
Imaginário, oralidade e a cartografia da comunicação dos jogos de RPG na cidade de Belém¹

José Ricardo Valente MENDES²
Diogo Silva Miranda de MIRANDA³
Élida Fabiani Morais de Cristo MIRANDA⁴
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

O presente artigo trás uma abordagem dos jogos de RPG (Role-Playing Games) como um fenômeno cultural presente na comunicação. Para isso, foi necessário discutir sobre o que é comunicação e conceituar elementos do jogo como o imaginário e oralidade. Em seguida, guiado pela metodologia da cartografia de Martín-Barbero (2004), será abordada a convergência de Henry Jenkins (2009) para compreender os fluxos migratórios presentes atualmente na prática. Apesar dos recursos online mais recentes, o RPG ainda incentiva a interação presencial. Essa análise cartográfica e etnográfica será demonstrada a partir de um pequeno recorte pessoal, que é importante para divisarmos fronteiras cada vez mais consolidadas, delimitadas a partir das experiências dos jogadores na cidade Belém. Assim, podemos compreender com mais clareza o fenômeno cultural que se tornou o RPG desde a sua criação nos anos 1970.

PALAVRAS-CHAVE: jogo; imaginário; narração; cartografia; convergência.

Introdução - O Que é RPG e Suas Relações Comunicacionais

Conhecido como “jogo de interpretação de personagem” ou apenas “jogos de imaginação”, o RPG (sigla para *Role-Playing Games*) são jogos que utilizam lápis, papel, caneta e algum material contendo as regras (principalmente livros). É necessário um grupo contendo em torno de de 4 a 6 pessoas ou mais para jogar. Um desses jogadores é conhecido como o narrador ou Mestre, pois ele é o responsável por se aprofundar nas regras do jogo e desenvolver uma história, a aventura a ser contada para os outros participantes. Os outros jogadores participam também narrando suas ações. Porém, as ações narradas por jogadores que não são o Mestre correspondem somente a

¹ Trabalho apresentado no IJ06 – Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – XVI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduado em Comunicação Social – Jornalismo (UFPA). Autor do trabalho. E- mail: jrv Mendes21@gmail.com.

³ Prof. Ms. (Estácio FAP). Doutorando em Linguística (PPGL/UFPA). Orientador do Trabalho. E-mail: diogomm@ufpa.br

⁴ Prof.a Ma. (Facom/UFPA). Orientadora do Trabalho. E-mail: ecristomiranda@gmail.com

um personagem próprio, criado de acordo com as regras do jogo (também conhecidas por “sistemas” entre os jogadores).

Assim, normalmente o Mestre começa a aventura dizendo para o grupo de jogadores onde seus personagens estão, seja em uma cidade, floresta, ou taverna, ambientando as tramas daquele cenário para os jogadores. Entre uma pausa e outra durante a narração, o Mestre pergunta: “o que vocês vão fazer?”. Essa é a deixa e o incentivo narrativo para que os jogadores também comecem a narrar as suas ações em jogo.

A partir dessa pequena introdução sobre os jogos de RPG, irei destrinchar nas próximas páginas os elementos que, na minha percepção, tornam essa prática de jogos uma prática da comunicação. Para isso, levanto a discussão sobre comunicação, oralidade e imaginário para então ir a campo observar o jogo a partir da minha própria experiência como jogador utilizando a cartografia de Jesús Martín-Barbero (2004) como principal norteador.

RPG Como Objeto De Comunicação

As bases para os jogos de RPG são a oralidade (narração) e o imaginário. Para poder justificar essa prática como um objeto de comunicação, antes se faz necessário compreender o que é comunicação.

Quando tratamos da constituição (e não “construção”), como podemos ver em Braga (2011), do Campo da Comunicação, nos deparamos com alguns conflitos. Um desses conflitos, por exemplo, trata do embate entre “disciplina ou campo”. José Luiz Braga (2011) afirma que “deixa de ser uma alternativa ‘sim/não’ para o conceito de ‘disciplina’, passando a se caracterizar como uma necessidade de desenvolvimento dos conhecimentos produzidos” (BRAGA, 2011, p. 64). Logo, passo a entender a comunicação como um “ângulo especial para olhar a sociedade” (BRAGA, 2011, p. 64) o que nos permite, de acordo com Diogo Miranda (2014, p. 23), “perceber a comunicação como uma prática interativa que se constitui com a co-participação dos sujeitos envolvidos, seja de forma solidária ou mesmo conflitiva”.

