

# **JOGO E RELIGIOSIDADE: ESPAÇOS DE SOCIABILIDADE, CONVIVÊNCIA E BUSCA DE IDENTIDADE**

CAMPOS, Eline de Oliveira<sup>1</sup>  
Universidade Federal da Paraíba.

## **INTRODUÇÃO**

O estudo em curso traça um rápido panorama da sobrevivência histórica do jogo, intentando compreender os motivos de sua inserção na vida cotidiana como forma de socialização. O recorte a ser explorado nesse universo é uma modalidade de jogo denominada de Roleplaying Game, uma das mais recentes manifestações do fenômeno.

No outro pólo do trabalho, temos as novas manifestações do fenômeno religioso dentro do contexto social da pós-modernidade, com seus novos valores, formas de relacionamento social e intercâmbios culturais.

Curiosamente, no tipo de jogo a estudado, essas duas realidades aparentemente se aliam: o jogo e a religiosidade.

Seria oportuno, antes de começar a exposição propriamente dita, discorrer sobre alguns conceitos que serão essenciais para a compreensão desse estudo.

### **Cultura**

O conceito de cultura adotado nesta análise é o sintetizado por François Houtart:

Pode-se definir cultura com um conjunto das representações que os seres humanos fazem da realidade, tanto das suas relações com a natureza, quanto das suas relações sociais. Nesse sentido, a cultura é um elemento central na construção da sociedade, bem como da sua reprodução e transformação (HOUTART, 2002:75).

Utilizar-se-á essa conceituação por ser abrangente e servir bem aos propósitos desse estudo, embora se tenha em mente que nenhum conceito é definitivo. Eles mudarão conforme as épocas e padrões estabelecidos por cada civilização.

### **Identidade**

O conceito de identidade está intimamente relacionado com o de sociedade. Cada ser, embora possua uma identidade que o faz único, é diretamente influenciado pela cultura

---

<sup>1</sup> Especialista em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Licenciada em Artes UFPB.

em que se encontra inserido. Nesse sentido, “a condição humana é moldada não somente pelo lugar do homem no cosmos, mas também pelas condições que definem o ser humano” (NEVILEE, 2005:329) o que se dá tanto no âmbito da individualidade quanto com “pessoas em intercomunicação social” (Idem:329). No contexto da pós-modernidade, onde “a única coisa certa é a contínua incerteza” (CROOK, apud HOUTART, 2002:101), os parâmetros de conduta, antes tomados como modelos a seguir, tornam-se cada vez mais incertos e mutáveis.

A globalização com suas constantes trocas atenua os traços típicos que diferenciam as culturas, influenciando e dificultando a formação da identidade individual e coletiva.

Identidade é, pois, uma “categoria vaga”, principalmente no que se refere à identidade individual. A observação de Neville à respeito da formação da identidade religiosa, é válida também para outros tipos de identificação. Ele afirma que a formação desse conceito, está relacionado diretamente com a forma como os pensadores

entendem assuntos tais como a diferenciação entre os indivíduos, continuidade de vida individual através do tempo, existência mental e física, valor moral, subjetividade e objetividade, e individuação nas relações com os outros, com grupos e com aspectos do ambiente natural, e tudo como aspectos genéricos da condição humana (NEVILLE, 2005:331).

Em linhas gerais, se poderia compreender identidade como o que caracteriza uma pessoa, um grupo social, uma nação. São os traços de personalidade ou cultura que diferenciam pessoas ou grupos uns dos outros.

### **Jogos**

A palavra jogo permite um sem número de interpretações. O conceito que se utilizará será o sintetizado por Jéferson Retondar em seu livro Teoria dos Jogos, que, após estudar os teóricos que contribuíram para o estudo desse tema, como Johan Huizinga, chegou a essa conceituação: jogo é “uma atividade voluntária, sujeita a regras, que se desenvolve dentro de uma relação espacial e temporal e que promove a evasão momentânea da realidade” (HUIZINGA, 2007:37).

### **Roleplayng Game**

O Roleplayng Game é uma categoria de jogo definida como consta na apresentação do livro Dungeons & Dragons<sup>2</sup> – D&D – “um jogo de fantasia que utiliza a imaginação. Em parte ele envolve a interpretação em outra ele é uma brincadeira narrativa...” (DEVIR,

---

<sup>2</sup> Livro-mestre que serve para nortear as narrativas, estabelecendo as principais regras e características dos personagens a serem idealizados pelos jogadores.

