedaço pra sua mãe ou seu pai vir querer me esfolar vivo, entendeu? Nunca aconteceu, nunca chegou a esse extremo de ter algum problema assim, mas eles ganham responsabilidades. Tipo, a responsabilidade sua, chegar em casa vivo, eu falo pra ele, chega em casa vivo, tá bom? Tá bom, aí ele vai e vai pra casa direito, não tem nenhum tipo de problema.

Mas é mais isso, eles ganham uma certa responsabilidade sim, tipo, independente do que for. Alguns, antes, eram menores, agora... eu também já fui menor, tipo, todo mundo já foi menor. Antes, quando a gente era menor, a gente não jogava tanto em Centro Cultural, nada do tipo, jogava na casa de pessoas mesmo mais próximas, mas os que eram menores, também, tipo, antes a gente só estudava, né? Alguns, há uns, sei lá, seis anos atrás, eu tinha dezoito anos, eu só estudava, agora não, todo mundo trabalha. Então assim, as responsabilidades que eles têm no jogo, que eles ganharam na mesa, fizeram eles também terem no trabalho deles, saber lidar melhor com a situação, melhor lidar com as coisas. (E AMARELO)

Aí trazer, também, conhecimento deles. Isso é muito... acho que a parte fundamental é o conhecimento que eles adquirem aqui e fora. O que eles adquirem de fora, eles trazem pra cá. Quando eles trazem pra cá, a gente soma tudo e repassa de novo, repassa de novo, aí eles já, ah, funciona assim, funciona assim, funciona assim, funciona assim. Isso é

um ponto bem, bem positivo, também, que eles pegam. Conhecimento, responsabilidades que eles adquirem. (E AMARELO)

Sujeito: O.

Idade: 29 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto em Engenharia Eletrônica

Atividade Profissional: Consultor de informática

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

O.: No total que eu jogo R.P.G. devem ter mais ou menos uns quatorze, treze anos e *Live Action*, especificamente, dez.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

O.: Eu sempre ouvi falar de R.P.G. desde cedo, uns dez anos, doze anos sempre tive interesse em entender a mecânica do jogo que eu tinha lido a respeito, só que eu tinha um pouco de dificuldade pra achar grupos que jogavam. Então, eu tinha muito conhecimento teórico, mas nunca tinha entrado em um jogo de verdade. E quando eu tinha uns quinze anos mais ou menos, quinze, dezesseis anos, eu achei uns amigos que jogavam e eu comecei a jogar com eles.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

O.: Bom, eu gosto bastante da experimentação que tem no jogo, você pode experimentar vários conceitos em cima da criação de personagens. Por sinal, é a parte que eu mais gosto do jogo, é a criação de personagens, a criação de arquétipos, de personalidades e trabalhar em cima da interação desses arquétipos em cima dessa sociedade criada no jogo em si, essa emulação de sociedade.

E também tem um pouco dessa parte do poder que é uma questão divertida, da parte do poder puro que você se diverte um pouco brincando em cima disso também. Mas a parte mais interessante mesmo é trabalhar em cima dos arquétipos de personalidade.

P.: E no que você se inspira para essa criação?

O.: Eu, geralmente, pra criar personagens, eu testo conceitos, eu pego um conceito específico, por exemplo, um dos personagens mais antigos que eu tenho, eu peguei o conceito básico de anarquismo, apliquei básica num específico de personalidade e comecei a evoluir isso em questão de coisas que foram surgindo no jogo, coisas que o meu personagem foi aprendendo e foi desenvolvendo com relação a... tem até partes, por exemplo, da corrupção do elemento do anarquismo em si pelo poder; tem grande parte do jogo em que o personagem acabou sendo corrompido e depois, uma certa redenção em cima disso, onde tiveram momentos em que o personagem notou o que estava acontecendo com ele e se redimi dentro do próprio conceito dele. E o desenvolvimento desse arquétipo em relação aos arquétipos em volta, por exemplo, o quanto o personagem tem essa clara noção de que ninguém nunca vai entender a ideologia dele, mesmo as pessoas que têm ideologias semelhantes, tem motivações diferentes em cima da mesma ideologia.

Esse é um dos personagens mais prediletos que eu tenho, esse personagem que eu jogo aqui no momento; tem outro personagem, o primeiro personagem de R.P.G., que eu também gosto bastante dele, mas é impraticável de jogar hoje em dia porque o arquétipo se desenvolveu de uma forma onde o personagem, praticamente, é impossível dele se... ter uma socialização; ele viveria mais isolado por causa de como se desenvolveu a personalidade dele. Esse personagem inicial, no caso, trata do conceito do conflito de um

personagem, de uma personalidade essencialmente solitária sendo obrigada a lidar com sociedade, com elementos externos e quanto isso foi cada vez mais marcando esse isolamento do personagem até que chegou a um ponto onde ele só convive com quem ele escolhe conviver.

Os personagens são, pra mim, basicamente, essa questão dos testes de conceitos mesmo. Eles são, na minha concepção de como eu vejo, é uma prova de conceito de como certas... aquele tipo de personalidade se desenvolve. Eu não posso dizer que é um conceito absoluto porque todos os conceitos estão manchados com a minha personalidade. É impossível dizer que um personagem não tenha traços de personalidade meus e quanto mais o tempo passa, mais os mesmos traços de personalidade acabam manchando os personagens.

Mas têm casos interessantes como casos de traços de personagens acabarem me manchando, o personagem vazar e acabar alterando conceitos que você tinha de vida real, de fora do jogo e os conceitos do personagem acabam vazando pra você. Esse personagem mesmo dessa questão do anarquismo, é um dos personagens que mais vazou pra mim, conforme eu fui aprendendo a desenvolver tudo isso, cada vez mais essa questão de apolítico e anárquico acabou vazando muito pra mim e, hoje em dia, esse personagem é muito próximo do meu conceito de vida real, tirando essas partes de conceito que são impossíveis de vazarem pra vida real, tipo, fazem parte de um mundo imaginário e tem que manter um pouco a separação pra se manter são. (E AMARELO)

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

O.: Bom, hoje, ele tem um papel um pouco estranho e paradoxal. Ao mesmo momento que eu gosto de jogar R.P.G., isso é uma válvula de escape boa em vários momentos, eu faço parte da organização de um projeto grande de R.P.G., isso acaba consumindo algum tempo de uma forma maior do que um jogador comum que escolhe a hora que ele quer jogar. Eu acabo tendo que conviver com o R.P.G. em horas que eu não estou disposto a fazer isso porque outras pessoas tiveram que resolver problemas, então como eu sou responsável por uma parte desse projeto, eu tenho que resolver os problemas dessas pessoas, então é um pouco paradoxal. Têm dias que eu quero, realmente, jogar e eu vou longe, etc e tal e têm dias onde é, praticamente, é como se fosse trabalho; eu tenho que fazer a coisa e tô fazendo, tá, tudo bem, encheu o saco, quero ir embora, mas não posso. Mas é interessante, acho, esse conceito de horas em que R.P.G. é pura diversão e têm horas que ele tem um pouco de trabalho também.

