

RPG, o jogo: O Antes e o Depois do Ciberespaço¹

Caio Fernando Emmel da Silva²
Otacílio Amaral Filho³
Universidade Federal do Pará, Pará, PA

RESUMO

O presente artigo busca apresentar o RPG (*Role-Playing Game*), desde a sua criação até a sua transformação pelo mundo virtual e tentará definir se o RPG, e demais elementos constituintes da cultura, são passíveis de assumir novas configurações dentro do contexto do ciberespaço. Sabemos que com o passar dos anos a tecnologia evoluiu, transformando o cotidiano como conhecemos e causando mudanças em diversos aspectos da vida do ser humano, especialmente nos ambientes sociais e na vida cultural. Diante dessas mudanças causadas pela tecnologia e, principalmente, pelo ciberespaço, usando uma metodologia descritiva apresenta-se o jogo, a sua origem, como ele funciona, e um caso específico que trata o jogo no período do isolamento social provocado pela pandemia.

PALAVRAS-CHAVE: RPG; Jogo; Cultura Virtual; Ciberespaço.

1. Introdução

A evolução da tecnologia causou muitas mudanças no estilo de vida da população que, com o passar do tempo, aderiu a essa evolução de forma que hoje o ciberespaço está intrinsecamente presente em todos, ou quase, os setores da sociedade, especialmente no cultural. A cultura é um elemento constituinte da sociedade humana que está em constante transformação, motivada, na maior parte dos casos, pelo grande fluxo de trocas entre diferentes povos.

¹ Trabalho apresentado no IJ05 - Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XVIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Aluno do Curso de Graduação de Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal do Pará, e-mail: caiofemmel48@gmail.com.

³ Orientador do trabalho, doutor em Desenvolvimento Sustentável do Trópico úmido no Núcleo de Altos Estudos Amazônicos NAEA/UFPB, Professor da Faculdade de Comunicação-FACOM/UFPB e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia, e-mail: otacilioamaralfilho@gmail.com.

O avanço da tecnologia possibilitou o desenvolvimento e a transformação do mundo como era conhecido, em diferentes aspectos, alterando, mais precisamente, a forma como os seres humanos vivem, iniciando um novo tipo de cultura, conhecida como cultura virtual, ou como o autor Pierre Lévy (1999) afirma: “A emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização” (p.25).

Essas transformações, do ponto de vista de Muniz Sodré (2014), mudaram diversos contextos da sociedade, mudando, inclusive, a maneira como as pessoas interagem entre si, no qual a mídia, ou a virtualização do mundo, configura uma nova forma de gerir a vida do ser humano, o que ele denomina como *bios midiática* ou *bios virtual*.

“Bios midiático ou bios virtual são, assim, expressões adequadas para o novo tipo de forma de vida caracterizado por uma realidade ‘imaginarizada’, isto é, feita de fluxos de imagens e dígitos, que reinterpretam continuamente com novos suportes tecnológicos as representações tradicionais do real.” (SODRÉ, 2014. p.42-43)

De acordo com os estudos do britânico Edward Taylor (1832-1917) “A cultura é todo aquele complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, a lei, os costumes e todos os outros hábitos e capacidades adquiridos pelo homem como membro da sociedade”. Nesse sentido é natural que vejamos os jogos, sejam eles de cartas, de tabuleiro ou mesmo os virtuais, como um elemento indissociável daquilo que consideramos como cultura.

Dentre uma gama, quase infinita, de jogos existentes, foi escolhido como objeto de estudo o RPG (*Role-Playing Game*), por ele ter sido criado no início do desenvolvimento massivo da internet e da cultura cibernética e ter sofrido grandes mudanças ao ser inserido nesse meio. O presente artigo tem como objetivos apresentar o RPG para um público que ainda não o conhece, explicando sua origem, suas regras e suas diferenças ao ser jogado presencial e virtualmente e, além disso, tentará responder o questionamento: o jogo permanece o mesmo ou se tornou algo completamente novo ao ser inserido no ciberespaço?

Para tanto, será usado como base o livro *Cibercultura* do autor tunisiano, filósofo, sociólogo e pesquisador em ciência da informação e da comunicação Pierre Lévy, que estuda o impacto da Internet na sociedade, as humanidades digitais e o virtual. Por meio deste e outros autores que conversam com a temática voltada para os jogos como conhecemos, serão definidos pontos importantes referentes ao conceito de jogo, sobre o RPG enquanto elemento de cultura e por fim quanto à influência que a cibercultura têm sobre ambos.

