

Válvula de escape

O que é e porquê você

nunca ouviu falar

sobre RPG de fórum



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Jornalismo
Curso de Jornalismo

Trabalho de Conclusão de Curso

Reportagem Amanda Casemiro
Fotos Anna Paula Silva
Orientação Samuel Lima

Florianópolis
Novembro de 2017

o RPG. Depois de barracos épicos no falecido *MSN Messenger*, sua rivalidade com Maestrelli hoje é motivo de risadas.

Os fóruns também impactaram na carreira da pernambucana Débora Morais, que fez parte do *staff* dos potterianos *Ojesed* e *Damnatio*. Jogadora desde a adolescência, não houve dúvidas na hora de escolher a opção perfeita no vestibular: a licenciatura em Letras Portugêses. “*A minha escolha profissional foi absolutamente baseada nesse período que eu me dedicava quase que exclusivamente a isso*”, conta ela. Hoje, Débora é professora de português e reconhece que a base oferecida pelos fóruns foi extremamente benéfica para sua capacidade de escrita. Como explica o psicólogo Stepheson Mesquita, há um ganho cognitivo sem precedentes para quem escreve com frequência. “*Quando a gente começa a escrever, melhora em tudo: o jeito de falar, como se expressa, o nosso vocabulário aumenta. A nossa geração, que preferiu jogar RPG de fórum do que jogar um videogame eletrônico, por exemplo, ganhou muito em qualidade de redação, de expressão, de tudo.*”, afirma. Como a capacidade de escrita se torna o cartão de visitas de um jogador, quem não era tão bom precisava correr atrás para conquistar alguém que quisesse postar. Logo, os fóruns acabavam formando, também, pseudo-escretores com um bocado de talento.

Mas nem sempre é fácil explicar para quem está do outro lado. “*É um mundo que, quem é de fora, tem muito preconceito*”, observa Marcus Vinicius Souza, hoje cansado de ouvir dos amigos que os RPGs de fórum são “*coisa de boiola*”. A difícil tarefa de explicar o desenrolar do jogo acaba fazendo com que a maioria dos jogadores nem se dê ao trabalho. Quem arrisca, acaba ouvindo que “*não é um jogo de verdade*” — como Gabriela Góis, que perdeu a paciência com jogadores de mesa que insistem em invalidar as versões de fórum. Ou escuta comparações em tom de chacota com os *fakes* do *Orkut*. Em casa, é ainda mais complicado de explicar o motivo pelo qual se passa tanto tempo em frente ao computador. Há uma espécie de acordo não-verbal de que o lugar de fuga não nasceu para ser compartilhado. Os universos imaginados de forma coletiva não aceitam a interferência de quem não quer — ou nem tenta — entendê-los. “*Aquilo ali era, pra muita gente, a única coisa boa na vida. Então, querendo ou não, você fica paranóico querendo que as coisas continuem no seu controle.*”, diz Gabriela David. O medo de que os de-

mônios da vida real se embrenhassem em um ambiente seguro certamente manteve muitas bocas caladas.

Mas o envolvimento com o jogo não é eterno. A maioria dos entrevistados desta reportagem aposentou seus personagens há alguns anos — período que coincide com mudanças radicais nas próprias vidas, como a aprovação no vestibular e o envolvimento com a vida acadêmica universitária ou as responsabilidades de uma carreira profissional. Dos pequenos alteregos virtuais e da dedicação ao jogo, levam as experiências que auxiliaram a enfrentar cada etapa da vida e as memórias agridoces do que aconteceu dentro e fora dele — além das relações que ultrapassam as telas de computador e aprendem a sobreviver do outro lado; e que, em certos casos, conseguem também transpor a linha da amizade. Sarah Guerra e Juarez Turrini, por exemplo, conheceram seus respectivos cônjuges enquanto jogavam RPG. E mais de um coração foi partido ou remendado entre *posts* e *tramas*. Como constatou Tiago Maestrelli: “*Apesar de ser um jogo, por trás dos personagens você está lidando com seres humanos. Então acabou o jogo, é o que fica*”.