É a partir deste ponto de vista que analiso o RPG enquanto um objeto essencialmente da área da comunicação e, também, aproveito para conceituar o imaginário de acordo com Paes Loureiro (2003, 2007 e 2014). Tal percepção da

comunicação remete, de acordo com Martino (2008), ao processo de compartilhar um mesmo objeto de consciência, processo que exprime a relação entre consciências, pois o jogo de RPG se desenvolve a partir de uma única narrativa que deve ser absorvida e compreendida por todos os participantes, de maneira que o grupo compartilhe e participe interpretativamente de uma mesma linha de raciocínio.

João de Jesus Paes Loureiro (2007) utiliza a expressão “compreensão coletiva” para afirmar os processos simbólicos que envolvem a assimilação cultural na sociedade.

É sob o impulso da comunicação constelacional da cultura que envolve e estrutura a coletividade que a simbolização, tendo sua formulação no indivíduo, torna-se compreensão coletiva, por meio de uma tessitura de subjetividades socialmente multiplicadas e objetivadas culturalmente. (LOUREIRO, 2007, p. 15)

Para Fabiano Onça (2017), o ato de jogar seria uma experiência entre a imaginação e fantasia, porém delimitada pela fronteira da realidade, tornando um território que não é o plano da pura subjetividade do jogador. Para isso, o imaginário do jogador é fundamental para a compreensão do jogo e também da própria realidade, pois segundo Paes Loureiro (2007), “o imaginário confere ao real sentido. Inclusive do próprio real. Não há real não imaginado” (LOUREIRO, 2007, p. 17). Isso quer dizer que o jogo funciona como uma fuga da realidade, ao mesmo tempo em que não se pode fugir dela. Logo, a imaginação molda a realidade ao ponto de permitir ao jogador imergir no jogo e criar interpretações a partir de sua própria experiência, além de compartilhá-la com outros jogadores ao redor da mesa onde acontece o jogo, tendo como mediação apenas a linguagem a partir da narração do Mestre. Esse fenômeno será melhor explicado quando nos aprofundarmos nos conceitos que permeiam o imaginário.

Ainda sobre o jogador, a herança cultural trazida por ele é que dará sentido ao jogo, pois

o homem simboliza onde quer que esteja e, com isso, atualiza e enriquece relações com a realidade. Mas nenhum homem simboliza somente para si mesmo. E nem a partir apenas de si mesmo. Simboliza ou cria apoiado em uma herança cultural local e universal. (LOUREIRO, 2007, p. 17)

Mas, o que torna de fato o RPG um objeto de comunicação a ser analisado? Levo em conta o pressuposto de que os jogos de RPG são um fenômeno cultural. De acordo com Lúcia Santaella (1989), todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, já que consideramos

que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem. Concluímos então que “todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido.” (SANTAELLA, 1989, p. 14).

Santaella (1989) também cita que é necessário deslindar o ser de linguagem das práticas culturais, ou seja, analisar a ação do signo sobre os processos sócio-culturais. Podemos deslindar, então, a ação de signo, considerando a ação do narrador enquanto narra uma partida de RPG como signo. Logo, enxergo como uma forma de expressão da linguagem. Portanto, o RPG nada mais é do que uma forma de manifestação das linguagens e da própria comunicação enquanto um processo de interação, como vimos em Braga (2011). Então, pela lógica, se o jogo RPG é uma expressão de linguagem, entendo como um fenômeno da cultura e, se todo o fenômeno da cultura só funciona porque é um fenômeno de comunicação, podemos dizer que RPG também é um objeto de comunicação e fenômeno cultural.

Oralidade

Um dos mais importantes (se não o mais importante) elementos para os jogos de RPG é a narração. Para isso, devemos primeiro compreender a fala humana e entendê-la como um dos mais importantes dispositivos de comunicação existente. Por meio da fala, é possível perpetuar e manter vivas tradições, ensinamentos e vivências de toda uma sociedade. Um fator importante também é a troca de experiências proporcionadas pela fala.