Não tem como dizer que o R.P.G. não ajudou no conceito de socialização, você tem que conviver muito com pessoas, você acaba, por parte do jogo, desenvolvendo melhor esses dotes de socialização, argumentação, raciocínio lógico. Você acaba encontrando problemas onde você tem que usar raciocínio, onde você tem que usar vários... que nome se dá a isso? Tem que usar dotes mesmo que, geralmente, por exemplo, quando você é um adolescente, você ainda não tem uma argumentação decente, sua socialização é muito restrita aos elementos de um adolescente, aquele grupo social que você tá envolvido e o R.P.G. tem isso de, apesar de ser várias pessoas que jogam, você vai achar muito pouca coisa em comum com essas pessoas, na vida real, fora do R.P.G. Você acaba se envolvendo com vários grupos sociais fora do que você estava acostumado antes quando você não tinha esse momento de R.P.G. É interessante você ver, você consegue analisar esses grupos de fora, esse processo, eu aprendi bastante coisa sobre as pessoas, sobre convívio com o ser humano em si. Ajudou bastante nessa questão de convívio e aprender a lidar com as pessoas. (E AMARELO)

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

O.: Sistemas de jogo?

P.: Isso.

O.: O sistema que eu mais gosto de jogar até hoje, que eu sustentei, é o sistema chamado *Shadow Run*, que é um sistema baseado em uma sociedade pós-moderna, mais ou menos, ciberpunk. Que eu gosto bastante, esse pós-modernismo, essa coisa do futurismo.

Também gosto do jogo chamado *Lobisomem: O Apocalipse*, que é um jogo mais de terror pessoal e é um jogo que lida muito a respeito de propósito, você tem um grupo, o grupo todo tem um propósito em comum e lidar em cima disso, como chegar em um propósito que, na maior parte do tempo, você sabe que é algo impossível de ser alcançado.

A tribo que eu mais gosto de jogar é *Garras Vermelhas* porque... é um pouco complicado. O conceito da tribo *Garras Vermelhas* em si, ela vê o problema todo gerado de corrompimento do planeta em cima do ser humano e vê a solução em cima disso no extermínio da raça do ser humano; é uma visão radical, mas é exatamente esse conceito de se aplicar esse radicalismo em cima do problema. Você tem um problema, como você soluciona, você acaba com o problema, você acaba com o problema, você acaba com ele por baixo, tanto causando problema. É uma solução simplista pra um problema complexo e a aplicação desse conceito em cima do jogo cria conflitos interessantes de se lidar, principalmente, baseado no fato de que essa tribo, especificamente, no conceito do jogo, eles não são humanos, nunca foram humanos, não conhecem o conceito de humanidade, todos esses conceitos que nós temos completamente, que a gente lida diariamente, é comum pra gente lidar, são conceitos, totalmente, alien pra essa tribo, especificamente.

Eles não são humanos e nunca foram e interpretar isso é muito divertido, você tem que esquecer, exatamente, tudo o que você sabe. Desliga tudo e começa de novo, você tem que começar a pensar como uma coisa que você não sabe como é, você acha como é. Você aprende muito, em cima disso, do ser humano também, essa visão de... você tá tão acostumado a usar tanta coisa, sabe? É... essas ferramentas do dia-a-dia, coisa que tá muito acostumado e pra eles, você não precisa disso; tudo o que eu preciso tá aqui, ó. Eu tenho isso, eu posso caçar pra comer, isso é fácil, pra eu dormir, eu arranjo um cantinho, abaixo a cabeça e durmo, tem água ali, eu vou lá e bebo, como de novo e durmo de novo. É simples. Pra quê você quer mais do que isso? Você nega o conceito do poder ver de fora, o conceito da negação básica pra você poder, é uma visão que eu tenho muito, é uma questão mais da dialética, você extrair o problema e observar o problema num ambiente controlado. E essa visão, que eu digo, permite bastante disso porque você não precisa lidar com os conflitos a respeito da humanidade que, normalmente, você lida; mas conflitos humanos, essencialmente, humanos. Essa coisa da preocupação com o mais fraco, por exemplo, é uma coisa que não existe ali; se você é fraco, você não sobrevive, alguém come você.

Eu gosto também do sistema de *Vampiro*, mas é um sistema que é um pouco usado demais, acaba sendo simplista até por causa de tanto uso que é feito em cima dele. Mas eu gosto bastante, também, do *Dungeons&Dragons*, do sistema *D20* padrão, esse sistema de fantasia.

Eu não gosto muito de sistemas medievais. Eu acho o conceito medieval de *Idade das Trevas* muito bidimensional, muito limitado a questões religiosas e sexistas, mas dependendo de como você trabalha isso, ele até, dentro do conjunto de fantasia mais forte, longe da Idade Média conhecida, trabalhando mais em cima de fantasia, o conceito fica um pouco mais fácil de aplicar e mais divertido.

P.: E quais os jogos que você menos gosta?

O.: Os que eu menos gosto... os que eu menos gosto, eu toquei muito pouco neles mesmo, mas o sistema de *Changeling*, é um sistema que eu acho um pouco fraco. É um sistema, meio, sei lá, tipo, *Hello Kitty* demais. É... deixa ver se eu lembro de mais alguma coisa. Não gosto de *GURPS*, mas o problema de *GURPS* não é o ambiente e sim, o sistema de jogo em si. É um sistema complexo demais pra você desenvolver pouca coisa, é um sistema

mais que você vai ficar lá o tempo todo calculando e brincando com o sistema e jogando menos. E eu acho muito mais importante a interpretação do que o sistema em si e o *GURPS*, ele tem suporte pra interpretação, mas as pessoas acabam usando isso muito pouco, fica limitado.

P.: Você gostaria de dizer mais alguma coisa que não disse e considera importante?

O.: Vamos lá, o R.P.G. é complexo, não é uma coisa simples e a maioria das pessoas que joga R.P.G., infelizmente, não conseguem ter uma visão completa de como você pode aproveitar o sistema. Eu acho que a maioria das pessoas que jogam R.P.G., elas estão mais preocupadas com o termo simples de poder, de ter a planilha de jogo cheia de características e cheia de vantagens pra poder chegar e falar, o meu personagem mata o seu, assim, assim e assim e aproveitam pouco da interpretação, isso acaba até corrompendo um pouco das pessoas que gostam mais da interpretação e, a partir de um ponto, os jogadores ficam restritos ao fato de se ela não tiver um nível de poder, não adianta nada ela interpretar porque ela vai morrer.

Mas fora o fato de ser subaproveitado, o R.P.G. tem muita possibilidade de aprendizado mesmo, pode aprender muita coisa, às vezes, mais coisas do que é possível ver inicialmente. Questões morais, estritamente, morais que você é obrigado a lidar dentro do R.P.G., que você chega a pensar, realmente: nossa, por que dessa questão moral? Por que desse princípio? Por que a sociedade trabalhou esse princípio desse jeito? Por que eu preciso desse princípio dessa forma? Isso é prático? Isso é funcional? Eu preciso disso? Eu não preciso disso?