Se o mundo digital é capaz de causar mudanças nos meios de trabalho e nas formas como a sociedade se conecta, então, com base nessa afirmativa, como os jogos mudaram a partir do avanço e do crescimento dessa cultura digital? Em suma, o mundo digital se tornou o meio pelo qual a sociedade começou a produzir, compartilhar e consumir arte, música e até mesmo os jogos, como será mostrado ainda neste artigo.

Sendo essa a atual configuração do mundo que conhecemos, o presente artigo tem como objetivo apresentar como o RPG foi construído e como, a partir da sua transposição para o ciberespaço, ele mudou suas características e, a partir de uma análise, sob o olhar de Lévy, entender se o jogo continua o mesmo ou se suas mudanças o tornaram um jogo completamente diferente a partir da sua inserção no ciberespaço.

Apresentamos, desta forma, um estudo descritivo do RPG de como este fenômeno de transposição ocorreu de maneira mais intensa a partir do isolamento social, na pandemia e como esse período influenciou os jogadores a pensarem novas formas de manter o jogo vivo. Desta forma, serão analisadas as características e propriedades do jogo, os perfis, os grupos e comunidades onde se desenvolve e a consequente migração para o ciberespaço como forma de enfrentamento da pandemia.

2. A Origem do RPG

Role-Playing Game ou *RPG* é um jogo de interpretação de papéis, ou um jogo de interpretação de personagens. O RPG surgiu nos Estados Unidos, no ano de 1971, com a

criação do *The Fantasy Game* (O Jogo de Fantasia, na tradução livre) que, mais a frente, viria a ser conhecido como *Dungeons and Dragons*.

Os criadores do popular e mundialmente conhecido D&D, Gary Gygax, escritor e designer, e Dave Arneson, também designer, eram grandes entusiastas dos *wargames*, jogos de tabuleiro que simulam batalhas usando estratégias militares, sejam elas reais ou fictícias. A criação do RPG, como é conhecido hoje, surgiu da ideia de seus criadores de usarem personagens ao invés de usarem tropas e que cada jogador controlasse apenas um deles.

O jogo chegou ao Brasil na década de 80, por meio de estudantes universitários que conseguiram importar alguns livros e os fotocopiavam para seus amigos, fato que os tornou conhecidos como a “Geração Xerox”. Até o início dos anos 2000 o RPG se consolidou no país com livros e sistemas ainda conhecidos e muito utilizados atualmente, como Vampiro: A Máscara, GURPS e o 3D&T.

Todo sistema utilizado no jogo necessita de um método por meio do qual seja decidido o sucesso ou a falha das decisões tomadas pelos jogadores e cada sistema possui suas especificidades que irão variar de acordo com o tema, cenário ou tipo de jogo em que são aplicados. A exemplo disso tem-se o 3D&T, muito usado na linha de adaptações de campanhas criadas em cima de animes e games já existentes, ou mesmo o GURPS que é um sistema mais genérico que possui centenas de livros e pode ser adaptado para campanhas que vão desde a fantasia medieval até as guerras no espaço.

No entanto, foi com a expansão da internet e do ambiente virtual que ficou mais fácil ter acesso aos livros e encontrar pessoas dispostas a ensinar e jogar RPG. Em 2020, com a necessidade do isolamento social causado pela pandemia da COVID-19, se tornou muito comum encontrar sites, blogs e perfis em redes sociais, dedicados a ensinar, divulgar e até mesmo vender itens, livros e cursos relacionados ao jogo, como por exemplo os perfis: Pensando RPG, Clube do RPG e Bruno *More Eyes*, encontrados na plataforma do *Instagram*.

Essa situação permitiu aos jogadores e aqueles que ainda não conheciam o jogo conseguirem ter uma facilidade maior de acesso não só ao jogo, mas às regras, aos sistemas e aos diversos conteúdos gerados a partir da temática do *Role-Playing game*, fazendo não somente o jogo expandir, como também propiciou o aumento no consumo anual de jogos no Brasil. Esse comportamento reforça o pensamento que:

O compartilhamento da mídia além de nossas fronteiras culturais aumenta a oportunidade de ouvir outras perspectivas e de desenvolver empatia por perspectivas diferentes da nossa (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 366).