2004:04). Ou mais simplesmente como diz Sônia Rodrigues “um jogo de produzir ficção” (RODRIGUES, 2007:16). Seria então, um jogo de produzir ficção que utiliza a capacidade de imaginação e interpretação para produzir narrativas.

A seguir, será traçado um rápido perfil do jogo, apenas com o intuito de fornecer uma idéia inicial da dinâmica do RPG.

Para instituir uma roda de jogo, é essencial que o grupo possua ao menos o livro básico onde estão as regras que serão usadas na criação dos personagens, na escolha dos equipamentos e no envolvimento nas aventuras.

Os grupos são formados por um número geralmente entre três e doze jogadores. Este número, segundo os próprios jogadores, é decorrente das necessidades do jogo. Acima desse teto, fica difícil administrar e conciliar as histórias e expectativas individuais para formatar uma narrativa harmoniosa. Um dos jogadores será o responsável pelo controle dos monstros e inimigos, pela descrição do ambiente, pelo julgamento das ações com base nas regras e criará as aventuras que os jogadores empreenderão. Ele é denominado de Mestre.

O Mestre, muito embora construa a narrativa principal, não tem o controle absoluto. O jogo é uma construção cuja responsabilidade é do conjunto. Cada jogador conta uma parte da história, decide o destino de seu personagem e contribui para a estruturação da narrativa.

### **O JOGO E O JOGO DE ROLEPLAYING GAME: BREVE HISTÓRICO**

A história do jogo, como a história da religião, coincide com a história do homem.

Muito se tem escrito sobre os jogos, mas a temática ainda carece de um aprofundamento, no que diz respeito aos seus aspectos históricos, filosóficos, sociais e antropológicos. Só mais recentemente, no último século, começou a surgir o interesse de pesquisar o mesmo enquanto fenômeno social, muito embora a presença dele na vida humana seja uma constante e tenha sido registrada no decorrer da história.

Jesferson Retondar menciona que Johan Huizinga traz, em sua pesquisa antropológica, elementos que leva à uma reflexão mais profunda a respeito do jogo como componente universal, por encontra-se ele presente em todas as culturas, manifestando-se de maneiras diversas em diferentes contextos culturais (RETONDAR, 2007:17). Salienta que “só o homem joga, porque só ele é capaz de atribuir, aderir e negar sentidos que enredam o jogo e o ato de jogar” (Idem, p.59).

Exemplo disso, em culturas denominadas pré-históricas, é o jogo de bola dos Maias. Assemelha-se ao basquete moderno no que se refere à oposição de duas equipes que fazem o

lançamento de bolas de borracha<sup>3</sup> através de círculos. Praticado também pelos Astecas, foram encontrados registradas cenas em sítios arqueológicos em várias inscrições de ambos os povos. Segundo especialistas, esse jogo era considerado sagrado.

A categoria dos jogos de tabuleiro é conhecida desde tempos que se perdem na memória. Dentre eles, um dos mais conhecidos é o xadrez. H. A. Davidson relata em seu livro que sua “trilha... conduz até cerca de 500 d.C. (...). Tudo o que sabemos é que, durante o século seis, os cidadãos jogavam chaturanga, um jogo essencialmente parecido com o xadrez moderno” (1949:22).

Há, no entanto, relatos que indicam que sua criação se deu em tempos ainda mais antigos. Embora tivessem denominações diferentes, as peças de jogos persas e indianos possuíam precisamente movimentos iguais aos do jogo da era medieval. Há ainda a possibilidade de ter surgido na China, por volta do século II antes de Cristo e passado lentamente de país em país, chegando ao Ocidente e desenvolvendo-se largamente na Idade Medieval. O que interessa, contudo, é que esse jogo acabou por traçar um panorama dessa época, com suas relações sociais, conflitos e política. Ele, com suas peças de importância marcadamente distinta, traçavam paralelos claros das funções sociais dos personagens retratados e da importância que ocupava cada um naquela sociedade.

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

A tradição afirma que os primeiros jogos se realizaram no ano de 776 antes de Cristo acontecendo sem interrupção por mais de mil anos. Como possuía caráter religioso, estando ligados às celebrações dos deuses, principalmente à Zeus, foram proibidos em 393 pelo imperador Teodósio I, por serem relegados a esfera de ação do paganismo.