Ou até o contrário: nossa, por que as pessoas não fazem isso? Por que esse tipo de conceito se torna tão banal na sociedade? E, na verdade, é uma coisa que deveria ser vista com muito mais afinho do que as pessoas vêem, que a sociedade presta atenção. E algumas interpretações da sociedade sobre ela própria, você vê no R.P.G., que são, intrinsecamente, falsas. Conceitos como a humanidade ser, essencialmente, boa que é usado muito em sistemas de R.P.G. onde você vê que as pessoas são, essencialmente, boas enquanto se você for prestar atenção, isso não é verdade, as pessoas não são essencialmente boas. Na melhor das hipóteses, as pessoas são essencialmente neutras, isso na melhor das hipóteses. Geralmente, as pessoas são, essencialmente, más.

Não é que o R.P.G. mostra, o R.P.G. possibilita que você consiga visualizar conceitos que você é forçado na sociedade a aceitar, praticamente forçada, mas a pessoa é colocada lá, colocada como única opção. Essa opção, a opção é A, você não tem opção B; quando você vê que existia a possibilidade de ter o B, você começa a pensar, mas por que não o B? E até o contrário, quando você descobre que o B existe, você fala: puxa, mas o A, realmente, faz mais sentido do que o B. Alguns conceitos são reforçados, alguns conceitos são colocados em dúvida e alguns conceitos, simplesmente, aparecem que não existe nem A nem B, você fala: puxa, tá faltando alguma coisa aqui, tá faltando encaixar alguma coisa aqui que não existia antes.

Outra coisa é em relação a um conflito não existente, bom, era não existente pra mim porque eu não tinha conhecimento, ainda, dessa questão. Que foi essa parte do meu envolvimento com a questão anarquista; eu tinha um conhecimento muito superficial, praticamente, o conhecimento das pessoas de um anarquismo geral, de um anarquismo genérico, de bagunça, diferente do conceito real do anarquismo da autosustentabilidade, da autogestão e eu me deparei com isso no jogo com outros personagens, inicialmente. E com um personagem que tinha um conceito básico de uhu, a hora de fazer bagunça, vamos fazer o que eu quero e eu mando em mim, eu me deparei com o conceito de autogestão e não só de autogestão, mas descobri que anarquismo, na verdade, ele é um nome pra um milhão de coisas em baixo da mesma ideologia.

Existe anarquismo primitivista, existe o anarquismo puro e social que é justamente essa questão apolítica, existe o anarquismo de autogestão onde é um anarquismo mais politizado, existe também o anarquismo de caos puro e, por um momento, conceitos muito novos começaram a existir e acabou com o meu envolvimento de várias, de vários desses movimentos, que acabei lendo muita coisa, acabei comprando livros, simplesmente, que eram, inicialmente, pra eu criar um contexto, pra criar esse contexto desse personagem ou depois quando eu estava já na parte, tipo, de cuidar do projeto, pra desenvolver o cenário mais profundo para os personagens, pra dar uma profundidade extra de jogo e desses livros, desses conceitos que eu aprendi, simplesmente, pelo jogo, praticamente, todos eles são conceitos, assim, que adicionaram na minha vida, que eu aprendi coisas a respeito, conceitos da relação de trabalho, do ser humano com o trabalho, dessa necessidade operária de produzir. De produzir por quê? Pra quem?

Eram conceitos que não existiam na minha vida, (E AMARELO) porque o trabalho é uma coisa que você tem que fazer. Por que eu tenho que fazer o trabalho? Eu não sou obrigado a produzir pra outra pessoa, sendo que eu poderia produzir pra mim unicamente. Por que eu tenho que produzir além de uma... o termo não é cota, mas a gente pode usar a palavra cota por falta de algo melhor, além da minha cota necessária? Por que eu preciso chegar nesse termo de ser um ser humano, socialmente, produtivo? Não faz sentido isso pra mim, não funciona, na verdade. Por que as pessoas precisam dessa... de se sentir úteis de alguma forma? Por que eu não posso, simplesmente, sentar na minha casa e ficar o dia inteiro assistindo T.V.? Ou ficar o dia inteiro jogando alguma coisa? Ou ficar o dia inteiro, em casa, fazendo nada porque eu não quero fazer? Por que eu não posso decidir, falar: hoje eu não quero ir pro trabalho, vou ficar em casa? Não, eu tenho que ir lá bater o meu cartão e cumprir o meu horário, as pessoas estão acostumadas demais com as suas rotinas e se você tira essa rotina dessas pessoas, elas, simplesmente, não sabem o que fazer e quando você aprende isso e tenta lidar com isso, você descobre uma faceta completamente nova, não só do ser humano, na parte de você como ser humano, mas da sociedade inteira, de você não é a única pessoa que pensa assim, você não é a única pessoa que acha que isso não precisa funcionar dessa forma.

O R.P.G. mudou... se tivesse alguma forma de ir além de 180 graus sem voltar pro mesmo ponto, seria esse termo que eu usaria, mas mudou de um moleque que era acho que o famoso adolescente revoltado sem motivo pra, hoje em dia, um adulto com uma personalidade formada, com objetivos específicos e consciente da posição dele na sociedade, o quanto ele pode trabalhar em cima dessa posição pra fazer o que quer e não o que mandam ele fazer. O R.P.G. foi uma via de caminho pra eu chegar a isso, eu não sei se eu conseguiria ver acesso a esse nível de formação, simplesmente, como um moleque que ia ficar, provavelmente, enchendo a cara e bancando o revoltado, sem nenhuma profundidade, porque pra ele, naquele momento, isso era suficiente. Mas, a partir do momento que você tem acesso a outras coisas, mesmo que seja só o gosto pra você procurar; ninguém nunca chegou pra mim e falou: ó, cara, lê isso aqui. Nunca peguei um livro de R.P.G., onde diga: ó, você pode pegar esses livros de referência pra construir tal coisa. Mas ele te dá a base, ele diz: olha, existe isso, existe mais do que uma revolta simples e crua e visceral básica; se você quiser, é só você sair e botar a cara pra fora e procurar porque o mundo tá aí e o mundo tem muita coisa pra você.

Sujeito: Q.

Idade: 24 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior completo em Design

Atividade Profissional: Proprietário de uma empresa de Design

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

Q.: Eu jogo R.P.G. desde os nove anos, então há 15 anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

Q.: Eu escolhi o R.P.G. porque amigos meus jogavam, meus vizinhos. Com nove anos, era uma das atividades que a gente brincava, entre bola, etc. Me interessei por jogar.

P.: Tá. E o que te motivou a continuar jogando?

Q.: Ah, o gostar do R.P.G., o gostar de viver essa prática, não gostar de jogar futebol, acho que ajudou. E era uma atividade que ocupava três horas do meu dia e me era criativa, era animada.