Em 2021, a PGB (Pesquisa Game Brasil), o maior levantamento anual sobre consumo de jogos eletrônicos no país, realizou uma pesquisa na qual foram ouvidas 12.498 pessoas, em 26 estados e no Distrito Federal. De acordo com a pesquisa, 60,9% do público afirmaram ter consumido mais conteúdo, de diversas mídias, relacionado a jogos, revelando uma tendência dos jogadores e das marcas de cada vez mais se aproximarem desse universo, à exemplo da campanha de *Johnnie Walker* que teve a ideia de lançar um bar para dentro do jogo de RPG virtual, *Hydra 1008*.

3. E Como o Jogo Funciona?

Para jogar é simples, basta ter uma folha de papel, um lápis, um dado de seis faces, ou, como é conhecido pelos mais íntimos do jogo, um d6 e, o mais importante, usar a imaginação. No jogo um grupo de amigos se reúne, presencial ou virtualmente, e todos trabalham juntos para construir uma história, no estilo teatro de improviso. Durante a partida ou sessão, como é chamada, são determinados um narrador, ou mestre, que vai explicar e desenvolver a história; e os jogadores que irão criar e interpretar personagens, tomando atitudes que irão influenciar diretamente na trama e no mundo criado pelo mestre.

O papel do mestre é preparar uma história e criar nela um desafio a ser superado pelos jogadores que irão desenvolver personagens envolvidos na trama como se fossem atores interpretando uma peça, um filme ou uma série. A exemplo disso é possível citar

uma trama simples, na qual uma princesa é raptada por um pequeno grupo de ladrões que espera receber algo em troca pela vida da vítima que carregam. Nesse ponto da narrativa, os heróis (jogadores) são convocados pelo rei para que salvem sua filha e é a partir desse ponto que eles deverão tomar caminhos, fazer escolhas e resolver enigmas criados a fim de cumprir esse objetivo.

Histórias como a descrita acima são chamadas pelos jogadores de aventuras e o conjunto destas, jogados com os mesmos personagens, é conhecido como campanha. De acordo com o autor Alfeu Marcatto, em seu livro *Saindo do Quadro*, por meio do RPG “os participantes redescobrem a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias” (1996, p.16)

O RPG, como todo jogo, possui regras que vão variar conforme os livros, que contêm os sistemas, as instruções, os cenários, os antagonistas e, em alguns casos, até as aventuras prontas que serão experimentadas pelos jogadores. Baseado no livro, ou como é chamado, o escudo do mestre, os jogadores terão uma ficha de personagem, onde será anotado todas as habilidades, reais ou fictícias, que o personagem possui, sendo estas, geralmente, associadas a um número (“Força 8; Esquiva 5”, etc.).

Uma vez escolhido o escudo do mestre, os jogadores terão de preencher a ficha de personagem, onde nela serão listadas suas capacidades, conhecimentos e atributos que, como já foi dito, serão representados, geralmente por um número. Um exemplo do uso da ficha é, na campanha de *Vampiro: A Máscara*, quando um jogador, em uma situação genérica, deseja medir sua força para derrubar uma porta com um chute. Nesta ocasião será verificado o valor que o *player* (jogador) atribuiu na ficha e, conseqüentemente, ele deverá rolar os dados correspondentes à sua ação.

O jogo começa com a escolha, feita pelo mestre, do livro que será utilizado e a partir desse ponto a história seguirá mediante as escolhas e conseqüências assumidas pelos jogadores, sendo jogados dados que irão medir o sucesso ou a falha das ações tomadas. Assim, a história é construída coletivamente entre as ações dos jogadores e as

consequências descritas pelo mestre, gerando sempre novas opções e novos fios narrativos que a história pode seguir.

Ainda segundo Marcatto, “O RPG também pode ser usado como um método para criar histórias. Nos EUA, freqüentemente, os jogadores escrevem a aventura vivida e a transformam em livros de ficção” (1996, p.16).