Élida Cristo (2012) diz que

A comunicação oral, da mesma forma que os meios de comunicação midiáticos, necessitam de um suporte para se concretizar – nesse caso, é o próprio corpo humano e todos os seus sentidos, o que não exclui a utilização e agregação de meios técnicos para a efetivação deste tipo de comunicação. (CRISTO, 2012, p. 32)

A arte de narrar e a capacidade de trocar experiências são práticas inerentes aos jogos de RPG. Ambas são a essência deste fenômeno cultural, ações estas que Walter Benjamin (1986b), acreditava estarem quase extintas. Concordando com Élida Cristo (2012, p. 32-33), podemos concluir que “dessa forma, como prática cultural e comunicacional que é, a oralidade também assume diferentes formas, de acordo com os

usos que dela se faz”. Ou seja, a partir da oralidade podemos atribuir inúmeras funções para a fala humana e, dentre elas, o “dom” da narração, pois o ouvinte “escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo” (BENJAMIN, 1986b, p. 205). Afinal, durante uma partida de RPG, o narrador do jogo a todo instante incentiva os participantes a narrarem suas “ações” dentro do jogo.

Imaginário

Em um contexto que pode ser adaptado aos jogos de imaginação, Paes Loureiro (2003) afirma que “temos de aceitar um acordo ficcional, em princípio. O ouvinte aceita que o que se narra é uma história imaginária, mas, nem por isso, deve pensar que o narrador está contando mentiras” (LOUREIRO, 2003, p. 31). Essa espécie de contrato já foi evidenciado por Fabiano Onça (2017) pois, para o autor, essa é uma experiência que deve ser submetida à subjetividade do indivíduo, afinal, imergir no jogo exige do jogador a mesma imersão de quem aprecia uma obra de arte. Por isso, “por esse acordo ficcional fingimos acreditar no relato ouvido. Liberamos o livre jogo da imaginação e entendimento. Cremos como numa verdade. Reconhecemos seu poder ser. Sua verossimilhança. Sua lógica onírica.” (LOUREIRO, 2003, p. 31). Ou seja, há no imaginário individual o poder para se apropriar e moldar a realidade ao seu redor inserindo-se, dessa forma, numa narrativa fantástica.

Paes Loureiro conceitua o imaginário como “o conjunto de imagens e de relações de imagens produzidas pelo homem” (LOUREIRO, 2003, p. 32). O autor destaca que essas imagens são produzidas tanto de formas universais invariantes quanto de contextos particulares historicamente determináveis, o que interpreto como símbolos culturalmente arraigados na memória a partir do cotidiano de cada indivíduo. Em uma perspectiva amazônica acerca de elementos como os jogos, sejam eles eletrônicos ou analógicos, penso que o urbano se mistura aos elementos da natureza como florestas, rios, lendas e mitos (as “encantarias”), que se mostram muito presentes no imaginário do jogador, identificado principalmente a partir da linguagem.

Entendo como Paes Loureiro (2014) que “a linguagem é um sistema de signos, um conjunto de fatos perceptíveis para comunicar o pensamento ou o sentimento” (LOUREIRO, 2014, p. 40) e dessa maneira o jogador exprime, de forma consciente ou

inconsciente, o sincretismo cultural presente no cotidiano, onde signos universais e regionais demonstram o “pluriculturalismo”, que é categorizado por Paes Loureiro (2014) como “conceitos que revelam o reconhecimento das diferenças culturais” (LOUREIRO, 2014, p. 31).

Aparatos Metodológicos

Para realizar uma análise mais profunda destes fenômenos, iremos utilizar a cartografia de Martín-Barbero (2004) como metodologia e estudos etnográficos como base para auxiliar o meu mapeamento. Sua escolha se traduz na abrangência que este método proporciona ao modelo de abordagem que quero empregar na pesquisa. É uma forma de mapear os 14 anos em que sou jogador de RPG e tudo que pude observar, com os momentos de altos e baixos que cercam o hobby neste período. Por exemplo, o surgimento (e desaparecimento) de revistas como a Dragão Brasil⁵ e seu reaparecimento em formato digital, adaptando-se aos novos meios e apropriando-se do movimento de convergência midiática apresentado por Henry Jenkins (2009), pois surge por meio de movimento coletivo, quando se utiliza de sites como o Catarse⁶ para a sua viabilização.

