



Boffering (Swordplay): além de um jogo de combate, uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo¹

Sami Argentino Nappo²

Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM – São Paulo, SP

Resumo

Esse artigo se propõe a ser uma primeira aproximação para se analisar o “universo” do *Boffering (Swordplay)*, entendendo-o não somente como um jogo mas como uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo. Ele (o *Boffering*), neste artigo, é visto como uma “narrativa” para a interação entre atores que se apropriando de textos culturais (re)criam cenas medievais e constroem personagens/identidades. Para fundamentar essa discussão serão utilizados pressupostos teóricos de autores como Maurice Halbwachs, Maria Aparecida Baccega, Johan Huizinga, Hilário Franco Junior, Mônica Nunes, Rose Rocha, entre outros.

Palavras-chave: *Boffering, Swordplay*, Idade Média, Identidade, Consumo

Introdução

O objeto de pesquisa deste artigo, o grupo Draikaner, foi 'descoberto' na pesquisa de campo realizada para o projeto “Comunicação, Consumo e Memória: Da Cena Cosplay a Outras Teatralidades Juvenis” coordenado pela Profª Drª Mônica Rebecca Ferrari Nunes (aprovado pela Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES n. 22/2014) . Esse grupo pratica o *Boffering* que é uma modalidade do *Swordplay*. O *Swordplay* é toda a prática ligada ao combate usando espadas (ou até esgrima). O *Boffering* usa além de espada toda uma variedade de armas brancas porém confeccionadas com materiais leves e espuma (*foam weapons*) para evitar lesões nos praticantes. Aqui no Brasil usa-se o termo *Boffering* como sinônimo de *Swordplay*. A

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 7, do 5º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 5, 6 e 7 de outubro de 2015.

² Graduado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda – ESPM – SP. Mestrando em Comunicação e Práticas de Consumo – ESPM – SP. Linha de Pesquisa: Lógicas de Produção e Estratégias Midiáticas Articuladas ao Consumo. E-mail: saminappo@yahoo.com



prática tem clara inspiração medieval porém de um período específico da Idade Média, mais especificamente o período das cruzadas, onde a figura do cavaleiro teve uma maior evidência e sobre o qual temos uma maior 'mídiação' tendo em vista a quantidade de livros e filmes (ficcionais) que foram e estão sendo produzidos. Os praticantes de *Boffering* vestem-se com túnicas e cada grupo se autodomina 'clã' e possuem brasões identificativos próprios.

O grupo Draikaner é um dos principais representantes do *Swordplay* no Brasil. Formado em 2010 pela união de três outros grupos (Alliance of Cross, Heren Ouroboros e Miríade Medieval) o grupo tem hoje cerca de 40 integrantes assíduos, que comparecem todos os domingos, das 14h às 18h, no parque do Ibirapuera na cidade de São Paulo para treinarem e fazerem suas disputas. Dentro do grupo há uma hierarquia estabelecida – aprendiz, soldado, sargento, capitão, guardião de elite, guardião real e cavaleiro (esse último conferido aos coordenadores). Os participantes ascendem na hierarquia conforme seu tempo de participação no grupo, sua assiduidade e habilidades. O grupo possui dois coordenadores – Leandro Russo Silva (o Russo) e Victor Hugo Pereira Cristo (o Cristo).

O Draikaner é um dos organizadores do EPS (Encontro Paulista de Swordplay) que está em seu quinto ano e recebe grupos de todo o Brasil. Esse ano (2015) participaram 23 grupos com um total de 491 jogadores. Estimam existir cerca de 60 grupos formalmente constituídos de *Swordplay* no Brasil. O Draikaner “possui uma temática histórica ou fantasiosa, e a do nosso grupo é arthuriana (baseada na mitologia e indícios históricos de Arthur)” (site <https://draikaner.wordpress.com>). Assim como eles, a maioria dos grupos de *Boffering* no Brasil e no mundo tem inspiração na Idade Média. A pesquisa para esse artigo foi feita através da participação na I Feira Schola Militum³ (onde houve a demonstração do *Boffering* por alguns participantes do Draikaner) e pela visita ao local onde o grupo se reúne