Eu saí do interior e vim morar em uma cidade grande, uma capital [Aracaju (SE), onde reside hoje], e vim com uma cabeça muito mais aberta a certas coisas”, conta Vieira.

Enquanto jogava, o advogado baiano foi responsável pela criação do único podcast voltado exclusivamente para a prática do RPG de fórum. Em sua curta existência (foram 14 programas num intervalo de quatro meses em 2010), o *FórumCast* trouxe para os fones de ouvido o que era debatido nos tópicos do único diretório de divulgação e discussão de fóruns brasileiro, o Fórum Central: as principais temáticas de jogo, os hosts populares, o relacionamento entre administradores e jogadores. O projeto veio da vontade de falar sobre aquele nicho específico, e foi motivada pelo contato com a edição de áudio durante os primeiros semestres do curso de jornalismo na Universidade Federal de Sergipe (UFS). Mas, quando a vida real falou mais alto, acabou sendo deixado de lado. “*Eu comecei a ficar um pouco sem tempo. O Camp [Bernardo Campbell] começou a assumir alguns programas pra ser o anfitrião da gravação e o editor, e a gente segurou essa proposta, eu acho, até próximo do fim do Fórum Central*”, lembra ele.

As discussões entre os jogadores, no entanto, nunca foram limitadas apenas ao desenvolvimento do jogo. Com o fim do Fórum Central e a criação de grupos no *Facebook*, os debates sobre a baixa frequência do uso de *photo-players* — atores, atrizes, músicos e/ou modelos utilizados para representar graficamente os personagens — negros e/ou gordos, por exemplo, ficaram ainda mais encorpados. Nos últimos anos, algumas equipes administrativas também passaram a solicitar avisos de conteúdo sensível (*trigger warning*) em posts, de modo a evitar que jogadores pudessem se sentir desconfortáveis com determinadas temáticas — como a descrição gráfica de violência, abusos físicos e mentais, relações sexuais, entre outros. A questão acabou levantando a polêmica sobre interferência na liberdade criativa, causando revolta em quem acreditava que os fóruns deveriam ser um ambiente que permitisse ao jogador total autonomia na composição do personagem e seu plano de fundo. Apesar do jogo manter-se virtualmente isolado da realidade em certos aspectos, é possível notar que a conscientização que acontece do lado de fora também acaba refletida no lado de dentro.

De certa forma, o espaço experimental dos fóruns acabou também por se tornar didático. Quem se dedicava

à administração e montagem aprendeu a programar códigos e dominar softwares de edição de imagem — muitas vezes por conta própria. E, além de tudo, ainda havia certas noções básicas de recursos humanos, como o gerenciamento de crises. Durante o auge (entre 2007 e 2008), o *Fidelius Charm* de Tiago Maestrelli e Gabriela David chegou a comportar dez mil cadastros, grande maioria fruto de uma parceria com sites especializados em *Harry Potter*. Foi o suficiente para enlouquecer quem cuidava das seleções, já que a maioria dos registrados não fazia ideia de como jogar. “*Eu tinha que filtrar aquelas pessoas*”, conta Gabriela, “*foi um inferno, vocês não tem noção. Foi difícil. Eu fiquei louca. Eu não tinha vida. Eu passava noites insones naquilo e deixava todo mundo louco junto.*” A vantagem, no entanto, foi a repercussão. Tanto que Maestrelli tentou monetizar o número de visitas ao RPG com os primórdios do *Google AdSense* — recurso que converte a visualização e o clique de anúncios em dinheiro. Foram apenas 25 reais arrecadados, mas acabou sendo o suficiente para pagar o domínio anual registrado para o fórum na época.

A experiência com o *Fidelius* influenciou na carreira profissional de Maestrelli, que hoje administra a própria empresa de fotografias para casamentos e tem um *e-commerce* de *card games*. Enquanto a maioria dos jogadores parecia preferir escrever e interpretar, o curitibano gostava de se manter nos bastidores. Tanto que, por muito tempo, sua participação no sumiço do conteúdo do *Prisma* era apenas uma suspeita de Stepheson Mesquita e sua equipe. Ao ver o fórum do antigo parceiro administrativo ocupar as primeiras colocações do *ranking* do Forumeiros, o curitibano decidiu pôr as garrinhas de fora.