Essa metodologia permite a utilização da experiência pessoal, adquirida enquanto jogador de RPG, para não somente demarcar o território por onde andei, mas também funciona como principal norteador para desenvolver perguntas coerentes no momento da entrevista, perguntas voltadas para o jogo de maneira dinâmica e direta. Ela me possibilita mapear não somente a experiência pessoal e individual de jogador, mas também o crescimento on e offline do jogo, mapeando lojas físicas, eventos, encontros e grupos em atividade na Região Metropolitana de Belém.

A metodologia definida por Martín-Barbero (2004) nos permite enxergar a cartografia não apenas como a delimitação de fronteiras geográficas, mas também das identidades de cada espaço urbano. Mariana Castro (2014) afirma que

a construção dos mapas vai além da ideia de limitações imagéticas e de rotas para caminhar sobre determinada realidade, mas busca a liberdade para analisar processos, a partir do envolvimento de indivíduos em determinados meios (CASTRO, 2014, p. 36).

⁵ <https://apoia.se/dragaobrasil>

⁶ <https://www.catarse.me/>

Segundo Martín-Barbero (2004), o cartógrafo firma seus passos enquanto delimita o território de sua pesquisa. “Além de traçar mapas sobre o que é encontrado no território, o cartógrafo fez, também, seu próprio caminho ao andar” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 20), o que demonstra um dos meus principais interesses ao explicar a escolha da cartografia enquanto metodologia de pesquisa. Ou seja, a cartografia é uma metodologia que dá a liberdade que preciso ter para registrar a minha própria experiência no RPG, podendo utilizar as ferramentas metodológicas que achar necessário para delimitar, registrar e analisar as fronteiras reais e imaginárias percorridas pelo jogo e seus jogadores em Belém. Uma dessas ferramentas será a etnografia.

Uma das formas de fazer a pesquisa foi aliar a etnografia à cartografia por meio da observação participante, a experiência e a entrevista. Dessa maneira, consegui ter uma ampla visão de meu objeto, cobrindo certas nuances e percepções sobre o mesmo (entrevistando jogadores, participando presencialmente de eventos). Assim, percebo, de acordo com um ponto de vista particular, o que abarca as experiências que envolvem o RPG a partir dos elementos apresentados anteriormente (conceitos de comunicação, oralidade, narração e imaginário).

Clifford Geertz (2008), afirma que

se você quer compreender o que é a ciência, você deve olhar, em primeiro lugar, não para as suas teorias ou as suas descobertas, e certamente não para o que seus apologistas dizem sobre ela; você deve ver o que os praticantes da ciência fazem (GEERTZ, 2008, p.15).

A partir desta afirmação de Geertz (2008), é possível concordar com Mariza Peirano (2014) quando a autora diz que “A empiria – (...) tudo que nos afeta os sentidos –, é o material que analisamos e que, para nós, não são apenas dados coletados, mas questionamentos, fonte de renovação.” (PEIRANO, 2014, p. 380). Ou seja, entendo a etnografia como ferramenta metodológica que serve para registrar percepções, emoções e fenômenos a partir de determinada experiência (no meu caso, o jogo de RPG, em especial os eventos que ocorrem no Centur). Entendo desta maneira pois, após observar o objeto de minha pesquisa em campo, pude perceber além das minhas fronteiras de experiências pessoais como o RPG é vetor de comunicação, interação e gerador de emoções (gargalhadas, olhares apreensivos ao rolar os dados, angústia e gritos de torcida) nos grupos de jogadores. A única vez que pude perceber isso, além dos grupos

particulares dos quais participei, foi indo a campo. A observação, seja ela participante ou não, é imprescindível quando tratamos de práticas, tal como a do RPG, onde o desenvolvimento de fenômenos sociais, culturais, midiáticos e de interação interpessoal mostram-se intrínsecas a seus praticantes.