³ Feira do Grupo Schola Militum – grupo de HEMA (Historical European Arts) e HMB (Historical Medieval Battles) - , realizada em 13/06/2015 na Associação Osaka Naniwa Kai, Rua Domingos de Morais, 1581, São Paulo/SP



(Parque Ibirapuera⁴), conversando com seus praticantes e coordenadores, observando seus duelos (e por vezes torcendo por um deles), utilizando-se a *flanêurie* como uma prática metodológica.

Talvez mais que um prática, se colocar como *flâneur* é um posicionamento do pesquisador que observa seu objeto, contempla, 'flana' sobre ele, tendo sempre uma postura autoreflexiva. Está imerso em seu objeto mas mantém um distanciamento crítico, como um detetive que percorre 'cenas' buscando pistas.

"O detetive é quem olha, quem ouve, quem se movimenta nesse atoleiro de objetos e fatos, em busca do pensamento, da idéia que fará todas essas coisas se encaixarem e ganharem sentido. Com efeito, o leitor e o detetive são permutáveis. O leitor vê o mundo através dos olhos do detetive, experimentando a proliferação dos detalhes desse mundo como se o visse pela primeira vez."(AUSTER, Paul, p.11, 1999)

Walter Benjamin escrevendo sobre a obra do poeta Charles Baudelaire é que retoma (no séc. XX) a figura do *flâneur* como um arquétipo emblemático da experiência urbana moderna. É aquele que observa de forma reflexiva os moradores da cidade em suas atividades diárias. Dessa observação decorre a *flanêurie* como um ato de apreensão e representação da cena urbana.

"The flâneur is the spectator and depicter of modern life, most specifically in relation to contemporary art and the sights of the city. The flâneur moves through space and among the people with a viscosity that both enables and privileges vision...The flâneur possesses a power, it walks at will, freely and seemingly without purpose, but simultaneously with an inquisitive wonder and an infinite capacity to absorb the activities of the collective, – often formulated as 'the crowd.'"(JENKS, Chris, p.146 1995)

A posição de *flâneur* foi adotada de maneira proposital para poder se 'absorver' as atividades desse grupo sem intimidá-lo com a posição de um pesquisador formal (apesar de ser de conhecimento do grupo que era um pesquisador que estava ali). As entrevistas foram conduzidas como um 'bate-papo descompromissado' de alguém 'curioso' sobre a prática que estava se desenvolvendo naquele lugar.

⁴ Parque localizado na zona sul da cidade de São Paulo/SP.



Idade Média, a era das trevas

Para 'adentrarmos' um pouco no mundo do *Boffering* é interessante que se faça uma breve apresentação sobre o período inspirador dessa prática, a Idade Média.

Essa denominação surgiu no século XVI associado a um período histórico que durou cerca de um milênio. A data de início da Idade Média é controversa entre os historiadores, tendo as seguintes datas e acontecimentos como referência: “em 330 (reconhecimento da liberdade de culto aos cristãos), em 392 (oficialização do cristianismo), em 476 (deposição do último imperador romano) e em 698 (conquista muçulmana de Cartago)” (FRANCO JUNIOR, p.14,2001). O término também não é menos controverso, “já se pensou em 1453 (queda de Constantinopla e fim da Guerra dos Cem Anos), 1492 (descoberta da América) e 1517 (início da Reforma Protestante) (FRANCO JUNIOR, p.14, 2001). Foi no século XVI que ocorreu o “Renascimento”, que se caracterizou, no ocidente, pela transição do feudalismo para o capitalismo (ainda primitivo) e nas artes, filosofia e ciências em uma revalorização dos ideais artístico-literários da civilização greco-romana (Antiguidade Clássica). Para os “renascentistas” tudo que ocorreu entre a Antiguidade Clássica e a sua época (o século XVI) era considerado um hiato, uma interrupção no progresso humano, um intervalo a ser esquecido e menosprezado. A arte da época medieval foi tida como grosseira, chamada de “gótica” (sinônimo de bárbara). François Rebelais (in FRANCO JUNIOR, p.10, 2001) falava da Idade Média como a “espessa noite gótica”. Até o século XVIII, por motivos diferentes (mas parecidos), os tempos “medievais” foram um tempo de barbárie, ignorância e superstição. Nos séculos XVI e XVII os protestantes viam-na como uma época de dominação da Igreja Católica, as monarquias absolutistas criticavam os reis fracos, os capitalistas burgueses a limitada atividade comercial e os artistas e intelectuais a cultura demasiadamente apoiada em valores espirituais. No século XVIII, época do Iluminismo, da centralidade da ciência