Essa diversão que é a interpretação do personagem, sempre estar criando alguma coisa nova, solucionando problemas. Nas histórias, me interessa a possibilidade de criação, a possibilidade de inovar. Eu gosto das histórias porque elas envolvem uma capacidade de criação, uma capacidade solucionar problemas das pessoas rápido. É mais ou menos como você estar em uma empresa, no mercado de trabalho, quando você tem uma solução pra criar. As histórias exigem isso constantemente das pessoas, então isso me atrai. (E AMARELO)

P.: E no que você se inspira pra criar os personagens e as histórias?

Q.: Filmes, leio, leio muito literatura de romance, contos de horror, H. P. Lovecraft, Allan Poe, uma série contos que têm essa temática meio mítica, meio viagem, fora uma ficção, bastante ficção. Filmes, muitos filmes. É o que me ajuda. E o dia-a-dia, ah, você tá aqui vivendo uma situação e você imagina, ah, poderia ter acontecido tal coisa.

Com o R.P.G., eu posso trabalhar meu aspecto criativo, sempre, trabalhar; a relação com as pessoas porque sempre se tá jogando em grupo, então, ah, o meu modo de me relacionar com alguém pra enfrentar um problema. E o aspecto de buscar conhecimento, de estar... eu leio muito sobre História quando eu vou narrar uma história do século XII, então eu vou ler sobre o século XII e tal. Então, essas são as coisas positivas.

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

Q.: Ah, minha interação, meu momento de descontração, alegria, estar com os amigos, beber uma cerveja, é o meu futebol que eu não jogo futebol... risos.

P.: E quais os jogos que você mais gosta?

Q.: Jogos que exigem mais interpretação, *Vampiro*, *Lobisomem*... *Lobisomem*, eu não gosto tanto, mas *Vampiro*, *Mago*, que exigem, que colocam a representação em um patamar maior que as regras. Tem R.P.G. que as regras são tão importantes quanto ou mais que a interpretação. E o *Storyteller* não, é a representação em primeiro lugar e as regras ficam abaixo. Eu acho isso importante porque é o que faz a pessoa ser criativa, é o que envolve a pessoa a criar mais coisa, a buscar mais conhecimento. É como um ator, pra fazer um bom personagem, ele precisa de um laboratório, ele precisa viver aquilo. Quando você se compromete a representar, você vai correr atrás de informação.

P.: E quais jogos você menos gosta?

Q.: Os que colocam a regra em primeiro lugar. *D&D*, *GURPS* têm um sistema de regras extremamente elaborado. A gente até brinca, ah, você vai peidar, rola três dados pra ver o quê que sai. E isso eu não gosto, ah, isso não é diversão pra mim no R.P.G.. Isso é outra coisa, que eu acho interessante quem gosta de jogar. Eu, quando vou jogar esses sistemas, eu acabo representando mais, e não sei as regras e acabo me perdendo.

Mas eu acho que as pessoas saem diferente do que elas entram em um jogo de R.P.G. como em todas as coisas. Como, ah, toda situação, você entra em um namoro, você entra em um yoga, você entra em um futebol. É, poderia falar, não sai diferente

porque a pessoa só sai... mas o fato da pessoa sair feliz ou sair triste, já é um fato dela sair diferente. De alguma forma, ela se transforma, positiva e negativa às vezes. Têm pessoas que se dedicam muito, muito, têm pessoas que o personagem é muito mais importante, às vezes, do que a própria vida; então o personagem se dá mal, mas isso aconteceu com Goethe quando escreveu *Sofrimentos de um jovem Werther* que teve uma onda de suicídio. Isso acontece com a religião, as pessoas se dedicam muito mais à religião, a um conceito de fé que a religião aplica muito mais, acontece em todo lugar.

P.: Você quer dizer mais alguma coisa que acha importante?

Q.: Ah, eu vejo o R.P.G. sendo muito usado em educação por esse aspecto das pessoas buscarem. Então se você... teve um R.P.G. já, a *Ludus Culturalis* lança livros, ah, *O Desafio dos Bandeirantes*, *O Descobrimento do Brasil*, então a pessoa quando vai jogar aquilo, ela tem que estudar, ela tem que... o aluno, ele vai atrás dessa informação. Quando a pessoa vai jogar, ela vai buscar, ela vai estudar, ela vai aprender mais. Então esse aspecto é bem importante.

Sujeito: R.

Idade: 25 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto em Design – cursando

Atividade Profissional: Trabalho com redes

Estado Civil: Casado

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

R.: Já no colegial. Conheci um rapaz que estudava comigo e ele me levou para o grupo dele de R.P.G. e eu comecei a jogar *D&D*.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

R.: A princípio, era mais por matar o tempo livre, não trabalhava, não tinha nada pra fazer, então vamos jogar, jogar era divertido. A gente se divertia jogando e bacana.

Depois, hoje, já virou mais uma coisa por... digamos assim, uma válvula de escape. Você se estressa a semana inteira, trabalha, enfim, tem uma série de atividades, e aí chega o final de semana, você faz, você tem uma atividade que te faz esquecer um pouquinho todo o stress da semana, vivendo um outro personagem por algumas horas. Pra mim, alivia bastante, serve pra, realmente, descarregar o stress, aliviar.

E, culturalmente, é muito bom também porque você está convivendo com outras pessoas, você está estudando, você está lendo. Não é simplesmente você fazer um personagem e jogar, você tem que conhecer o que o personagem pode fazer, o que ele faz, quais são as regras do sistema e isso é importante pra pessoa, estimula o estudo, a cultura, o raciocínio.

P.: No que você se inspira pra criar personagens e pra criar uma história?

R.: Eu crio personagens e, às vezes, eu narro. Geralmente, os meus personagens são coisas do cotidiano, ou alguém que eu vi que eu achei que tinha uma personalidade interessante ou até mesmo alguma coisa minha mesmo. Porque eu acho que todo o personagem tem um pouquinho de você nele. (IDENTIFICAÇÃO COM O PERSONAGEM)

Já pra narrar, depende do que você tá narrando, mas é uma questão mais histórica. Se eu vou narrar uma história medieval, eu vou buscar alguma coisa na História da Europa ou da ficção mesmo que me traz aquela, aquele cenário, aquele... se é uma coisa mais contemporânea, já são coisas do dia-a-dia mesmo que a gente vê na rua.

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

R.: Uma válvula de escape.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

R.: Olha, eu gosto muito de *Vampiro: A Máscara* e *Dungeons&Dragons*.

P.: Por quê?

R.: *Vampiro: A Máscara* é legal pela coisa contemporânea, por mexer com as coisas ocultas, o ocultismo e tal. O *Dungeons&Dragons* é legal porque ele mexe com a fantasia medieval, então com aquele pensamento que a gente tem de cavaleiros, de cidades governadas por reis, castelos, então eu acho que é muito bacana pra você interagir.

P.: E quais você menos gosta?

R.: Ah, dos sistemas que eu jogo, acho que não tem nenhum, assim, que eu menos gostasse porque, na verdade, eu jogo mais esses dois mesmo. E dos que eu conheci até hoje, não tem nenhum que eu goste menos que eles.

P.: Todos você gosta de alguma forma?