Para Geertz (2008, p. 15), o que os praticantes da ciência fazem é a etnografia, que consiste em “estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário”, etc. Sendo assim, entendo que “o ‘método etnográfico’ implica a recusa a uma orientação definida previamente” (PEIRANO, 2014, p. 381), afinal, e ainda de acordo com Mariza Peirano (2014), o pesquisador sempre inova ao aplicar a metodologia etnográfica, mesmo que a natureza do que se deseja examinar seja antiga. A entrevista se faz importante para mapear experiências anteriores às minhas. De acordo com Jorge Duarte (2006), a entrevista “tornou-se técnica clássica de obtenção de informações nas ciências sociais” (DUARTE, 2006, p. 62). O autor afirma que tal recurso metodológico explora ao máximo a experiência pessoal do informante, “selecionada por deter informações que se deseja conhecer” (DUARTE, 2006, p. 62), gerando assim uma pesquisa de cunho qualitativo que, segundo Duarte (2006), resulta em um diálogo inteligente que possibilita o aprofundamento em determinado assunto, me permitindo desta forma realizar um mapeamento de maneira mais eficaz.

Selecionei pessoas que jogam ativamente desde os anos 90 até os dias de hoje, para que se tenha melhor compreensão de como e porquê o cenário dos jogos de RPG se configura da forma que é atualmente. É necessário perceber os caminhos que foram percorridos até aqui. Por isso, considero como jogadores antigos aqueles que jogam há pelo menos 15, 20 anos ou antes, pois nesse período a internet ainda não era completamente difundida e acessível como atualmente. Considero jogadores novos os que jogam há pelo menos 5 ou 3 anos, em um momento que já começaram a jogar inserido no modelo comunicacional proporcionado pela evolução da internet. Entrevistei oito jogadores devido ao curto tempo que tive para conversar e analisar suas entrevistas. Por este motivo, o presente trabalho é apenas um pequeno recorte e reconhecemos que há a necessidade de ampliação.

Nos estudos qualitativos, são preferíveis poucas fontes, mas de qualidade (...). Desse modo, e no limite, uma única entrevista pode ser mais adequada para

esclarecer determinada questão do que um censo nacional. (DUARTE, 2006, p. 68)

A essência do jogo de RPG ou de qualquer outro jogo considerado analógico tem como elemento primordial a interação humana para que o jogo realmente venha a funcionar. Por esse motivo, entendo o próprio ato de jogar como uma forma de pesquisa etnográfica, pois foi enquanto jogador que senti a necessidade de realizar um estudo de pesquisa científica onde fosse possível cartografar a minha experiência com o RPG.

Para auxiliar na coleta de dados, foi desenvolvido um roteiro semi-aberto para uma entrevista com os membros organizadores e participantes do evento, além de pessoas que são referência para o RPG de Belém.

Resultados

Para melhor analisar os processos de comunicação nos jogos de RPG, resolvi acompanhar um evento que ocorre aos sábados na Fundação Cultural do Estado do Pará, o Centur. Já havia participado outras vezes desse mesmo evento, mas sempre como jogador. Porém retornava agora a campo como pesquisador, munido de conceitos e metodologias que permitiriam uma análise crítica do objeto estudado. Esse local é propício devido à quantidade de mesas de jogos que se formam e, dessa forma, poderia passear por entre elas observando comportamentos, reações, experiências e percebendo nuances que antes não haviam chamado a minha atenção. Como na briga de galo⁷ narrada por Clifford Geertz (2008), não bastava ser um observador, era também necessário interagir como os ocupantes do local para conseguir captar boa parte dos elementos de comunicação que ocorriam a partir e durante o jogo. Porém, diferente de Geertz (2008) em sua briga de galo balinesa, eu já havia participado do mesmo evento outras vezes e, nesta visita em particular, estava até sendo esperado por algumas pessoas. Ou seja, eu já conhecia os processos que estava analisando, pois conhecia o jogo e o evento de várias perspectivas. No entanto, foi a primeira vez como pesquisador.