e da racionalidade, as críticas aos tempos medievais eram: a forte religiosidade, a falta de apego ao racionalismo e a força política que a Igreja Católica dispunha.

O resgate da Idade Média

Foi o Romantismo na primeira metade do século XIX que começou um movimento de "redenção" da Idade Média apoiado principalmente na questão da identidade nacional que se fortalecera com a Revolução Francesa. Napoleão ajudou muito nessa revalorização, ao tentar reunir toda a Europa sob seu jugo acabou despertando um sentimento nacionalista em cada região que dominou ou ameaçou dominar. O racionalismo de até então foi colocado em xeque em um momento conturbado de revoluções e guerras em que a Europa se encontrava. Uma nostalgia romântica pela Idade Média que a associava à origem das nacionalidades satisfazia os novos sentimento do século XIX. Fé, tradição e autoridade eram vistos como os princípios norteadores da Idade Média e que tinham sido abandonados pelo racionalismo exagerado dos iluministas. "A verdade procurada através do raciocínio, que guiara o Iluminismo do século XVIII, cedia lugar à valorização dos sentidos, do instinto, dos sonhos, das recordações." (FRANCO JUNIOR, p.11, 2001). Os românticos resgatam a Idade Média mas a recriam conforme seu entendimento de mundo. Nas artes, arquitetura, literatura, etc, proliferam-se obras com essa temática.

Abundam então obras de ambientação, inspiração ou temática medievais, como *Fausto* (1808 e 1832) de Goethe, *O corcunda de Notre Dame* (1831) de Victor Hugo, os vários romances históricos de Walter Scott (1771-1832), dentre eles *Ivanhoé* e *Contos dos cruzados*, diversas composições de Wagner, como *Tristão e Isolda* (1859) e *Parsifal* (1882). Essa Idade Média dos escritores e músicos românticos era tão preconceituosa quanto a dos renascentistas e dos iluministas. Para estes dois, ela teria sido uma época negra, a ser relegada da memória histórica. Para aqueles, um período esplêndido, um dos grandes momentos da trajetória humana, algo a ser imitado, prolongado. Tal atração fez o Romantismo restaurar inúmeros monumentos medievais e construir palácios e igrejas neogóticas, mas inventando detalhes, modificando concepções, criando a sua Idade Média. A historiografia também não ficou imune a isso, como mostra o caso de Thomas Carlyle, que escrevendo em 1841 afirmava ter sido a civilização feudal "a



coisa mais elevada” que a Europa tinha produzido. Mais útil para futuros estudos, apesar de suas imperfeições, foi a organização de grandes coleções documentais, como a *Monumenta* alemã (7), a *Patrologia* francesa (8), os *Rolls Series* ingleses (9), todas elas produto da paixão do século XIX pela época medieval. De qualquer forma, a Idade Média permanecia incompreendida. Ela ainda oscilava entre o pessimismo renascentista/iluminista e a exaltação romântica. Aos preconceitos anteriores juntava-se o da idealização, já antecipado por Gotthold Lessing (1729-1781): “Noite da Idade Média, que seja! Mas era uma noite resplandecente de estrelas”. (FRANCO JUNIOR, 2001 p.11)