“*Eu hackeei o fórum deles e deletei tudinho*”, conta entre risos. Se passando por um membro da equipe, o empresário conseguiu a senha principal da administração com o suporte da plataforma e, além de trocá-la, apagou todo o conteúdo. O golpe durou mais ou menos uma semana. “*A gente não dormia. Os esforços eram totalmente voltados para reconstruir isso*”, lembra Mesquita, “*e aí virou uma guerra mesmo, porque a gente não tinha certeza, mas tinha total convicção de quem era. Só não tinha algo que provasse que tinha sido ele.*” Restaurado por completo pelo backup do servidor, o *Prisma* voltou à ativa com força. Para Mesquita, ver todos os jogadores unidos e de volta ao fórum foi um dos momentos mais incríveis de sua história com

“Claro que está acontecendo em sua mente, Harry, mas por que isso significa que não é real?”

Albus Dumbledore

As oito horas da noite de 23 de outubro de 2013 encontraram Gabriela de Lima David ao telefone. Do outro lado da linha, uma amiga gaúcha pedia que ela escolhesse qualquer um dos cursos disponíveis na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Era o último dia de inscrições para o vestibular de verão de 2014. Recém-separada após um ano de casamento, com dois acidentes de carro sofridos e uma faculdade de Direito pela metade, apenas o emprego como concursada dos Correios a prendia ainda naquela pequena cidade do interior de Goiás. O desejo de se mudar para o Sul do país, que há tempos aguardava um pedido de transferência, pesou ao fazê-la optar pelo bacharelado/licenciatura em Letras - Português. A tal amiga, então, efetuou e pagou a inscrição. Gabriela pôs os pés em Florianópolis pela primeira vez 12 dias após desligar o telefone, para ser aprovada no vestibular — algo que viria a acontecer em mais de uma ocasião ao longo de seu tempo por aqui. Dois anos mais tarde, algo semelhante aconteceu com o maranhense Juarez Turrini. O convite de alguns amigos levou o analista de negócios e sua esposa a trocarem o litoral nordestino pela Ilha de Santa Catarina em 2015.

Coincidência ou destino, tanto faz. O ponto em comum entre as duas histórias vai além da troca de estados, empregos e, quiçá, de estilos de vida. O que une Gabriela e Juarez às vidas de pessoas como Thiago, Evaldo, Lucas, Débora, Tiago, Vítor, Marcus Vinicius, Marina, Stephenson, Gabriela, Thaianá, Fernanda, Sarah e os próprios amigos que motivaram a mudança é algo que você provavelmente nunca tenha ouvido falar: o *roleplaying game* de fórum.

Fingir, verbo intransitivo

Em inglês, *roleplaying game* é a junção das palavras *role* — que pode ser entendida como uma parte ou personagem atribuído a um ator; ou a função habitual de alguém — e *playing* — que, neste caso, seria o equivalente a atuar ou agir de uma forma específica. Se seguirmos a linha de raciocínio e apelarmos para a tradução literal, teríamos “jogo de interpretação de papéis”. Na forma mais simples, não é nada além da representação de um personagem, criado pelo próprio jogador, dentro de uma histó-

ria de construção coletiva controlada por um narrador, onde o cenário pode ser literalmente qualquer coisa.

Jogos de interpretação de papéis não são nenhuma novidade. Ainda em 1915, durante a Primeira Guerra Mundial, H. G. Wells lançou “*Little Wars*” — o primeiro livro de regras para a prática amadora dos *wargames*, instrumentos de ensino para ações militares que viriam a ser os antecessores dos *roleplaying games* de mesa. Mas a popularização só veio quando Charles Roberts lançou o primeiro tabuleiro comercial em 1953. Pouco mais de 20 anos depois, em 1974, Gary Gygax e Dave Arneson criaram aquele que é considerado o primeiro RPG da história: o fenômeno *Dungeons and Dragons*. Durante décadas, *nerds* reuniram-se em torno de mesas para atuar como um grupo diverso que desbravava masmorras e salvava a filha do Rei Elfo, jogando de acordo com as regras de um livro-texto e tendo seu destino determinado por uma rolagem de dados. Mas enquanto os *roleplaying games* de mesa tem sua paternidade declarada, não se pode dizer o mesmo sobre sua versão de fórum.