Inicialmente, o RPG era jogado presencialmente, mediante o encontro dos jogadores que se reuniam na casa de um deles, preenchiam suas fichas de personagem, rolavam dados em cima de uma mesa e, ainda em alguns casos, desenhavam os personagens que iriam representar. Porém, com o avanço da tecnologia e a necessidade, criada pela pandemia, de se isolar, foi necessário que o jogo se tornasse quase que exclusivamente virtual, fato esse que se revelou algo extremamente positivo para o RPG e para os seus jogadores, que não só conseguiram manter o jogo vivo, como também aumentaram sua frequência, o alcance do jogo e o impulsionaram a uma nova marca no mercado, como será visto ainda nesse artigo.

4. O RPG e o Isolamento Social

Devido às medidas de isolamento adotadas no período da pandemia, os encontros, antes presenciais para rolar dados e se divertir com os amigos, tiveram de assumir um novo caráter no ambiente virtual. É errado presumir que o jogo somente migrou para o virtual com o advento da pandemia, pois desde 2010 já existiam plataformas (que ainda serão apresentadas nesse artigo) criadas com o intuito de possibilitar que as sessões de RPG pudessem ser realizadas no ciberespaço. No entanto, foi durante esse período que os jogadores tiveram que, novamente, reinventar a forma como se jogava e procurar por ferramentas no mundo virtual que os possibilitasse de continuar jogando.

O RPG, diferente da maioria dos jogos, essencialmente ocorre no teatro da mente dos jogadores, ou seja, é possível jogá-lo usando somente a criatividade e a imaginação e, sendo assim, foi possível mantê-lo vivo através de aplicativos de bate-papo com voz e vídeo, tais como: *WhatsApp*, *Google Meet* e, principalmente, o *Discord*. No jogo, a parte mais importante, quase tão importante quanto a rolagem de dados, é a comunicação entre

os jogadores, que pode ser feita com o uso dessas plataformas por meio das chamadas de áudio e de vídeo que elas disponibilizam.

Sobre a comunicação do mundo virtual, Pierre defende que “O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona).” (p.49). Essa afirmação reforça a ideia que não mais é necessário para os jogadores, e para o jogo como um todo, que seja realizada uma reunião presencial, sendo necessário apenas um celular e uma conexão com a internet para que a sessão possa começar.

Dentre todos, o *Discord* se tornou o mais usado pelos jogadores pela possibilidade de alterar o apelido de cada participante do grupo, criar canais separados a fim de enviar mensagens para jogadores específicos ou para publicar imagens que ilustrem Personagens não Jogáveis, ou *NPC's* (personagens usados pelo mestre que podem ou não ser relevantes para a aventura) e itens encontrados pelo caminho.

Além disso, a plataforma disponibiliza o uso de *BOT's*⁴ que são programas (softwares) criados pela comunidade capazes de realizar diversas funções diferentes, como tocar músicas, gerenciar os membros do grupo, automatizar mensagens e, até mesmo, rolar todos os tipos de dados usados no RPG. Além destas funções, esse aplicativo reforça aquilo que o autor, Pierre Lévy, já dizia:

“Não estamos mais nos relacionando com um computador por meio de uma interface, e sim executamos diversas tarefas em um ambiente ‘natural’ que nos fornece sob demanda os diferentes recursos de criação, informação e comunicação dos quais precisamos” (LÉVY, 1999. p.38)

Além desta, outras plataformas voltadas diretamente para os jogadores receberam grande destaque durante a pandemia por oferecerem todos os serviços necessários dentro de um único espaço. Tais plataformas, como *Roll20*, *Firecast* e *Fantasy Grounds*, buscam

⁴ Os bots são “robôs” que ajudam no gerenciamento de canais no Discord e são muito úteis para adicionar funções que a plataforma não possui nativamente.

oferecer aos usuários um mesmo ambiente onde seja possível conversar, rolar os dados, compartilhar imagens interativas de mapas e personagens, tocar trilhas sonoras, entre outras funções que variam entre uma plataforma e outra.

Um estudo realizado pelo ICv2⁵ mostra que, em 2020, quando a pandemia global se encontrava no auge, as vendas de jogos de RPG aumentaram consideravelmente, com o mercado alcançando a marca de \$105.000.000 (cento e cinco milhões de dólares), conforme o gráfico abaixo. Esse dado revela que, não só o jogo se manteve vivo durante o período de isolamento social, como também gerou lucro e continuou crescendo durante a pandemia, além de reforçar a ideia do autor tunisiano, na qual ele defende que: “... a extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da economia e da sociedade” (p.49).