Observar evento de RPG para tentar distinguir jogadores e não-jogadores antes das mesas se formarem não é tarefa fácil. Afinal, não existem características únicas de

⁷ Geertz (2008) fala sobre a briga de galo que observou em Bali e como, a partir dela, foi aceito na comunidade em que estudava após fugir da polícia junto com os moradores que observavam o evento. Para o autor, essa atitude o fez ser aceito pelos nativos por se comportar como um deles, adquirindo seus costumes e hábitos.

jogadores de RPG que sejam visíveis em uma primeira olhada. Neste capítulo, como houveram dificuldades para a realização do evento⁸, decidimos por fazer um recorte pequeno a partir de entrevistas feitas após o evento, a fim de realizar uma análise introdutória, para entender o fenômeno do RPG e as relações que surgem a partir dele, que é algo muito inicial em minha carreira acadêmica. As entrevistas foram ferramentas metodológicas que encontrei para não somente sustentar olhares e conceitos, mas serviram também para mudar completamente a forma que eu percebia certas dinâmicas.

Percepção e Observações Em Campo

No momento da observação, havia apenas uma mesa com cerca de 7 pessoas aparentemente jogando RPG pelo que pude observar. Na mesa onde acontece o jogo há uma característica marcante dos Mestres, pois estes sentam-se quase sempre na cabeceira da mesa, de forma a proteger o conteúdo da aventura para que os jogadores não vejam, além de poder observar a todos sem muita dificuldade. A partir desta constatação, acreditei que seria fácil diferenciar e criar perguntas específicas para narradores e jogadores no momento da entrevista.

Decidimos então, com finalidade metodológica, separar em três categorias no momento de formular perguntas para a entrevista: narradores, jogadores e organizadores do evento. Acreditava que fossem grupos diferentes e facilmente detectáveis como falei anteriormente. Porém, ao selecionar e conversar com os entrevistados, percebi que não era tão simples. São dinâmicas sociais próximas, difíceis de separar, principalmente porque a maioria dos entrevistados se denominavam narradores e jogadores, ou seja, narravam em alguns grupos e jogavam em outros.

Para solucionar essa questão decidi verificar, momentos antes da entrevista, como eles melhor se identificavam, se narradores ou jogadores. Assim, pude direcionar as perguntas para cada um dos entrevistados de acordo com a forma como cada um preferia ser identificado. No entanto, pude detectar no decorrer da entrevista que boa parte dos entrevistados começaram como jogadores para depois tornarem-se narradores. Apenas um, Tailson de Lima, começou no RPG narrando como o Mestre do jogo. O que significa que são poucos os jogadores que começaram sua experiência com o RPG

⁸ Devido às festividades que ocorrem no mês de junho, o evento "RPG -Cultura e Lazer" teve suas atividades interrompidas durante o mês, inviabilizando futuras visitas que visavam aprofundar o estudo.

narrando. Isso demonstra que na maioria dos casos a figura do narrador é importante para a iniciação nos jogos de interpretação de personagem, o que evidencia o que já fora dito por Walter Benjamin (1986b), citado quando tratamos sobre a oralidade.

A etnografia e a cartografia me fizeram enxergar que a realidade é diferente daquilo que distinguimos previamente ao levantar dados iniciais para a pesquisa. Ir a campo nos trás novas dinâmicas e perspectivas que mudam ideias e conjecturas acerca do objeto analisado. Além disso, observar a comunicação no jogo de RPG é observar o ato da narração. Aprender a jogar RPG é observar as atitudes do narrador e aprender com ele, para logo em seguida reproduzi-lo. Isso gera interação, comunicação. Uma partida de RPG é mais que uma resposta à clássica pergunta “o que vocês vão fazer agora?” direcionada pelo narrador, que demonstra uma deixa para os jogadores agirem. Na realidade, essa é a própria experiência da comunicação. Narrar é algo que se aprende apenas fazendo, assim como comunicar-se.

Observando o Fenômeno da Convergência no RPG

Um dos pontos em comum, que divisei em algumas falas dos entrevistados, foi sobre a percepção de cada um sobre o advento da internet, tanto quanto ferramenta de divulgação para eventos e do próprio jogo em si, quanto da interferência na mercantilização do RPG. Podemos observar que, além de recursos voltados para o RPG, como e-books, aplicativos de música para sons ambientes ou rolagem de dados virtuais, temos também a migração das mesas para o ambiente online, como podemos ver com entrevistado Arthur Pinto Mendes.