Uma centena de *sites* se espalha pela internet e é deletada pela extinção de um servidor ou um surto de um administrador. Atestar sua origem é quase impossível. O que se sabe é que alguém, em algum lugar, teve a brilhante ideia de transpor o que acontecia ao redor de uma mesa para os fóruns de discussão da internet. Acabava, assim, a necessidade de que todos os jogadores estivessem reunidos em um único lugar para dar continuidade à história. Então a escrita substituiu a fala — e outra forma de interpretação transformou os jogadores-atores em escritores. Nascia, assim, o RPG de fórum: a democracia onde personagens dignos de uma temporada clássica de *Malhação* coexistem ao lado de pupilos de *Macbeth*, obra do dramaturgo inglês William Shakespeare.

Como o nome sugere, os jogos são acomodados em espaços da *web* normalmente destinados a promover debates de assuntos diversos — a maioria em sites cujo *layout* é especialmente voltado para a prática, que dividem cada linha de discussão em categorias de organização. E a dinâmica é relativamente simples: a primeira mensagem de um tópico define a temática da mesa-redonda virtual; então todas as respostas são dispostas abaixo, em ordem cronológica crescente, dando corpo ao assunto. De certa forma, os RPGs acabaram se apropriando do mesmo processo ao migrarem para a *internet* — a diferença passou a

faculdade. É como define a professora Sarah Guerra, que integrou a equipe administrativa do Alohomora: “*a gente acaba lidando com os problemas da vida real por meio daquele personagem. Esse movimento criativo é quase uma terapia*”.

O exorcismo dos próprios demônios não auxilia apenas quem escreve. Conviver com a pluralidade de personagens em um fórum é benéfico para todos os envolvidos, principalmente quando o ambiente é seguro o suficiente para proporcionar a liberdade criativa. “*Eu acredito que isso [a criação e interpretação de diversos personagens diferentes] faz com que as pessoas comecem a aceitar melhor [as diferenças]*”, constata Vítor Bezerra. Foi o que aconteceu com os advogados Marcus Vinicius Souza e Thiago Vieira. A convivência com amigos que começavam a descobrir e assumir suas orientações sexuais ajudou a expandir uma visão de mundo limitada que acompanhava os dois garotos do interior (o primeiro é de Olímpia (SP) e o segundo, de Alagoinhas (BA)). Romper a bolha trouxe um aumento significativo de tolerância e respeito às diferenças, algo que talvez teria sido um pouco mais complicado dada às limitações de interações fora do ambiente virtual. “*Eu aprendi muito. Vivenciei muitas coisas nessa época, pela internet, que me ajudaram a ser um cidadão melhor*”.

A única coisa que, se nunca tivesse acontecido na minha vida eu seria outra pessoa, é o RPG de fórum

Gabriela de Lima David (Biela)



O psicólogo pernambucano Stepheson Mesquita, um dos fundadores do Prisma, sofria *bullying* e era excluído nos tempos de escola. A roteirista e publicitária Gabriela Góis, mineira radicada em São Paulo, tinha dificuldade para fazer amigos. A história se repete para a maioria dos jogadores. “*Existe muita identificação. Muita gente ali está passando por muitas coisas similares.*”, constata Gabriela. Logo, a afinidade entre eles — que normalmente começava pelo interesse no mesmo tema — acabava sendo maior. “*Lá dentro*”, diz Mesquita, “*a gente não se sentia sozinho*”. Era a rota de fuga perfeita. Praticamente como estar em casa sem, tecnicamente, sair dela.