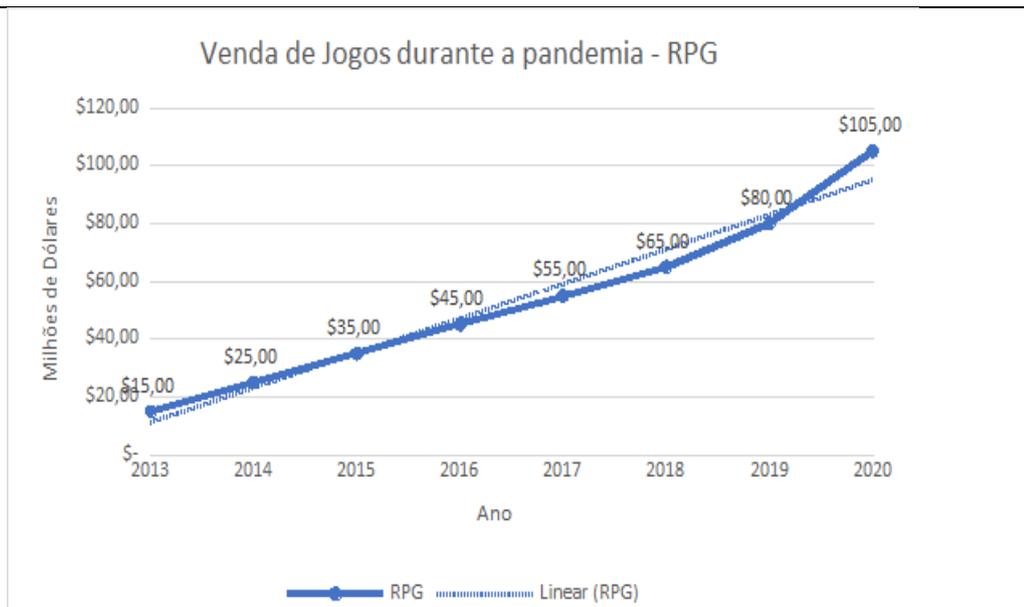
Tabela 1 - Venda de Jogos durante a Pandemia (em milhões de dólares)

Categoria	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Jogos Colecionáveis	\$450	\$550	\$625	\$750	\$725	\$625	\$745	\$925
Miniaturas	\$125	\$125	\$175	\$205	\$270	\$285	\$355	\$415
Jogos de Tabuleiro	\$75	\$125	\$250	\$305	\$345	\$370	\$356	\$435
Jogos de Carta e Dados	\$35	\$55	\$105	\$130	\$150	\$150	\$130	\$155
RPG	\$15	\$25	\$35	\$45	\$55	\$65	\$80	\$105
TOTAL	\$700	\$880	\$1.190	\$1.435	\$1.545	\$1.495	\$1.675	\$2.030

FONTE: ICv2

Gráfico 1 - Venda de RPG durante a Pandemia (em milhões de dólares)

⁵ ICv2 é uma revista comercial on-line, lançada em janeiro de 2001, que cobre a cultura *geek* para varejistas, possuindo como principais áreas de foco: histórias em quadrinhos, animes, jogos e produtos de show business.



FONTE: Elaborado pelo autor (2022)

Como mostra o gráfico acima, o lucro alcançado no período da pandemia foi maior do que a média esperada pela indústria. Esse fato revela não somente como o jogo cresceu durante esse tempo, como também mostra que foi necessário, durante o isolamento social, que os jogadores desenvolvessem uma nova forma, ou melhor, criassem um novo RPG, ou como Lévy define de forma categórica: “O virtual é uma fonte indefinida de atualizações.” (p.48). Podemos entender, neste caso, a atualização, não somente das plataformas e do ciberespaço, mas também do próprio jogo como um todo.

5. A Cibercultura e o “Novo” RPG

Entende-se hoje o conceito de ciberespaço como o ambiente pelo qual os seres humanos, mediados pelos computadores, criam conexões e meios de se relacionar, com a finalidade de fundar e manter um espaço de sociabilidade virtual. Sobre esse tema, Pierre Lévy define:

“O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999. p.17)

Dentro desse conceito de ciberespaço, o ser humano tem criado diversas ferramentas, como as descritas anteriormente para facilitar, agilizar e expandir os meios de comunicação. Não somente a comunicação, como também os jogos, e nesse meio o RPG, tiveram mudanças causadas pela bios midiática. Estes que, segundo Johan Huizinga (2007), são tão antigos quanto a própria cultura, não somente foram afetados como também têm tornado cada vez maior a interação do ser humano com a tecnologia.