No Brasil, no Mato Grosso, mesmo entre os índios, existe na comunidade dos Bororós um jogo denominado de Jogo da Onça. Sua origem tem raízes muito antigas que são atribuídas por eles, aos Incas.

---

<sup>3</sup> No caso dos Astecas e Maias essas bolas eram produzidas de forma artesanal e seu tamanho era bem menor que as atuais bolas de basket ball.

Como se viu, o fenômeno jogo esteve presente nas sociedades ao longo do tempo, acompanhando o homem através da história. Já os jogos de RPG são uma construção mais recente, iniciado apenas como mais uma forma de lazer ou divertimento que não parou de ganhar adeptos desde seu surgimento.

Os primeiros registros que se têm notícias a respeito do RPG são encontrados no início dos anos setenta. Evoluíram de uma categoria denominada de Jogos de Guerra<sup>4</sup>, que foram criados na Alemanha, no século XIX.

O ramo de ficção considerado o manancial que mais influência exerceu na criação dessa categoria de jogo – ou que no mínimo o influenciou bastante –, foi de um filólogo e professor britânico da Universidade de Oxford, chamado de John Ronald Reuel Tolkien, considerado o pai da “moderna literatura fantástica” e criador da “Terra Média”. Assemelha-se esse continente (A Terra Média), ao mundo de fantasia do medievo, e possuiu “mitologia e linguagem própria, habitado por elfos, anões, magos e hobbits” (RODRIGUES, 2004:25). Todas essas raças e outras mais existem em abundância nos jogos de RPG.

Atualmente existem inclusive encontros de jogadores de RPG muito bem organizados. Atraem uma quantidade surpreendente de jovens a ponto de lotar um andar inteiro de Shopping. Exemplo disso é o RPG & Cultura Nos Tempos Medievais. Ocorreu nos dias 04 a 06 de março de 2005, no Mag Shopping, da cidade de João Pessoa, Paraíba, ficando sua Praça de Eventos literalmente intransitável. Teve um público estimado em 10.000 pessoas, dentre essas, 340 dos estados de Pernambuco, Rio Grande do Norte, Ceará, São Paulo, Rio de Janeiro, Pará e Alagoas.

O evento já alcançou o status de maior evento do Nordeste ficando como segundo maior do Brasil. Foi incluído no calendário cultural da Capital Paraibana.

Em seu segundo encontro realizado também no Mag Shopping e intitulado RPG & Cultura: Segunda Guerra, no ano de 2006, atraiu jogadores internacionais. Compareceram jogadores americanos, na pretensão de compreender a razão da expansão dessa modalidade de jogo no Brasil ser muito superior à de seu país, embora tenha sido se originado lá.

## **A RELIGIOSIDADE HUMANA E SUAS FORMAS DE EXPRESSÃO**

Interessante notar que ao surgir uma idéia, jamais de poderá prever o seu desdobramento. Em momento algum, o primeiro homem a elevar seu pensamento à uma

---

<sup>4</sup> Esses jogos simulavam batalhas girando em torno artefato bélicos.

divindade, imaginou que em um futuro distante, adviria a diversidade religiosa hodierna. Isso porque, como diria Robert Cummings Neville,

Falando historicamente, idéias que nos parecem semelhantes se desenvolvem em complexos solos históricos, tornando-se tradições esposadas tenazmente, a tal ponto que essas tradições adquirem uma vida própria, plenamente e praticamente independente das fontes primárias que são portadoras da idéia original (2005:228).

A explosão das novas religiosidades, fato marcante nas sociedades atuais é decorrente dos desdobramentos inusitados desse primeiro ato de adoração. Fenômeno que, longe de ser localizado tornou-se mundial, embora cada localidade guarde características próprias. No dizer de Marcel Mauss, “não se deve relegar o fenômeno religioso quando se fala em pós-modernidade<sup>5</sup>” (2003:99).

É obvio que esse fato não se deu repentinamente, participa de um processo, que Mircea Eliade denominou de “dessacralização” e “faz parte integrante da gigantesca transformação do mundo assumida pelas sociedades industriais” (2001:49). Descobindo o homem a sacralidade da vida, foi acontecendo paulatinamente o “afastamento divino” que só traduziu o “interesse cada vez maior do homem por suas próprias descobertas religiosas, culturais e econômicas...” onde a experiência religiosa tornou-se “mais concreta, quer dizer, mais intimamente misturada à Vida” (ELIADE, 1992:106).