(...) a facilidade das mesas online, que é muitas vezes a única opção para as pessoas que moram em locais mais remotos ou que não conhecem outros jogadores em seu meio social (...).
(MENDES, Arthur, 2019)

Por diversas vezes, a internet chega onde a interação social que o jogo necessita para funcionar não chega. Dessa forma, migrar para as plataformas virtuais significa dinamizar as relações e reduzir as fronteiras entre os jogadores. Pelo menos dois entrevistados falaram da questão da pirataria de livros como um ponto de interferência no RPG, que interpreto, de acordo com um olhar etnográfico, como uma preocupação na possível falta de interesse de empresas e editoras na criação e importação de materiais voltados para a prática.

A partir do relato de Rodrigo Ragabash, membro do “RPG Pará”, pude perceber não somente a relação entre a internet e a prática de jogo de RPG, mas também as consequências dessa perda de espaço presencial. “Ela [a internet] ajuda, pois serve como um meio rápido e fácil de comunicação entre os envolvidos. Graças à ela, surgiram as ferramentas que viabilizam as mesas online. (...) E isto não difere entre narradores e jogadores.” (CRUZ, 2019). Rodrigo também cita nomes de livrarias e lojas especializadas que surgiram e fecharam durante os anos 90. A perda desses espaços me fez perceber com clareza a convergência cultural citada por Jenkins (2009), onde a migração para o ciberespaço se fez de forma significativa e a prática e seus praticantes se adaptaram para funcionar a partir das suas características. Hoje em dia temos no ciberespaço grupos e redes sociais onde os jogadores conseguem manter comunidades inteiras sobre RPG ativas, e isso é perceptível também nas entrevistas.

A partir das experiências dos jogadores, captadas por meio de observação e entrevistas, pude ter ideia de como o cenário RPGístico em Belém funcionava antes da minha experiência, da internet e outros avanços que facilitaram a interação de pessoas com um mesmo interesse. Utilizar a etnografia dessa maneira me permitiu observar certas dinâmicas e também a delimitar os espaços dessa experiência urbana, tornando algo mais completo e, no entanto, apenas inicial.

Conclusão

É importante ressaltar o conceito dos jogos de RPG não apenas como jogos de tabuleiro para entretenimento, mas como ferramentas importantes no incentivo à interação social e às práticas que correm o risco de perderem-se com o tempo, como aquelas das quais falava Benjamin (1986b) ao referir-se à narração, por exemplo.

Neste trabalho, busquei entender o RPG como expressão comunicativa e logo pude compreender a prática do RPG também como fenômeno cultural. Essa compreensão me permitiu vislumbrar atividades, eventos e esforços pessoais e coletivos em prol de uma atividade lúdica que poderíamos pensar estarem à beira da extinção. A mudança provocada pelo novo modelo comunicacional, no entanto, e o surgimento de espaços virtuais proporcionado pela internet favoreceu o enfraquecimento de certos espaços físicos como bancas de jornais e grandes livrarias, outrora importantes e até

únicas fontes de material para RPG. Tal enfraquecimento, penso eu, deu-se pela facilidade no compartilhamento de materiais (ilegais ou não) em ambientes virtuais.

As diversas plataformas online dão suporte à falta de espaços físicos apropriados para o jogo, aproximando pessoas que não podem estar periodicamente no mesmo lugar presencialmente. Assim, é claramente visível como a cultura da convergência de Jenkins (2009) está permeada nas mesas de diversas formas, desde o aplicativo que o narrador utiliza como ferramenta para inserir músicas de acordo com o clima do jogo, ou um e-book, compartilhado entre os jogadores para se familiarizar com as regras mesmo sem o livro físico. Ou então, até mesmo um jogador que não pode participar presencialmente das mesas e utiliza videochamadas para se fazer presente, o que tornou-se largamente utilizado atualmente devido à pandemia do Coronavírus. Características como essas, oriundas do avanço tecnológico atual, colaboram para que uma prática originada nos anos de 1970, persista e continue mais forte do que quando surgiu, alterando constantemente suas fronteiras e adaptando-se a novas realidades.