No século XX se intensifica a “vontade” de se compreender a Idade Média, porém tem-se a preocupação de não mais julgá-la, mas entendê-la através de seus próprios referenciais. Novas técnicas e metodologias que dialogavam com outras ciências humanas foram empregadas fazendo com que historiografia medievalística desse um salto qualitativo e se tornasse a grande “vedete” dos estudos históricos. Com isso houve uma “popularização” da Idade Média junto a um grande público. Embora a Idade Média compreenda um período de aproximadamente 1.000 anos, o período que mais se popularizou, através das artes, principalmente (livros e filmes), foi o que se iniciou no século XI e foi até o século XII, denominada Idade Média Central. Foi a época, grosso modo, do feudalismo. Foi nesse período que houve uma grande expansão territorial da sociedade cristã ocidental sendo as Cruzadas um dos “fatores” mais conhecidos mas tendo como pano de fundo uma maior disponibilidade de mão de obra, uma maior procura por mercadorias e uma economia revigorada e diversificada (FRANCO JUNIOR, 2001).

Para o público, de modo geral, as Cruzadas são o que mais representa a Idade Média.

“(…) as Cruzadas apresentam-nos os principais protagonistas daquele período histórico, sendo como que sua síntese: papas, bispos e monges, reis, cavaleiros e camponeses, banqueiros e comerciantes, bizantinos e muçulmanos. O mesmo acontece com as atitudes e as emoções: reverência, fidelidade, dedicação, despreendimento, credulidade, estupidez, traição, incompreensão.” (FRANCO JUNIOR, 1989 p.82)

Elas foram expedições militares convocadas pelos papas, na condição de chefe



espiritual, comandadas pelo rei ou por senhores feudais, empreendidas contra os muçulmanos do Oriente Médio e da Península Ibérica, contra os eslavos pagãos da Europa Oriental e contra os heréticos de qualquer parte da Europa Oriental com a finalidade de "propagar" o cristianismo. Seus participantes, os cruzados, recebiam da igreja a indulgência, perdão dos seus pecados/crimes (algo muito valorizado em uma sociedade altamente religiosa), estavam submetidos à proteção da igreja (não respondendo à jurisdição laica) e o pagamento e os juros de suas dívidas ficavam suspensos até o seu retorno.

Aos cavaleiros medievais eram associados (ou foram associados principalmente pela literatura e posteriormente pelo cinema) os ideais de coragem, lealdade, generosidade e amor cortês. As principais regras do código do cavaleiro eram: proteger as mulheres e os fracos, defender a justiça, amar sua terra natal e defender a igreja com a sua própria vida. Dentre os armamentos utilizados pelos cavaleiros tinha-se: a espada de duas mãos, a espada curta, a massa, o escudo, o arco e flecha, a besta, alabarda (espécie de lança com machado) e a lança. Vestiam-se normalmente com calças e camisas, sapatos de couro, uma malha de ferro trançado, um elmo e uma túnica com o brasão (os cavaleiros mais abastados podiam também usar armaduras, parciais ou completas, para aumentar sua proteção). (FLORI, Jean, 2007).

As cruzadas e principalmente os cavaleiros medievais por suas características acabaram por servir de "mote" para uma "infinidade" de livros e filmes ficcionais. Misturando história, ficção e fantasias, diversos títulos vêm sendo lançados nos últimos anos alcançado muito sucesso junto ao grande público. Dentre os livros podemos citar como exemplo: As Brumas de Avalon (Marion Zimmer Bradley, 1979), O nome da rosa (Umberto Eco, 1980), Crônicas de Arthur (trilogia de Bernard Cornwell, 1995), Crônicas do Gelo e do Fogo (George R.R. Martin, 1996-2011). Quanto aos filmes: O sétimo selo (Ingmar Bergman, 1957), Excalibur (John Boorman, 1981), O feitiço de Áquila (Richard Donner, 1985), Cruzada (Ridley Scott, 2005), a série Game of Thrones (David Benioff e D. B. Weiss, 2011-2015).