O crescente desenvolvimento tecnológico próprio da sociedade pós-industrial provocou uma série de mudanças e, junto com elas, verificou-se o surgimento de novos conceitos e formas de comportamento social, como também modificação de antigos paradigmas.

Existem “múltiplas ideologias sobre valores semelhantes, atual e simultaneamente vividas” (MAFFESOLI apud HOUTART, 2002:101), o que torna as linhas demarcatórias entre os diversos cultos e doutrinas religiosas são cada vez mais tênues:

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

---

<sup>5</sup> A pós-modernidade, segundo o próprio Mauss, não é um simples antimodernismo, é também herança da modernidade se opondo às suas contradições, como se deu por ocasião da transição de movimentos históricos anteriores para novos períodos históricos, onde foram revistos alguns paradigmas.

Observa-se uma grande liberdade de escolha, o trânsito religioso, a psicologização das religiões. Talvez pela primeira vez na história, como muito bem explicita José Jorge de Carvalho: “outras tradições religiosas foram trazidas à discussão sem que fossem a priori consideradas inferiores” (idem, p.137).

Nas sociedades urbanas ocidentais globalizadas, a destradicionalização em múltiplos seguimentos sociais é um fato marcante. Além disso, ao contrário de épocas anteriores onde a busca pela estabilidade era primordial, “os indivíduos tendem a se desencaixarem de seus antigos laços, por mais confortáveis que antes pudessem parecer”. Essa forma de proceder, “desencadearia um processo de desfiliação em que pertencas sociais e culturais... inclusive religiosas, tornam-se opcionais e, mais que isso, revisáveis” (RODRIGUES, 2007:52).

Trata-se de outra consequência do pensar pós-moderno, onde “a sociedade se organiza com base no jogo de interesses particulares” (HOUTART, 2002:76).

Na esteira dessas mudanças registra-se uma nova forma do indivíduo perceber a religião, diferenciando-a de religiosidade. Passa e a ser comum a referência ao desenvolvimento da Espiritualidade. É importante, por isso, conceituar essas duas categorias.

A religião vincula-se à instituições. Trata-se de um fenômeno coletivo, que se organiza segundo George Frazer, baseado na possibilidade de comunicação com seres especiais, sendo necessário para isso, meios de fazê-lo como orações, sacrifícios, ritos propiciatórios, etc<sup>6</sup>. Religião seria então, segundo Durkheim:

...um sistema solidário de crenças seguintes e de práticas relativas a coisas sagradas, ou seja, separadas, proibidas; crenças e práticas que unem a mesma comunidade moral, chamada igreja, todos os que a ela aderem (DURKHEIM, 1989:72).

Já a religiosidade seria um fenômeno espontâneo, independente de uma vinculação à instituições oficiais. Baseia-se em crenças pessoais, sendo uma forma individualizada de busca pela experiência do sagrado ou, mais além, do numinoso.

Todo esse contexto se reflete nos indivíduos que compõem uma sociedade assim estruturada. Muito embora se deva esquecer, como diria Mircea Eliade, que “...algumas imagens tradicionais, alguns traços da conduta do homem arcaico persistem ainda no estado de “sobrevivências”, mesmo nas sociedades mais industrializadas” (ELIADE, 1992:49).

## **O PROCEDER DO JOGADOR E O PROCEDER RELIGIOSO**

---

<sup>6</sup> Citado por Emile Durkheim, in As Formas Elementares de Vida Religiosa, 1989, p.60.

Ao longo da história, seja ela escrita ou documentada, aparecem formas várias do humano se ligar ao sagrado sem, no entanto, extinguir-se essa necessidade. O mesmo se dá com a prática do jogo.

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

Da mesma forma que as religiões baseiam-se em um mito fundante, as contidas nos livros seguem esse mesmo modelo. Existem, inclusive, livros específicos para auxiliar a compreensão e adesão aos sistemas religiosos à exemplo de Crenças e Panteões de Forgotem Realms<sup>7</sup>.