“*A gente encontra nesses cenários virtuais o que não tem do lado de fora*”, observa o estudante de Arquitetura e Urbanismo da UNESP (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho), Lucas Miranda, que fez parte das equipes que montaram fóruns como o *Fidelius Charm* e o *Ojesed*. O então adolescente de Sumaré, no interior de São Paulo, encontrou nos fóruns o apoio que não sentia ter dentro de casa para compreender e aceitar a própria orientação sexual. A história não foi muito diferente com o cearense Vítor Bezerra, hoje formado em Comércio Exterior. Criar e interpretar personagens que passavam pela mesma transição ajudou os dois a enfrentarem a aceitação da homossexualidade, tornando o processo um pouco menos doloroso ao saber que por trás de uma tela havia uma imensa rede de apoio formada por jogadores como eles. E os dois não foram os únicos. Ao longo dos anos, dezenas de adolescentes fizeram o mesmo usando os fóruns como trampolim para a própria liberdade.

Autora do artigo “*The functions of role-playing games*” (sem versão em português), a professora americana Sarah Lynne Bowman acredita que os fóruns se mostram extremamente vantajosos durante a adolescência, já que o anonimato da internet acaba permitindo uma maior liberdade na hora de explorar a própria identidade em papéis diferentes. Além de tudo, são gratuitos e não exigem a presença física dos jogadores. Isso quer dizer que o espaço de experimentação, seja ela de gênero, sexualidade ou até mesmo raça, se torna amplo e seguro o suficiente para que as pessoas se sintam confortáveis umas com as outras — e, eventualmente, consigo mesmas. Ao permitirem que os jogadores desempenhem múltiplas funções, os fóruns também proporcionam relações extremamente plurais. A professora de inglês Thaiana Bittencourt, de São Paulo

(SP), avalia que um dos motivos que leva os laços estabelecidos dentro dos jogos a serem tão fortes é que “*a escrita é uma atividade muito solitária. Quem gosta de escrever acaba passando muito tempo sozinho*”.

Para a professora de História Fernanda Souza, vida real e ficção encontram-se na forma do pequeno Oliver, hoje com quatro anos. Quando se descobriu grávida — sozinha e sabendo que não poderia contar com o pai da criança —, seu primeiro pensamento foi abortar. Quem a convenceu do contrário foi uma das amigas que conheceu enquanto jogava dentro do *Prisma*, que à época cursava a faculdade de medicina. Em um telefonema longo, acalmou Fernanda e mudou seu destino. “*Eu não queria [ter a criança]. Ficamos um tempão conversando e ela me aconselhou. Disse “não, não fica assim, vai dar tudo certo. Você é uma mulher forte, vai dar conta”. E foi por causa dela e dessa conversa que eu decidi ter o Oliver*”, revela. O garoto foi batizado com o nome de um dos personagens que Fernanda mais gosta — e, junto com as tatuagens que traz no corpo para homenagear outros três, é uma das decisões das quais não se arrepende.

E foi a rede de apoio formada entre *posts* e personagens que ajudou a paulista Marina Ramos a superar as paranóias com o próprio corpo e o padrão de beleza — dentro dos fóruns, a professora de Português e Inglês passou a acreditar que não era inferior a ninguém. Além de quebrar as barreiras físicas, o jogo a ajudou a quebrar as barreiras imaginárias que ela havia imposto a si mesma. “*Eu tirei aquelas amarras de quando eu era adolescente. E o fórum foi bem importante por isso. Acabou me abrindo portas que, talvez, uma amizade aqui [física] não teria agregado nada*”, diz. Com o casamento marcado para logo mais, Marina garante que os amigos que conquistou enquanto jogava terão um lugar de honra em outra etapa importante da vida: serão, agora, também seus padrinhos.

Algo semelhante aconteceu com o jornalista goiano Evaldo Gonçalves Silva, hoje mestrando em Comunicação com ênfase em educomunicação e relações étnico-raciais na Universidade Federal de Goiás (UFG). Além de auxiliá-lo a escrever melhor e estimular sua criatividade, os fóruns acabaram por se tornar uma espécie de alívio para a convivência complicada com os primos com quem dividia um teto. Nos piores momentos, era nos amigos e histórias que cultivava lá dentro que ele buscava amparo para a depressão desenvolvida nos dois primeiros anos de

ser o conteúdo das premissas e réplicas de cada tópico.