R.: É, todos têm algum atrativo.

P.: Tem mais alguma coisa que você gostaria de dizer que acha importante?

R.: Não.

Sujeito: S.

Idade: 18 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Ensino Médio

Atividade Profissional: Estudante

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

S.: Seis anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

S.: Começou com o meu irmão que jogava, que mestrava *GURPS*, aí ele me chamou pra mesa e eu comecei a jogar com ele.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

S.: É um jeito que você pode... pra... soltar a imaginação, poder fazer coisas, assim, que você não poderia fazer normalmente, conhecer gente nova também porque você conhece muita gente, tanto que eu conheci eles aqui. E é isso, você pode melhorar a sua imaginação, essas coisas do tipo.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

S.: É uma forma de se relacionar com pessoas e... ativar a imaginação, essas coisas, mesma coisa que a primeira pergunta. É uma coisa que eu gosto de fazer porque, tipo, me deixa mais light, não fica nessa coisa do dia-a-dia.

P.: Em que você se inspira pra criar seus personagens?

S.: Bom, sempre gostei daqueles personagens mais pancadaria, assim, sempre usei mesmo essa característica. Então eu baseio, mais ou menos, neles. E, aí, sempre que precisa de um guerreiro assim e assim, eu sempre tô lá pra ajudar os caras.

Eu busco minha inspiração para o personagem, mais em mim mesmo, uma coisa que eu faço melhor, que eu pratico judô, tudo mais, aí eu já gosto mais de lutar, tal. Já é uma linha de criação. Eu já me vi muitas vezes agindo como meu personagem porque muito do personagem é a gente, né? Então muitas vezes você vai fazer alguma coisa, você já tem aquela vontade de fazer alguma coisa que o cara faz, que você não faz, né? Que o cara faz e você queria ter feito. Enfim, não dá pra fazer na real, a gente faz no jogo.
(IDENTIFICAÇÃO)

Quando você sai de um jogo, você se sente bem aliviado porque, sei lá, mais relaxado, se sente relaxado porque é uma coisa que você gosta. Aí você termina, assim, você tá de boa porque você relaxou, tá novo, sabe? Dá uma relaxada. E tem sempre o conhecimento, né? Você aprende, no jogo, coisas que você não aprende... já alguns R.P.G.s têm muita coisa de História, essas coisas assim, aí já leva mais pra escola que você já sabe coisa que você não sabia. Já ajuda muito.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

S.: Ah, eu curto mais *Lobisomem*, mas também jogo *Vampiro*. Curto mais o *Lobisomem* por causa da filosofia dele, uma filosofia mais, tipo, vamos de boa, vamos ajudar, eles querem ajudar, querem combater o mal. Eu jogo com a *Lua Cheia*, que é o guerreiro. O clã que eu mais me identifico, o mais antigo, que eu jogo mais era o *Senhores das Sombras* que é um clã que eles são um clã forte e eles não querem que tenha algo forte, o cara que manda em tudo, o que eles querem igualdade pra todos, mais ou menos.

P.: E quais os jogos que você menos gosta?

S.: Nunca parei pra pensar assim, mas não tem uma coisa que eu não gosto porque tudo que você faz na mesa é uma... é aproveitável. A discussão de clã porque que o cara tem aquele clã, aí você já não gosta, aí você vê os pontos que você não consegue ter porque ele pensa diferente de você, então não tem um ponto que é ruim, que não é válido.

P.: Tem alguma coisa que você não disse e considere importante?

S.: Ah, eu acho que, tipo, quem não joga, deveria, pelo menos, conhecer o jogo e jogar, pelo menos, uma vez pra ver como é que é porque tem muita gente que não conhece e se conhecer, vai gostar porque é muito bom.

Sujeito: T.

Idade: 24 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto em Psicologia - cursando

Atividade Profissional: Estágio em Recursos Humanos

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

T.: Doze anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

T.: Na verdade, não foi um interesse; na verdade, surgiu, né? Quando eu era criança, me apresentaram o *Hero Quest*, a partir do *Hero Quest*, eu fui evoluindo, né? Conhecendo outras coisas, né, tudo. Até chegar no... né, passei de R.P.G. de mesa, depois pra R.P.G. de live, né? Todas as experiências diferentes que pode ter, né? Desde R.P.G. por computador, coisas do tipo, né?

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

T.: Ah, porque eu acho legal, acho... acho gostoso. Acho legal.

P.: Tem alguma coisa que te atrai, que você acha diferente de outras atividades, de outros jogos?

T.: Não, é uma questão de hobbie mesmo. Os meus mecanismos de defesa impedem de eu falar qualquer coisa além disso...risos.

P.: Você narra também ou você só joga?

T.: Olha, eu prefiro mais jogar do que narrar, mas já narrei também.

P.: E no que você se inspira pra criar seus personagens, suas histórias?

T.: Muito do que existe na vida real mesmo, né? Inclusive muitas das minhas personagens, são personagens perturbadas, né? Parece que pessoas, assim, não existem, mas eu pego, por exemplo, casos de serial killer, essas coisas assim; faço personagens do tipo.

Acredito que a interpretação de personagens aumenta a cultura da pessoa, né? Conhecimentos gerais, né? Por exemplo, você acaba estudando coisas que você... uma pessoa acho que comum, que não necessariamente gosta disso, nunca estudaria, que nem física quântica, é... enfim, assuntos diversos, né? Ajuda também na questão da desinibição, né? É... no desenvolvimento intelectual mesmo, né? Porque a partir do momento que é colocado problemas pra você, você é estimulado a pensar mais, né?

Eu acho que dependendo do jogo, do narrador e das pessoas que estão jogando, as pessoas podem sair diferentes de um jogo, se é uma aventura muito boa, se é uma história, uma aventura muito bem feita, você pode até encontrar situações, assim, de catarse mesmo, assim, de pessoas que saem irritadas, chorando, é.... são situações mais raras, mas acontecem também, né? A mesma coisa, uma pessoa não sai do jogo, mas aí varia de intensidade de acordo com o que eu falei, né? Depende do narrador, se o narrador é bom, se não é; se o grupo é bom, se o grupo não é; o nível de envolvimento que o personagem tem com o... que a pessoa tem com o personagem, né? Que muitas coisas, o que muitas vezes as pessoas costumam fazer é acabar colocando aspectos pessoais no personagem, muito difícil de fugir disso daí. Eu que sei um pouco mais disso, eu procuro evitar, né, de fazer esse tipo de coisa. Mas as pessoas acabam colocando muito de si nos personagens, apesar de não assumirem. E fazendo isso, dependendo da ação, do que acontece com o personagem, as pessoas acabam também levando pra elas, esse tipo de coisa, né? (IDENTIFICAÇÃO COM O PERSONAGEM)

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

T.: Um hobby.

P.: E quais jogos que você mais gosta?

T.: Sistema *Storyteller*; dentro do sistema *Storyteller*, *Mago*, depois *Vampiro* e depois vem o resto.

P.: E por que esses jogos?