Tal como a religião pode transformar objetos comuns em objetos de culto, através do processo de sacralização, o jogo faz o mesmo ao atribuir significados especiais a itens como cartas de baralho, tabuleiros, que se transformam “no contexto **mágico** do espaço físico e **simbólico** do jogo... em representações de sentimentos puros e profundos” (RETONDAR, 2007:17). O espaço do jogo também pode ser comparado ao espaço sagrado porque o primeiro é “antes de tudo, um espaço de criação simbólica” (idem, p.30) onde o tempo é relativizado pelas experiências que fluem em ritmos diferenciados dos do cotidiano.

Outro paralelo que se poderia estabelecer, seria a da existência de um tempo interno a se opor ao tempo externo em que a duração do sentimento de estar apartado da realidade exterior quando se está no jogo, seria semelhante ao experimentado na experiência do sagrado e está relacionado diretamente com aquilo que se pode extrair de maneira significativa e relevante dessa experiência.

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

Após analisar algumas simetrias entre os dois fenômenos inconciliáveis na aparência – jogo e religiosidade – nota-se que elementos tidos como opostos, como o sagrado e o

---

<sup>7</sup> Um dos livros complementares ao livro do Mestre em jogos de RPG.



profano, confundem-se no jogo de Roleplaying Game, preenchido de elementos mitológicos típicos de manifestações de religiosidade.

Esse proceder, talvez se dê de forma inconsciente, pois elementos mitológicos subsistem na mente através da fixação dos arquétipos junguianos e, independentemente do caráter religioso de uma ação, acabam por nortear atos e procedimentos. Funcionariam como modelos de experiências recorrentes humanas que tiveram relevância podendo ser acessados, e repetidos visando nortear ações.

Carl Gustav Jung acrescenta ainda que além de remeter a conteúdos psicológicos, até mesmo a história do homem arcaico, “está sendo redescoberta de maneira significativa através dos mitos e imagens simbólicas que lhe sobrevivera” (JUNG, 1964:106).

Joseph Campbell em parte concorda com as idéias de Jung, relativas a conteúdos psíquicos ao afirmar que: “Eles (os mitos) ensinam que você pode se voltar para dentro” e “ajudam a colocar sua mente em contato com essa experiência de estar vivo. Ele lhe diz o que a experiência é” (1990:06).

Assim sendo, além de servir de modelos de procedimentos sociais, traduziriam em forma de imagens, o que ocorre no íntimo do indivíduo.

### **A BUSCA DE IDENTIDADE**

Falou-se anteriormente do personagem imaginados pelos jogadores de RPG. Ele é construído com tamanha riqueza de detalhes pelo jogador, que se torna, “um homem real, na medida em que se assemelha a um ser sobre-humano” (ELIADE, 1969:140). Tal como acontece também nos ritos iniciatórios, principalmente os de passagem<sup>8</sup>, que objetivavam fazer a transição do jovem da adolescência para a vida adulta, ensinando-lhe as regras da sociedade, seus direitos e deveres. Enfim, muda-se seu status perante a comunidade e, ao mesmo tempo, lhe é fornecida uma identidade comum ao grupo. A partir de então, na categoria de adulto e membro efetivo da tribo, ele se sente membro do mesmo e responsável, por sua manutenção, segurança e coesão.

Ao mesmo tempo em que deseja ser parte integrante de uma comunidade, cada ser humano é único e assim gosta de se sentir. E, na busca dessa identidade, dessa diferenciação, cada um busca superar-se e superar os demais de alguma forma, tornando-se alguém especial. Esse “alguém especial” é comumente denominado de herói. Sua idealização é baseada em

---

<sup>8</sup> Para Joseph Campbell os rituais iniciatórios em cerimônia primitivas possuem uma base mitológica e se relacionam à eliminação do ego infantil, fazendo a passagem para uma nova etapa da vida em grupo.

suas concepções/padrões de homem/mulher perfeito. Nas sociedades arcaicas, esse modelo era fornecido pelo monomito (mito do herói), onde

“A personagem heróica representa o símbolo no sentido da manifestação do especial em geral no indivíduo e oferece a possibilidade de identificação das pessoas, independentemente de contexto histórico, social ou individual por meio do repertório mítico. Nesse sentido, o herói é mais que um tipo, é símbolo da existência e da vulnerabilidade humanas” (RODRIGUES, 2004, p.40).