O percurso trilhado pelo RPG, juntamente com seus jogadores na cidade de Belém, é grande. Este trabalho é apenas um esforço inicial para delimitar e registrar as fronteiras desse mapa que se expande a cada instante. É necessário ressaltar que, apesar da evolução e do fluxo tecnológico que existe na atualidade, a prática do RPG torna-se quase um movimento de resistência. Falo “quase” pois é preciso fazer uma reflexão: ele não existe e/ou resiste como oposição ao novo contexto social, mas se transforma e se adapta. Apesar de ainda ser o mesmo, é também algo novo, próprio para esse momento de inovações. Percebo o processo da convergência conceituada por Jenkins (2009) com mais clareza agora e como sendo um dos principais fatores que permite a expansão das fronteiras do RPG para além das mesas.

O esforço comunicativo de todas essas dinâmicas que cercam o RPG me fizeram notar como a comunicação, enquanto campo de estudo, é abrangente. A cartografia, por sua vez, me permitiu andar por essas dinâmicas, onde fui capaz de criar mapas de significado, compartilhando experiências e observando as relações com um olhar etnográfico. Ao mesmo tempo, meu próprio caminho delimitava fronteiras, como citou Jesús Martín-Barbero (2004), e assim consegui analisar o RPG da maneira que havia idealizado: utilizando a minha experiência e a de outros jogadores para delimitar territórios desse fenômeno cultural.

As teorias, que usei como base e as metodologias que apliquei em meu objeto trouxeram resultados satisfatórios e até inesperados. Além disso, graças aos conceitos apresentados neste trabalho, pude mudar meu olhar sobre um objeto que para mim é familiar por quase 15 anos. Sempre pensei no RPG como uma atividade de resistência. Porém, agora percebo que a prática do jogo se adapta, por meio de seus praticantes, ao modelo de comunicação atual. É preciso lembrar que este é apenas o começo de uma extensa pesquisa, pois existem inúmeros outros fenômenos que cercam os jogos de RPG, fenômenos comunicacionais esperando para serem explorados com um olhar crítico. Este foi primeiro passo de muitos que ainda espero percorrer neste extenso mapa de experiências e ressignificações que permeiam a prática dos Role-Playing Games.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **O narrador**. In: BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986b. (Obras Escolhidas, v. 1).

BRAGA, José Luiz. Constituição do campo da comunicação. In: Verso e Reverso, v.25, n.58, janeiro-abril de 2011, p.62-77. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/924/147>> Acesso em: 04 nov. de 2018.

CRISTO, Élide Fabiani Morais de. **Oralidade em uma comunidade amazônica**: comunicação, cultura e contemporaneidade. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, 2012.

DUARTE, Jorge (org); BARROS, Antonio (org). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006

FRANÇA, Vera Veiga. **Paradigmas da Comunicação**. In: Ciberlegenda: revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense n. 05, 2001.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

MARTINO, Luiz C. **De qual comunicação estamos falando?**. In: HOHLFELDT, Antonio(org); MARTINO, Luiz C. (org); FRANÇA, Vera Veiga(org). **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 11-25.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de Cartógrafo**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MIRANDA, Diogo Silva Miranda de. **Palafitas digitais**: Comunicação, convergência cultural e relações de poder em Afuá. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, 2014.

ONÇA, Fabiano. **Jogo**: Experiência Liminóide no Campo da Imaginação. In: FALCÃO, Thiago (org); MARQUES, Daniel (org). *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017. p. 73-87

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **A Conversão Semiótica**: na Arte e na Cultura - Edição Trilingue. Belém: EDUFPA, 2007.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Meditação e devaneio**: entre o rio e a floresta. In: Somanlu: Revista de estudos amazônicos, ano 3, no. 1/2. Belém: 2003. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/somanlu/article/view/196/71>

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Mundamazônico**: Do Local ao Global. In: Revista Sentidos da Cultura vol. 01, no. 01. Belém: 2014. Disponível em:

PEIRANO, Mariza. **Etnografia não é método**. In: Horizontes Antropológicos vol. 20 no.42. Porto Alegre: 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832014000200015

SANTAELLA, Lúcia. **O Que é Semiótica**. 7ª edição. São Paulo: Coleção Primeiros Passos, 1989