T.: *Mago*? *Mago* porque aí é o extremo da criatividade, né? É o... não existem limites numa mesa de *Mago*. O único limite é aquele que você se põe a si mesmo, né? Então por causa disso.

P.: E quais você menos gosta?

T.: Olha, dentro de *Storyteller*, o que eu menos gosto é de *Changeling*, mas não por causa do sistema, mas por causa das pessoas que jogam que costumam transformar o jogo numa viarada toda, entendeu? Toda fada é bicha, toda fada é... é... é... bonitinha. E o sistema em si, ele não é assim, mas eu não gosto de jogar por causa das pessoas que jogam desse jeito.

P.: Você quer dizer mais alguma coisa que considere importante?

T.: Acho que benefício ou malefício, que o R.P.G. pode trazer, depende muito da pessoa também, no nível que ela... aonde ela consegue separar o que é realidade do que é jogo também. Mas no geral, são mais benefícios.

P.: Tem mais algum benefício ou malefício que você acha importante apontar, além dos que você já falou?

T.: Não, mais esses mesmo.

Sujeito: V.

Idade: 22 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Superior incompleto; cursando Relações Internacionais

Atividade Profissional: Área de comércio exterior em uma empresa de exportação
Estado Civil: Solteiro
Religião: Não possui **Praticante?** -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

V.: Bem, jogo há 10 anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

V.: Bom, no começo, certo, querendo a... é... pela socialização e por um novo tipo de literatura. Eu também adoro os outros tipos de livros, mas meio que eu queria uma coisa diferente, eu estava buscando, uma coisa que fosse mais a minha cara mesmo. E antes mesmo, eu costumava, sempre, ler a *Coleção Vaga-lume*, Monteiro Lobato, mas cansa um pouco nessa época, apesar de ser ótimo e tudo mais.

P.: E o que, nas histórias, te interessou?

V.: Eu diria que é uma nova dinâmica, uma nova perspectiva da literatura, que foi, no caso, que agora eu posso definir mais como um pouco mais gótico ou medieval mesmo, que é diferente de uma coisa contemporânea como a gente tá acostumado.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

V.: A continuar... bom, assim como eu fui, além de por um tipo diferente de literatura, fui pela amizade mesmo, pela socialização, né? O que me manteve jogando, todos esses anos, foram as amizades mesmo, que já eu tinha firmado um certo vínculo, uma intimidade com o pessoal que jogava comigo. E, realmente, eu estava trazendo ótimos benefícios pra uma fase que costuma ser um pouco difícil de se passar.

Eu, realmente, criei o hábito da leitura. Criei mais hábitos, realmente, pra ler, pra estudar; tanto que pra mim, ler já não passava a ser uma coisa monótona, eu deixava, às vezes, de ir a um jogo futebol ou de assistir televisão, para ler. Não por obrigação, mas por prazer mesmo. Com o tempo, eu queria pesquisar mais sobre literatura de R.P.G. e, na época, não havia tantos artigos ou mesmo livros em português, né? E foi nesse ponto que eu comecei a pedir pra entrar numa escola de inglês, pedir pra me matricular e sozinho mesmo, fui pegando fluência à medida que ia pesquisando, que ia estudando pra entender mesmo os livros, pra melhor compreensão, fui me aperfeiçoando no idioma, né? Tanto que hoje, tô aprendendo o quarto idioma, já falo inglês, japonês e alemão. E foi nesse ponto que o R.P.G. me trouxe benefícios, eu aprendi a gostar de idiomas e isso foi aperfeiçoando.

Malefícios... bom, R.P.G. é uma coisa muito viciante, né? Realmente, ele cativa demais, ele vicia demais. Pra mim, foi necessário uma grande força de dividir entre as obrigações e o jogo, foi difícil separar, abstrair um pouco daquilo, daquele mundo, né? Tanto que, mesmo com todas as coisas que eu tô fazendo agora, eu preciso ler muito, muito sobre política, economia, história e outras e é totalmente diferente da literatura de R.P.G., mas...foi um pouco difícil no começo, quando eu entrei na faculdade, mas, hoje em dia, eu já consigo abstrair melhor, já não jogo como eu jogava antigamente que era sexta, sábado e domingo, quatro vezes por semana, sem contar durante a semana, que eu pesquisava, montava história, personagem, tudo mais. Hoje em dia não, deixo só para o final de semana.

Bom, hoje em dia, eu jogo mesmo por quê? É econômico e R.P.G. ainda continua a ser uma diversão primária, é mais barato do que sair pra uma balada, por exemplo, que eu não gasto com gasolina, eu não gasto com estacionamento, não gasto com cinquenta reais numa entrada. Embora, eu gosto de sair de vez em quando, ir para shows e tudo mais, não é uma coisa que dá pra fazer quatro vezes por semana, você pode fazer, no máximo, uma vez e olhe lá, tanto que R.P.G., hoje em dia, é três vezes por mês e, assim, só de sábado ou de domingo; raramente, a gente joga sexta e sábado, passa direto.

P.: Você falou da criação de personagens e histórias, como você as constrói? No que você se inspira?

V.: Bom, no começo, era mais um reflexo do que eu idealizava ser pra mim mesmo, né? O que eu idealizava como profissão, o tipo de pessoa que eu queria ser, a personalidade que eu admirava, o que eu gostaria de formar, entendeu? Era mais um reflexo do que, um dia, eu gostaria de ser, né? Hoje em dia, não. Hoje em dia, eu já penso mais pelas regras, mas, mesmo assim, diferentes tipos de personagens ou personagens masculinos ou femininos, acaba se tornando um pouco mais um desafio a interpretar mesmo.

Bom, por que, hoje em dia, eu ainda continuo escolhendo diferentes tipos de personagem, eu não vou só pelas regras, pra deixar o personagem o superpoderoso, pelo seguinte, me ajuda a me adaptar a ficar em diversos tipos de ambiente, na verdade, a tolerar e aceitar diversos tipos de pessoas, na verdade. Embora acredite que tolerância seja uma palavra capciosa, que isso eu acho extremamente importante, me ajudou a me adaptar e aceitar as diferenças mesmo, a aceitar mesmo, não repreender ou agir com certo preconceito; tolerar, tolerar o que é diferente, entendeu? Quando é uma coisa mais extrema, por exemplo. A criar uma certa visão, tentar compreender o próximo, né? Foi nesse sentido que eu ainda continuo jogando também.