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

Segundo Joseph Campbell, o que se tem hoje “é um mundo desmitologizado”. Essa carência em relação às mitologias exemplificadoras de conduta social traria conseqüências como as que verificamos nos jornais “incluindo atos destrutivos e violentos praticados por jovens que não sabem como se comportar numa sociedade civilizada”, através de “rituais por meio dos quais eles se tornariam membros da tribo, da comunidade” (1990:09).

Essa situação faria também com que eles se sentissem a parte da comunidade em que vive, direcionando muitas vezes suas necessidades de convivência e aprendizado social para a internet, para os jogos virtuais e os de Roleplaying Games. Dentro dessa realidade paralela, cada um é herói à seu turno, atribuindo ao “personagem” – imagem idealizada de si mesmo – os atributos que desejaria para si próprio. Criam um mundo ficcional onde todos têm a possibilidade de se tornarem heróis e vencedores, membros ativos e importantes da tribo.

É importante a observância desses fatos, pois os rpgistas – como eles mesmos se denominam – são em sua maioria, adolescentes. Decorrendo daí a possibilidade dessa identificação com essa “mitologia misturada”, principalmente com o mito do herói, se relacionar com as necessidades de auto-afirmação perante seu grupo, típica dessa época específica da vida.

### **A SOCIABILIDADE NO JOGO E NOS ESPAÇOS RELIGIOSOS**

A insegurança dos tempos pós-modernos, da ideologia do zapping<sup>9</sup> onde “a única coisa certa é a contínua incerteza” (CROOK apud HOUTART, 2002:101), “onde o que conta

---

<sup>9</sup> Termo cunhado por Yves Boisvert que se refere aos interesses do momento.

é o presente...” (HOUTART, 2002:104), incentiva o homem a estabelecer ligações com indivíduos que cultivem idéias afins. Mas, como as idéias e ideais são continuamente renovadas, surgem os denominados grupos fluidos, que se dissolvem e refazem ao sabor de ideologias momentâneas.

Essa conjuntura transmite uma sensação generalizada e muitas vezes não traduzida de incerteza. Essa impressão é causada em parte, como diria Eliade, pela impressão gerada de que “já não há “Mundo”, o que existe na atualidade, nas sociedades globalizadas, é “apenas fragmentos de um universo fragmentado, massa amorfa de uma infinidade de “lugares” mais ou menos neutros onde o homem se move, forçado pelas obrigações de toda existência integrada numa sociedade industrial” (ELIADE, 1999:27-28).

O jogo por si só, já induz à constituição de grupos, acontecendo da mesma forma, a separação espontânea de outros. Buscando preencher o “vazio” deixado na falta de estabelecimento de laços afetivos constituídos por meio dos relacionamentos sociais, o ser humano acaba por criar novas formas de “estar junto”, de convivência, muito embora isso não seja elaborado de forma totalmente consciente. O jogar transforma-se em uma ocasião de encontros. Mas, na ocorrência do RPG, “os jogadores não são apenas uma comunidade dentro de outra, real e cotidiana, são também personagens de fantasia” (RODRIGUES, 2004, p.44).

Os relacionamentos de amizade e de desavenças dos personagens do jogo, as tarefas e embates a serem enfrentadas e resolvidas pelo jogador, fazem parte tanto da construção da individualidade de cada um. Na execução delas, “percebe-se a variedade de reivindicações pelas demandas de direitos particulares e de liberdade individual” (ORTEGA apud HOUTART, 2002:104). As demais a serem solucionadas em conjunto, poderiam funcionar como treinamento para o relacionar-se em sociedade, equacionando conflitos, colaborando para a sua solução.

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

A relação grupo-indivíduo, social-particular foi e é complementária, mas complexa, principalmente nos tempos presentes. Todas as mudanças impostas pela globalização<sup>10</sup>

---

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

afetaram significativamente o modo do indivíduo ver no mundo. Ainda que esteja ciente de que “cada indivíduo possui o seu saber particular” nas relações de grupo esses saberes nem sempre são compartilhados adequadamente, resultando na tendência de estabelecer contratos “temporários em todos os domínios” (ORTEGA apud HOUTART, 2002:104).

Comentando sobre À respeito da necessidade do ser humano jogar, Schiller citado por Jeferson Retondar (2007:16) diz que “assim fazendo, consegue harmonizar os impulsos sensíveis com os impulsos inteligíveis, isto é, concilia os sentimentos mais viscerais com as prerrogativas sociais”. A atração que os Roleplaying Games exercem sobre seu público, pode acontecer exatamente por causa da conciliação dessas duas necessidades básicas humanas, as necessidades de auto-realização e as de convívio em grupo.