Como Huizinga (2007) caracteriza, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, trata-se de um elemento indissociável da cultura. Com a inserção deste no mundo virtual, características que antes eram indispensáveis para jogar, como compatibilidade de horário, similaridade geográfica e até mesmo meios de se comunicar foram completamente substituídos por novas formas de manter os jogos, e agora o RPG vivos, porém de uma forma diferente.

Como já foi descrito, anteriormente o RPG era um jogo que necessitava do encontro presencial dos jogadores que, muitas vezes, marcavam em casa ou em espaços públicos para se encontrar e começar o tão famoso *role-play*. Por definição, o termo designa a ação dos jogadores que, quando se concentram na criação do personagem, também buscam interpretar ações como se fossem as suas próprias.

“Isso não quer dizer que o jogador viva a vida de seu personagem (embora alguns vivam), mas sim que eles dirigem as ações do personagem não como um jogador controlando o avatar de um jogo – mas sim como um autor escrevendo o script de seu protagonista” (MACCALUM-STEWART e PARSLER, 2009, p.226).

Essa prática que antes era exercida de forma presencial, por meio de fantasias e teatro entre os jogadores em volta de uma mesa, passou a ser realizada de forma virtual com o uso das plataformas citadas anteriormente, as quais buscam oferecer não somente “a mesa” virtual, mas oferecem também os dados virtuais, as imagens para os personagens, os mapas interativos, a iluminação dinâmica no mapa ofertado, o modulador de áudio para aqueles que querem fazer vozes diferentes para seus personagens, entre outros recursos.

Essas ferramentas ou programas reforçam a ideia que Lévy traz no seu livro de que eles permitem ao computador prestar serviços cada vez mais específicos aos seus usuários. Ao contrário do que ocorre em outras categorias de jogos semelhantes, como o MMORPG (*Massive Multiplayer Online Game*⁶) essas ferramentas não servem ao jogador com o propósito de que este interaja com o mundo ou com a narrativa, mas sim que o mesmo interaja com os outros jogadores, pois é a partir dessa interação que o jogo irá se desenrolar.

Essa diferença ocorre pelo fato de que no MMORPG, o jogador ao usar as ferramentas dispostas se encontra em um ambiente no qual predomina uma falsa sensação de liberdade, no qual ele poderá fazer do seu personagem aquilo que quiser, fato esse que caracteriza o que os povos de língua inglesa chamam de agenciamento. O jogador pensa que está livre no mundo virtual no qual ele se encontra e que suas decisões possuem a capacidade de alterar o ambiente a sua volta, porém suas ações são restringidas contra a sua vontade ou o seu conhecimento, por meio de uma rede de códigos e roteiros que foram previamente programados por uma ou mais pessoas.

É importante ressaltar que, o foco do artigo não é discorrer acerca do MMORPG e muito menos comparar os dois gêneros de jogos, mas sim comparar as ferramentas utilizadas em ambos os gêneros. Com isso definido, a comunicação usada em ambas é muito similar, pois em ambas os jogadores usam, principalmente, a voz e o texto como forma de se comunicar e dar vida aos seus personagens.

Para a autora Lisbeth Klastруп (2003), “sempre que adentramos um mundo virtual, tomamos o papel de atores, prontos para trabalhar em uma representação de nós mesmos que pode estar mais ou menos de acordo com a nossa personalidade offline.” (p.12). Por meio desta constatação entende-se que, num primeiro contato, aqueles que adentram o ciberespaço tendem a criar personalidades online semelhantes à sua própria do cotidiano, sendo possível observar esse fenômeno de maneira semelhante dentro do RPG.