Ah sim, antes que eu esqueça, um outro benefício que trouxe foi a eloquência, digamos assim, o dom da oratória, das palavras, né? Bom, muitas pessoas sentem timidez em falar em público, não conseguem, travam ou gaguejam ou mesmo se sentem acuadas se expondo dessa maneira e o R.P.G. me trouxe outras... me trouxe... assim, me ajudou a ficar mais solto comigo mesmo, a ter uma auto-estima mais alta, uma confiança em mim mesmo, a me expressar melhor de certa maneira, fora algumas vezes, eu me engasgue assim, mas é... eu aprendi a me expressar muito, muito bem. E, realmente, com o curso que eu estou fazendo requer que eu apresente trabalhos ou mesmo palestras sobre assuntos um pouco, um pouco difíceis de se tratar e eu não sinto dificuldade em falar em público, ou me expor, dessa maneira. (E AMARELO)

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

V.: No meu caso, pra mim, é uma forma de aliviar as tensões, o stress do dia mesmo, né? Algumas pessoas podem se empolgar um pouco mais do que outras né? Mas nunca vi nenhuma delas, sair de uma sessão, querendo arrancar uma placa de trânsito e espancar o primeiro que você ver pela frente, né? Realmente, algumas pessoas têm um pouco mais de tendência a falar com eloquência sobre a violência, digo, apenas conversar, narrar certas atitudes, mas não significa que elas vão sair, que vão realizar o mesmo. Muitas vezes, acho que como a minha mãe, teve problemas quando ouviu o filho dela de doze anos falando eu quero arrancar a cabeça dele (risos) ou quero cravar os dentes no pescoço dele. Não, na verdade, eu saio até mais calmo, mais aliviado, tipo, aquela satisfação que qualquer um sai depois de sair de uma balada, é.... de qualquer atividade em que conseguiu sucesso nela, né?

Bom, antes era uma forma de me firmar como pessoa mesmo, como... firmar os meus objetivos de vida; não digo, assim, fantasiosamente, mas como uma... como eu posso dizer... pra um futuro, me ajudou a tomar decisões, a tomar as atitudes que eu deveria tomar, entendeu? Pensar melhor sobre o que eu quero pra mim mesmo. Não fantasiar, por exemplo, não, quando eu crescer, quero ser jogador de futebol porque eu jogo muito bem quando era novo; não, pelo contrário, me criou discernimento do que é tá na minha capacidade, do que é tá aquém da minha capacidade. Hoje em dia, o que é o R.P.G. pra mim? É como eu disse, é uma forma de aliviar o stress do dia a dia, de economizar, de ter bons amigos; hoje em dia, a gente só não joga mais, a gente sai de vez em quando, hoje mesmo a gente vai pro cinema, é nesse sentido. Em outras palavras, mudou, mudou muito. Hoje em dia, nós temos um apartamento pra jogar, temos um local seguro pra jogar, não é

mais como antigamente; no interior, a gente jogava em praça pública, era constantemente enxotado pelos guardinhas que cuidavam ou por moradores que se sentiam meio... bem... um bando de louco, né? Olha o que eles estão falando, né? É como eu já ouvi falar: Jesus te ama; você tá longe da palavra de Deus. É mais ou menos nesse sentido, mudou, mudou muito, mas a essência mesmo, a diversão, a amizade, aquela intimidade com as pessoas continua a mesma.

P.: E quais os jogos que você mais gosta?

V.: O *Dungeons & Dragons* e *GURPS*.

P.: Por quê?

V.: Bom, eu sempre gostei da temática do medieval do *Dungeons & Dragons*. O fato de uma espada ser mais simples que uma arma de fogo, na época... me chama, até hoje, a atenção, a habilidade da pessoa mesmo. E *GURPS* mesmo pela realidade, principalmente, pela regra de cavar que é a clássica regra de cavar, mas é mais por você, muitas vezes, poder se montar numa planilha e ver seu... aprender a se julgar mesmo, a saber seus pontos positivos e negativos, aprender a ter um... a se conhecer mesmo. Assim eu tô dizendo um pouco endeusando *GURPS*, né? Mas é porque é o meu favorito e esse é o motivo, realmente, por que eu gosto de *GURPS*.

E em terceiro, o *Vampiro* porque é o mais famoso, né? Mas... ou o *Lobisomem* mesmo porque eu gosto da pancada e porque eu vejo que *Lobisomem* tem um objetivo diferente de *Vampiro* ou *Mago* ou qualquer outra coisa. São esses mesmo.

P.: E quais os que você menos gosta?

V.: Menos gosto? *3D&T*.

P.: Por quê?

V.: Bom, é... apesar de eu gostar, assim, de desenho japonês, *anime*, acredito que jogar R.P.G. não é uma coisa legal. Por quê? Os desenhos já são um pouco fantasiosos... já são fantasiosos demais, já não tem tanto aquela imaginação necessária porque a maioria dos poderes ou qualquer outra coisa já existe, já foi dito, já foi criado. Agora, outras coisas não, de *GURPS*, de *Dungeons & Dragons*, você pode... uma hora ou outra, sai uma anedota que é engraçada, você acaba tendo uma ação que, realmente, chama a atenção, acaba melhorando um pouco a imaginação, acaba fazendo você pensar, né? Ah sim, outra coisa de *GURPS*, que eu esqueci de dizer, é que o pessoal fala muito dos pontos e tudo mais, mas me deixou com um pouco mais de rapidez em somar, dividir, as contas básicas, né? E com o tempo, isso me ajudou em matemática, física e química, né? Nunca tive problemas com essas matérias. Não foi devido ao *GURPS*, mas é... ajudou a ter um pouco mais de agilidade de pensamento, de raciocínio, fora que depois o esforço nos estudos, ajudou. Por isso mesmo, porque só pintar bolinha, realmente, não é legal só pintar bolinha.

Sujeito: X.

Idade: 21 anos

Sexo: Masculino

Grau de Escolaridade: Ensino Médio

Atividade Profissional: Técnico de Informática

Estado Civil: Solteiro

Religião: Não possui

Praticante? -----

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

X.: Cinco anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

X.: Começou com videogame, daí eu comecei a conversar com o meu primo, ele foi me mostrando as coisas novas, eu achei legal, fui buscando, fui atrás de livros, fui vendo, fui achando legal, pegando aí mais a cultura.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

X.: Hobbie. É a idéia de ter algo coisa pra fazer, curtir um pouco do mundo, mais ou menos, como o teatro, essas coisas.

P.: E no que você se inspira pra criar seus personagens?

X.: Ah, na idéia da criação de personagens, eu me baseio mais na idéia do ser o que eu não sou ainda, o que eu posso ser, entendeu? Também perto a idéia do teatro de poder fazermos as coisas sem ter o trabalho, sem ter que estudar, enfim, não precisa ter uma profissão pra fazer ela, especificamente, no jogo, entendeu? Isso é legal.

Eu pego a influência de livros, filmes, alguma coisa que eu achei legal, misturo com outras coisas. Eu tento pegar uma idéia do que eu não sou, montar um personagem, totalmente, diferente do meu caráter pra poder passar a idéia de interpretação mesmo, entendeu? Que é a idéia do jogo, você interpretar uma coisa que você não é. Até porque você montar um personagem baseado em você mesmo, tipo...

Primeiro, eu penso sempre em um conceito, a gente tem que saber o que a gente vai querer ser, aí segundo a planilha, que seria a ficha do personagem, a gente vai desenvolvendo o que o personagem sabe fazer ou não e já presumindo como é que a gente vai interpretar ele, o que a gente vai fazer no jogo, qual vai ser o objetivo, entendeu? E sempre pegando aquilo, influências de filme, de alguns seriados de televisão, o último jogador mesmo foi o Jack Bauer mesmo.