Os grupos de RPG são formados com base em interesses corporativos como a sociedade pós-industrial também o é, embora nesse os interesses sejam abstratos como a necessidade de pertencimento a uma comunidade e a segurança decorrente dessa inserção. Os indivíduos só se mantêm no grupo na medida em que esse atende às suas expectativas. Como há uma quantidade significativa de tipos de RPG, fácil se torna a migração de um grupo para outro.

O lado positivo dessa prática é a convivência de onde deriva o estabelecimento de amizades, a troca de saberes, e principalmente a quebra de preconceitos de casta. Pois o que poderia ser um mal como a fluidez das ligações causadas por interesses particulares e circunstâncias momentâneas, acaba por originar grupos semióticos compostos de indivíduos de origem social diversa. Eles foram denominados por Michel Maffesoli de tribos<sup>11</sup>, tornando o próprio conceito de classe social superado.

Como o comentado anteriormente, os jogos acabaram por retratar – mesmo não sendo isso um objetivo pensado – as relações sociais os conflitos e a política de sua época. Dentro desta linha de raciocínio, poderia estar o RPG realizando a mesma tarefa, retratando a nossa sociedade e suas questões a exemplo da busca desordenada por uma nova religiosidade.

Poderiam também, funcionarem como uma “válvula de escape”, uma alternativa para suprir a necessidade de se ligar com o elemento transcendente. Como diria Durkheim “os ritos mais bárbaros ou mais extravagantes, os mitos mais estranhos, traduzem alguma necessidade humana, algum aspecto da vida, quer individual, quer social.”<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Segundo Maffesoli, são grupos de interesse corporativos variados e parciais, substitutos das classes.

<sup>12</sup> Emile Durkheim, in *As Formas Elementares de Vida Religiosa*, 1989, p.30.

Acredita-se, deste modo, que “aquele que joga, medita sensivelmente sobre si e sobre o mundo da vida” (RETONDAR, 2007:37), como aquele que medita religiosamente também o faz, utilizando-se de meios diferentes e que foram considerados sagrados. De uma forma ou de outra, a meditação sobre sua posição no mundo favorecerá o descoberta de sua identidade, mas também de seu papel social.

Quanto à religião, ela nunca deixou de se fazer presente nas várias fazes históricas, nas diferentes culturas desenvolvidas até a época presente. Mesmo nas sociedades secularizadas, “raramente se encontra uma experiência completamente a-religiosa da vida em estado puro” (ELIADE, 1992:151).

Estando sempre presente e fazendo parte integrante das sociedades, as religiões cumprem do mesmo modo, um papel de interação entre indivíduos. Muitas vezes, tornam-se um espaço de expressão de minorias e busca da criação de suas identidades.

O campo religioso favorece naturalmente a reflexão sobre si mesmo e sobre o estar no mundo, sobre os limites entre individual e o coletivo, sobre o interno e o externo e suas conexões. Mas, não obstante reconheçam a importância da individualidade, tendem a achar que “a mais importante “unidade” para a condição humana é um grupo, comunidade e relação” (NEVILLE, 2005:358).

Influenciam como são influenciados pelos movimentos histórico-culturais. As modificações na formação de grupos, no modo de se interrelacionarem, como não poderia deixar de ser, seguem o mesmo padrão do espírito de época.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A fenomenologia, como demonstra o exposto, é complexa e demanda estudos posteriores complementares.

Aponta para a carência do homem de convivência – como ser eminentemente social – que vem demonstrando historicamente, e que lança mão de ações diversificadas como o jogar para interagir com outros indivíduos, seja de sua comunidade, classe social, ou não.

A formação de grupos ocasionais ou fluidos, das tribos, acompanha a tendência da pós-modernidade de estabelecer ligações ocasionais motivadas por interesses próprios corporativos e parciais. A necessidade de ligação social do homem, estabeleceu novas formas de manter contato social, adequando-as ao momento histórico em que vive em busca da sensação de pertencimento, para amortecer a sensação de insegurança comum na

contemporaneidade. Fica claro, no entanto, que apesar das mudanças marcantes nas formas de relacionamento, não desapareceu a necessidade de coexistência.