⁶ Jogo Multiusuário Massivo

Outro fator observado que foi transformado dentro do jogo, pelo mundo virtual, é de não ser mais necessário que haja similaridade geográfica entre os jogadores. Com a facilidade de comunicação ocasionada pelas áudio e vídeo chamadas o jogo, que antes se tornava excludente devido a necessidade de se estar próximo para jogar, agora já pode ser desfrutado por pessoas do mundo inteiro que interagem entre si, tornando o jogo mais vivo e cada vez mais conhecido. Sobre isso, Pierre defende:

“Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem (...), melhor é a apropriação, por indivíduos e grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecno-social” (LÉVY, 1999. p.29)

Apesar da distância geográfica, o RPG, ainda dependendo majoritariamente da imaginação do jogador, possui a capacidade de fazer este, como Huizinga (2007) afirma, “...entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano.” (p.24). Diante deste mesmo quadro da similaridade geográfica também é possível incluir a compatibilidade entre horários que já não se faz tão necessária para o RPG.

Por meio da possibilidade de se manter conversas de texto, imagens e até vídeos que podem ser salvos na memória e na nuvem, já não se faz mais necessário a obrigatoriedade de se tirar um período de tempo específico do próprio dia para que as sessões do jogo ocorram.

Com o uso dessas ferramentas os jogadores podem compartilhar ideias, imagens de personagens e cenários e, até mesmo, jogar frente à caixa de texto dos aplicativos. Dessa forma, Pierre define: “...graças a adoção de padrões para programas e *hardware*, a tendência geral é o estabelecimento de espaços virtuais de trabalho e de comunicação descompartmentalizados, cada vez mais independentes de seus suportes” (p.43).

Essas mudanças revelam que, a partir da inserção do RPG no ciberespaço, o jogo que antes era 100% imaginado, presencial e “precisamente” organizado para todos os jogadores, o qual dependia unicamente da criatividade dos participantes, agora no mundo

virtual assume um perfil quase real, descompartmentalizado, acessível e palpável dentro do mundo virtual, sendo possível de ser jogado de formas cada vez mais inclusivas dentro desse ambiente.

6. Considerações Finais

Durante o presente artigo foi apresentado o *Role-Playing Game*, desde a sua criação até a sua inserção no ciberespaço e, conseqüentemente, a transformação da sua forma de jogar pelo mesmo, além da expansão do jogo, o qual se tornou muito maior e muito mais conhecido por outras comunidades com o advento da pandemia de COVID-19, que iniciou no ano de 2020.

A proposta do trabalho foi apresentar, utilizando uma metodologia descritiva, as ferramentas utilizadas pelos jogadores antes e depois da pandemia para desfrutar do jogo, além de apontar, à luz do livro intitulado *Cibercultura*, escrito pelo autor tunisiano Pierre Lévy, como o uso dessas ferramentas é capaz de transformar os elementos constituintes de um determinado objeto cultural.

Mediante tudo aquilo que foi exposto e apresentado anteriormente, é possível tirarmos algumas conclusões: a primeira é que, como o autor Huizinga já defendia em 1938, “Mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico.” (p.3), o jogo é um elemento que está intrinsecamente atrelado ao conceito de cultura como um todo, sendo este um objeto tão antigo que perpassa as gerações e atualmente está presente tanto no âmbito material, quanto no meio virtual.

A segunda conclusão a que podemos chegar é a de que o jogo conhecido mundialmente como RPG, de fato, se torna completamente diferente quando jogado presencialmente e quando jogado virtualmente. Contudo, não é possível afirmar que este se torna um novo jogo, pois sua essência permanece a mesma, ou seja, o jogo, quer seja jogado presencialmente, quer seja virtualmente, depende majoritariamente da criatividade e da imaginação dos jogadores.

A terceira conclusão a que se pode chegar é que, tanto no ciberespaço, quanto presencialmente, o RPG, assim como todo jogo é capaz de absorver inteiramente o jogador. De acordo com o pensamento de Johan Huizinga “Nunca há um contraste bem nítido entre ele (o jogo) e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo.” (p.11). Assim os grupos que jogam RPG conseguiram manter suas sessões vivas, independente da forma que eles utilizam para jogar.

7. REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938)**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, H; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds**. Tese de Doutorado apresentada à IT University of Copenhagen. Copenhagen, 2003....

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

MACCALLUM-STEWART, Esther e PARSLER, Justin. **Role-Play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft**. In: H. G. Corneliussen e J. W. Rettberg. (Eds.) Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press, 2009.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços, 1996.
SODRÉ, Muniz. **A Ciência do comum: notas sobre o método comunicacional**. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SAMPIERI, Roberto Hernandez. **Metodologia de Pesquisa**. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.