A base do desenvolvimento do jogo é chamada de *post*, algo que pode ser definido como um texto narrativo publicado no ponto de vista de um personagem — o que pode acontecer tanto em primeira ou em terceira pessoa, de acordo com a preferência do jogador. Os *posts* compõem o que chamam de *threads* (cuja tradução literal é “tópico”), que não são nada além de uma série de respostas apresentando uma alternância de turnos em que dois ou mais personagens reagem à mesma sequência de eventos. As propostas de ação podem ser elaboradas tanto pelos próprios jogadores, quanto pela equipe responsável pela manutenção do fórum — que atua com a mesma função dos mestres de mesa: a de conduzir a história principal. Em alguns casos, são utilizadas também rolagens de dados e os sistemas de jogo herdados ou adaptados das mesas. Como não há um fim definido, o objetivo principal dos envolvidos acaba não sendo vencer, mas sim construir uma história coletiva que é composta por múltiplas perspectivas.

O único pré-requisito para um jogador é a afinidade com o tema — o que, considerando a pluralidade de ambientações dos *roleplaying games* em geral, não tem limite. Se preferir, você pode encarar os fóruns como filhotes

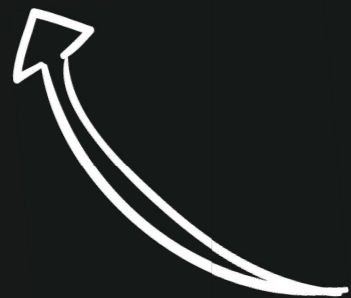
A gente fala que “Os fóruns vem e vão, mas a Zonkos é eterna”

Juarez Turrini (Zezo)



Se a galera que ainda joga não resolver se abraçar e jogar junto, a gente vai ficar sem fórum daqui a pouco

Tiago Maestrelli (Timago)



originados de um *one night stand* entre os RPGs de mesa e as *fanfictions* (histórias de ficção criadas por fãs), já que a maioria das temáticas é largamente baseada em elementos da cultura *pop*. De acordo com uma pesquisa desenvolvida exclusivamente para esta reportagem, 75,5% dos jogadores brasileiros entrevistados prefere fóruns ambientados dentro da saga *Harry Potter*. Em seguida, aparecem as opções “Adaptações: Livros em Geral” (66%) e “Adaptações: Filmes ou Séries de TV” (54,7%). Quando o assunto é a vida real, as tramas que se passam em cidades ou escolas/universidades fora do Brasil aparecem empatados com 43,4%. Mas se o plano de fundo é uma localidade brasileira, a preferência cai para 28,3% e 22,6% dentro das mesmas categorias, respectivamente.

O problema é que, de forma técnica, os fóruns que se baseiam em conteúdos alheios acabam sendo enquadrados na interpretação literal da lei de Direitos Autorais. Em 15 de julho de 2010, a plataforma de hospedagem de fóruns IBPFree acabou derrubada sob a alegação de implicações legais. Não se sabe ao certo se havia ou não ligação com os RPGs, mas foi o suficiente para assustar a comunidade de jogadores. Na prática, não há como proibir a criação de fóruns de RPG ou impedir que o conteúdo de uma saga ou filme seja utilizado ou alterado como plano de fundo para o jogo — o que não quer dizer que determinada companhia ou autor não possa processar alguém por isso. Mas, conforme explica a advogada Sarah Linke,

há um movimento para que iniciativas encabeçadas por fãs deixem de ser consideradas ilegais. “O sucesso de muitas histórias e livros se dá justamente por essa participação de fãs, que acabam se engajando na recriação de novos conteúdos”, constata.