A inclusão em grupos religiosos também segue essa tendência, por serem as ideologias altamente renováveis e os cultos miscigenados com elementos de várias denominações.

A união desses dois fatos aparentemente opostos como religiosidade e jogo, toca numa questão essencial ao seu estudo do fenômeno da religiosidade: a relação sagrado-profano. A junção dos dois fenômenos dilui linhas demarcatórias rígidas entre o que era antes considerado sagrado. Ou, pelo contrário, inclui elementos sagrados em ambientes e ações também antes relegadas apenas ao âmbito do profano.

A atração que o jogo de Roleplaying Gamem exerce sobre o jogador pode ser motivada pela justaposição de dois fatos que aparecem ao longo da história e que por essa razão mesma se tornaram familiares à humanidade: o ato de jogar e a necessidade de convívio social.

O ato de jogar também proporciona o saciar de um desejo intrínseco humano, o de viver a imaterialidade da vida, unindo-se ao elemento transcendente. Esse penetrar em uma outra realidade se daria ao adentrar o “tempo do jogo”, onde o tempo interno do jogador se diferencia do externo, deixando os dois de serem coincidentes, dando a sensação de estar em um mundo à parte, diferenciado do mundo da existência cotidiana.

Poderia estar acontecendo ainda no espaço do jogo, a simulação do processo de iniciação, preenchendo a lacuna deixada pelo aparente desaparecimento ou transformação drástica dos rituais de iniciação.

Outro fator que poderia estar contribuindo para que se dê esse crescente fascínio, seria a inserção de elementos mitológicos nesses jogos, que ativariam conteúdos arquetípicos, dando a impressão de estar lidando com algo conhecido, gerando uma sensação de segurança.

Seja como for, serão deixadas aqui algumas perguntas a título de reflexão: Como, então, os jogos de Roleplaying Games, aliados a elementos de religiosidade como as narrativas mitológicas estão influenciando a conduta desses futuros adultos? Até que ponto tudo isso, aliado à virtualidade do processo, à imaginação, auxiliam ou atrapalham a construção de conceitos e regras de procedência dentro do grupo social?

Espera-se que novos estudos venham complementar o presente, buscando, além de respostas, novas perguntas que naturalmente surgirão e gerarão novos estudos que se somarão para que seja possível o entendimento desse complexo fenômeno.

## **6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. SP: Palas Athena, 1990.
- CARVALHO, José Jorge de. Características do Fenômeno Religioso in, BINGEMER, M<sup>a</sup> Clara (org.) **O Impacto da Modernidade sobre a Religião**. SP:Loyola, 1992.
- DAVIDSON, H.A. **Uma Breve História do Xadrez**. New York: Greenberg, 1949.
- DEVIR. **Dungeons and Dragons: livro do jogador: livro de regras básicas, v.3.5**. SP: Devir, 2004.
- DURKHEIM, Emile. **As Formas Elementares de Vida Religiosa**. 2 ed. SP:Paulus, 1989.
- ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano**. SP:Marrtins Fontes, 1992.  
 \_\_\_\_\_ **Origens**. Lisboa: Edições 70, 1969.
- JUNG, Carl Gustav (organizador). **Os Mitos Antigos e o Homem Moderno**. In, O Homem e seus Símbolos. 5 ed. RJ: Nova Fronteira, 1964.
- MAUSS, Marcel. **Religião e Mercado**. SP:Cortez, 2003.
- NEVILLE, Robert Cummings (org.). **A Condição Humana: um tema para as religiões comparadas**. SP:Paulinas, 2005.
- RETONDAR, Jefferson Moebus. **Teoria do Jogo**. RJ:Vozes, 2007.
- RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Games e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. RJ:Bertrand Brasil, 2004.

## **PÁGINAS ACESSADAS**

- **A Origem dos Jogos Olímpicos**. Disponível em <http://www.cob.org.br>. Acesso em 01.06.08 às 21h16m.
- **O Jogo de Bola dos Maias**. Disponível em: [http://www.editorarosacruz.com.br/artigos\\_pentagramas/pentagrama\\_2801\\_o\\_jogo\\_de\\_bola\\_dos\\_maias.pdf](http://www.editorarosacruz.com.br/artigos_pentagramas/pentagrama_2801_o_jogo_de_bola_dos_maias.pdf). Acesso em 25.05.08, às 15h26m.
- **RPG Encontros & Cia**. Disponível em <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3693>.