Inspiração para jogos

Além de influenciar filmes e livros, a Idade Média também influenciou, em grande medida, os jogos de RPG (sigla em inglês de *Role Playing Games*). São jogos de "interpretação de papéis ou representação. Esse gênero de jogo surgiu nos Estados Unidos em 1974 e difundiu no Brasil nos anos de 1990 (RICON, L. E., 2004).

O RPG acabou gerando um outro tipo de jogo, o LARP (*Live Action Role-Playing*). Sua grande diferença é que, como o nome diz, é encenado ao vivo, com seus participantes geralmente caracterizados com indumentárias de seus personagens. O modo de jogar é muito parecido, o que muda são as disputas que não são resolvidas nos dados como no RPG (por não ser prático) mas através de fichas, cartas de baralho, par ou ímpar, etc. Não há contato físico entre os competidores.

A prática do *Boffering* (*Swordplay*)

Como alternativa para que se pudesse haver combates durante os jogos de LARP foi criado o *Boffering* que aqui no Brasil, como dito anteriormente, foi denominado *Swordplay*. O *Boffering* ou *Swordplay* acabou tomando outros caminhos e se dissociando do LARP. No *Boffering* o que importa são os combates e suas estratégias, usando "armas" brancas fabricadas por seus integrantes em locais que denominam de "forja". Essas armas tentam se aproximar das armas medievais (lança, espada, arco e flecha, etc.), mas podem ser criações novas, com formatos diferenciados, porém devem ser feitas de materiais "inofensivos" como canos de PVC, fitas colantes e espumas tendo sempre a preocupação de não machucar os participantes. Existem várias modalidades de disputas. No Brasil a mais comum é a *boffer combat*, que são combates um contra um ou em grupo (batalhas campais). As regras variam um pouco de grupo a grupo mas, de forma geral, obedecem aos seguintes critérios: são proibidos golpes na cabeça e pescoço, golpes no dorso são fatais, nas mãos e nos pés são desconsiderados. Caso receba um golpe de desmembramento de braço o participante não pode utilizá-lo até o final do combate e



se for na perna não poderá se locomover e deverá manter a perna 'sadia' no chão e a perna golpeada levantada. O próprio participante deve "acusar" o recebimento do golpe (apesar de haver juízes para manter o cumprimento das regras).

Segundo uma compilação⁵ feita no fórum da comunidade "Swordplay Brasil" a linha cronológica do aparecimento dos grupos de Boffering no Brasil começa em 1999 com o surgimento do grupo Graal-SP e as primeiras armas Boffer.

O jogo

Ao se entrevistar alguns dos participantes desse grupo percebe-se nitidamente dois pontos em comum: a fascinação pelo jogo e o encantamento pela temática medievalista. O jogo está presente na vida dos participantes desde a infância, através dos *games* eletrônicos. Praticamente "nasceram" jogando em computadores, celulares e consoles de jogos. Para eles é parte fundamental de suas vidas. Jogando se sentem como vivendo aquele momento dentro do "universo" do jogo. 'Dentro do jogo' podem assumir personagens, poderes, habilidades que muitas vezes seriam impossíveis no 'mundo real'. O jogo acaba servindo como um 'meio' para a interação entre esses atores/personagens/jovens onde podem gerenciar suas subjetividades.