Segundo Juarez Turrini, o *boom* dos RPGs de fórum no Brasil acabou sendo atribuído a uma reportagem feita pelo programa Sabadaço, da rede Bandeirantes de Televisão, com Luiz Eduardo de Oliveira em 2002 sobre o assunto. Edu, como é conhecido, atuava na época como o editor responsável pela área dedicada à saga *Harry Potter* dentro do Guia Sobresites. O portal havia lançado a primeira versão de um jogo em que os usuários cadastrados poderiam atuar como bruxos, frequentando lugares como a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts e o Beco Diagonal. Tudo feito através de postagens em forma de narrativa. Pouco tempo depois, o fórum adotaria o nome de “*Alohomora*” — considerado por muitos o primeiro fórum de RPG brasileiro, extinto definitivamente em 2007. Foi a partir daí, de acordo com Turrini, que nasceram todos os outros, inclusive o dele. Em 23 de novembro de 2003, a *Zonkos* abria as portas pela primeira vez para se tornar o fórum mais antigo ainda em atividade no país.

Naquele tempo, muitas pessoas migravam para o jogo oriundos da onda de *fakes* do *Orkut* — os perfis falsos em que era possível fingir ser outra pessoa, desenvolvendo relacionamentos e ações em tópicos de comunidades temáticas que representavam shopping centers, praias e até agências de casamento. O empresário curitibano Tiago Maestrelli foi um dos que começou assim. Seu primeiro fórum, *Batalha Pela Terra Média*, começou como uma comunidade para jogar com personagens da saga *Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, no *Orkut*, antes de migrar para os fóruns. Mais precisamente, para o extinto *host* STBB.

A insatisfação com as carcaças padrão das plataformas fez com que muitas equipes administrativas se aventurassem na edição de códigos de programação, na busca por uma identidade visual própria. Por muito tempo, o que hoje seria considerado tosco chegou a ser largamente popular na parte estética, como os cursores temáticos e *scripts* que faziam nevar em telas de computador. Péssimas paletas de cores faziam fóruns inteiros parecerem uma confusão entre carros alegóricos em plena Marquês de Sapucaí, numa busca desenfreada para atrair jogadores

pelos olhos. Com o tempo, a simplicidade das plataformas antigas — como o *host* português Forumeiros, que popularizou o uso das cores escuras como fundo — deu espaço para a customização completa de estrutura. Seguindo a tendência dos gringos, os brasileiros passaram a programar em HTML primeiro no *InvisionFree* (hoje *zIF-Boards*), e mais recentemente no *Jcink* — cujos recursos disponíveis para personalização parecem ter sido voltados especialmente para a prática de RPG. Não é à toa que, atualmente, maioria dos fóruns estão hospedados no domínio *bl.jcink.com*.

Mas, afinal, como é que todas estas pessoas vieram parar aqui?

De real basta a minha vida

A maioria chegou por acaso, se quer saber. Através de uma pesquisa relacionada no *Google*, um clique em um *link* errado ou talvez pela indicação de algum amigo. Quase todos na mesma faixa etária — o início da adolescência, onde o tempo livre encontrava a falta do que fazer na internet. E o psiquiatra Marcelo Calcagno Reinhardt, do Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT), esclarece o motivo: “Os adolescentes estão em uma fase muito especial. Em geral, são mais impulsivos, onipotentes, acham que nada vai dar errado para eles. É um período de rápido crescimento e mudanças físicas, sociais e emocionais. E também uma época de experimentação”.

Além de tudo, há uma questão biológica: como o cérebro ainda está em desenvolvimento, esta fase acaba sendo uma etapa em que a busca de novas experiências e aprendizados é motivada por impulsos — ou estados psicológicos responsáveis por induzir o organismo a saciar suas necessidades. Como o descontrole é maior do que nos adultos, quem é mais vulnerável acaba tendo chances maiores de se viciar em alguma coisa, como diferentes formas de entretenimento — principalmente se levarmos em conta alguns dos problemas típicos enfrentados por quem passa por esta fase, como a baixa autoestima e a insatisfação com a própria vida. Desta forma, os fóruns acabam se tornando a fórmula perfeita para quem precisa fugir na segurança do próprio computador, testando os próprios limites em situações que nem sempre fazem parte do dia-a-dia.