P.: O que é o R.P.G. na sua vida?

X.: Tá, o R.P.G., pra mim, é um hobbie e é um entretenimento, assim, num ponto que você, simplesmente, esquece do mundo fora e se concentra em outras coisas. Assim como você lê um livro, você vivencia o livro. Você jogando R.P.G., você também se diverte, enfim, é um hobbie muito bom.

Um monte de vezes eu agi como o meu personagem, muitas, muitas vezes mesmo, isso acontece direto, é você fazer brincadeiras, assim, como se você fosse o personagem. Até mesmo tem alguns eventos aí de R.P.G., as pessoas se vestem como o personagem, você faz a brincadeira, entendeu? Mas é sempre na questão da brincadeira, nunca levando o imaginário pro mundo real.

E, visto que sou eu que tô interpretando, o meu personagem pega algumas coisas de mim, mas eu tento fugir, o máximo, do que eu faço, entendeu? De como eu sou, eu tento sempre ser uma coisa diferente. (IDENTIFICAÇÃO COM O PERSONAGEM E MARROM)

Também, depois que eu comecei a jogar R.P.G., melhorou o raciocínio, eu tive idéias diferentes, pensar de maneiras diferentes, entendeu? Isso ajudou bastante, assim, no quesito prático, na socialização, tipo, fiz mais amizades, conheci pessoas diferentes, conheci lugares com pessoas diferentes, isso ajudou bastante.

Eu saio da mesa dando muita risada, na maioria das vezes, entendeu? Eu fico aliviado, esperando o próximo final de semana. Vira e mexe, eu faço coisa alguma em casa, quando eu penso alguma coisa no meio da semana. Mas quase sempre eu deixo o R.P.G. no R.P.G., trabalho no trabalho, amigos em casa e assim vai, sempre separando um campo do outro.

P.: Quais são os jogos que você mais gosta?

X.: Jogos de terror. Eu, particularmente, jogo *Lobisomem* agora, estou jogando *Lobisomem*. É bem legal, nesse ponto, assim, de terror, né? Eu não gosto muito de *Vampiro* porque eu já não gosto muito do ser mitológico em si do vampiro, então, também no jogo, eu não teria saco, é muito falado. Mas eu gosto mais de coisas, assim, ação pra

você poder ter uma atitude no jogo. Ter aquela coisa de emoção no sentido de ação mesmo, sabe?

P.: Tá. E contando com o *Vampiro*, quais os jogos que você menos gosta?

X.: Eu não gosto dos jogos de R.P.G. de gêneros infantis. *Anime*, desenho, essa coisa que tem muita gente que gosta, só que acho que eu já passei dessa fase. Se eu vir alguém falando disso, bom, falou, vou pra outro lado.

P.: Tem mais alguma coisa que você queira falar e considere importante?

X.: Tá, considerações finais. Você já viu algumas matérias de televisão de rpgistas matando gente no cemitério, tal, essas coisas, tudo mais?

P.: Sim.

X.: Enfim, R.P.G é um hobby, é um jogo de interpretação. Você pega, você tem uma noção, você faz dele o que você quiser, entendeu? Você pode tomar ele como filosofia ou, simplesmente, como hobby como eu, se divertir, brincar, tal, tudo mais. Então assim como uma faca pode ser usada pra cortar carne e pra matar pessoas, o R.P.G. também dá a mesma coisa, no quesito ele não deveria ser perigoso, mas ele dá idéias para as pessoas, entendeu? Principalmente, jogos de terror que é o título que eu gosto de jogar. Então, nesse caso, R.P.G., pra mim, seria, basicamente, uma maneira de você fugir da realidade, voltar e imaginar ser uma coisa diferente do mundo, entendeu? Você poder distanciar, deixar os problemas em casa, assim como quem vai jogar futebol, essas coisas. Só que sempre focando no ser o que você não pode ser.

Sujeito: Z.

Idade: 19 anos

Sexo: Feminino

Grau de Escolaridade: Técnica em Nutrição

Atividade Profissional: Técnica em Nutrição

Estado Civil: Solteiro

Religião: Catolicismo

Praticante? Sim/Catequista

P.: Há quanto tempo você joga R.P.G.?

Z.: Três anos.

P.: Como foi o seu interesse em buscar o R.P.G.?

Z.: Hã... no início, eu achei bem interessante no sentido de que eu era supertímida e eu pude melhorar isso e eu achei bem interessante nesse aspecto.

P.: Mas como você descobriu que existia o R.P.G.?

Z.: Hã... através de amigos, eu tenho amigos que jogavam há muito tempo, só que eu não me interessava pelo jogo que eles jogavam, aí eu conheci *Lobisomem: o Apocalipse*, li o livro e comecei a jogar.

P.: E o que te motivou a continuar jogando?

Z.: A continuar jogando... porque, olha só, tem um fundamento bem interessante, hã... tem a curiosidade em ter um continuamento, tipo, eu jogo todo domingo e fico a semana inteira pensando o que será que era isso. É bem legal, assim.

P.: No que você se inspira pra criar seus personagens?

Z.: Ah, eu acho que pra qualquer jogador, independente de quanto tempo ele tenha de jogo, vai ter um pouco de si, com certeza, acho que vai ter um pouco de si. Ah, é mais isso assim, acho que tem uma base, né? Como ele tem que ter, a partir daí, a gente vai criando e incrementando com coisas pessoais ou que você gosta, coisas assim. (IDENTIFICAÇÃO COM O PERSONAGEM)

Acho que com o personagem dá margem pro oposto, não o que o personagem faria, eu fazer na vida real, mas o contrário. (JOGO PERSONA X SOMBRA)

P.: E o que é o R.P.G. na sua vida?

Z.: Ah, é um hobby e dá pra praticar assim e, como eu te falei, eu era mais tímida, me ajudou com isso e a pensar mais nas coisas, a analisar mais as situações, mais ou menos, isso.

E o R.P.G. é legal, desestressa muito porque você fica à parte do mundo e é um dos poucos momentos. Tipo, todo stress da semana e tudo mais eu deixo aqui, é bem legal.

P.: Quais os jogos que você mais gosta?

Z.: Bom, no caso, eu jogo *Lobisomem*, é o primeiro jogo que eu jogo, que eu li livro, gostei bastante da história, dos personagens e tudo mais. Porque é o único jogo, assim, que eu conheço porque joguei, mas conheço de ver mesas, vários outros jogos.

P.: Desses que você viu, quais você menos gosta?

Z.: Menos gosto? De jogos já prontos, como os de *Anime*, por exemplo. *Naruto*, por exemplo. Tipo o carinha é assim e ele é assim e não importa o que você sabe, ele vai continuar sendo assim. E o legal, eu acho que é você montar um personagem, a personalidade dele, as coisas que ele sabe e etc e não algo pronto, eu acho que aí perde o sentido.

P.: Tem mais alguma coisa que você gostaria de dizer que ache importante?

Z.: Não, não, é só isso mesmo.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)