⁵ Linha cronológica do aparecimento dos grupos de Boffering no Brasil: 1999 – Surge o Graal-SP e traz as primeiras armas Boffer; 2003 – Nasce o projeto Batalha Campal organizado por: Leandro Godoy e Paulo Renault (Confraria das Ideias), César Nunes e Oswaldo Panuncio (Medieval Brasil), Israel Silva e Rodrigo Ximenes; 2003 – Primeira batalha campal, realizada em Campinas/SP; 2004 – Medieval Brasil se retira do projeto Batalha Campal; 2004 – Surge Inner Sanctun (Americana/SP); 2004 – Surge o Graal-MG (Belo Horizonte/MG) através de esforços do Graal-RJ; 2005 – Surge Alliance of Cross (São Paulo/SP); 2006 – Surge Grupo Falkisgate (Piracicaba/SP); 2006 – Israel Silva e Rodrigo Ximenes se separam dos demais e assumem a Batalha Campal; 2007 – Ocorre a cisão entre o Graal-MG (Belo Horizonte/MG) e o Excalibur (Belo Horizonte/MG), com a fundação deste último; 2008 – Surgem Shadowfax (Mauá/SP), Infecto Mortis (Campinas/SP), Batalha Cênica Salvador (Salvador/BA), Gladius Swordplay (Ribeirão Preto/SP) e Ordem de Ouroboros (São Paulo/SP); 2008 – Alliance of Cross sai da Batalha Campal e funda a SBM (Sistema de Batalha Medieval); 2009 – Surgem Os Mil Dragões (São Paulo/SP), Berserk Batalha Medieval (São Vicente/SP), Liga NeverMore (Natal/RN), Storm Swordplay (Curitiba/PR) e Lobos de Odin (São Paulo/SP); 2009 – Ordem de Ouroboros muda de nome para Heren Ouroboros; 2010 – SBM deixa de existir; 2010 – Os Mil Dragões mudam de nome para Miríade Medieval; 2010 – Surgem Vígrid Guardians (Limeira/SP), Farfetch'd Batalha Medieval (São Carlos/SP) e Aliança de Beufort (Brasília/DF); 2010 – Alliance of Cross, Heren Ouroboros e Miríade Medieval unem-se para formar Grupo Draikaner; 2010 – Grupo Batalha Campal volta-se exclusivamente para eventos de anime; 2010 – Infecto Mortis muda de nome para Barn Av Einherjar; 2011 – Vígrid Guardians, Fenrir Fury e Angels Blade unem-se para formar o grupo Magnus Legio (Limeira/SP). <http://compilacaomedieval.webnode.com.br/esgrima/swordplay/>



Johan Huizinga, historiador holandês que estudou os jogos em seu livro de 1938, 'Homo Ludens', afirma que o jogo gera um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Transporta o jogador naquele dado momento para um mundo diferente do seu dia a dia gerando as mais diversas emoções nos poucos momentos em que o jogo transcorre.

(...) mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, p.5, 2000)

No momento da 'contenda' os participantes que até então estavam relaxados começam a se fitar, medindo um ao outro, com suas espadas levantadas a 'meia altura'. Rodam como em uma ciranda sem perder o contato visual com o oponente. O primeiro golpe parece sempre ser o mais difícil e o mais demorado. Depois do primeiro vem uma sequência de golpes muito rápidos intercalado por mais momentos de medição dos oponentes e da 'ciranda'. Mais golpes, em um movimento de aproximação e afastamento dos duelantes, até um ser atingido na perna. Esse passa a ter que lutar imóvel e com a perna atingida levantada. O outro oponente logo se aproveita da vantagem e com um jogo de corpo atinge o adversário no dorso pondo fim a batalha. Nesse momento os risos e brincadeiras voltam e os competidores parecem não ter participado de um duelo 'mortal'.

Boffering: comunicação, consumo, identidade e memória

Ao ter um 'sentido', como Huizinga nos afirma, podemos entender que no jogo e, especificamente, na prática do *Boffering*, os participantes não apenas se vestem e manuseiam armas mas também atuam como personagens das narrativas de cada jogo. A prática do *Boffering* (assim como a prática de *cosplay* estudada pela



autora Mônica Nunes e à qual se refere nessa citação):

“(...) é um texto imprevisível, em certo grau, com função de memória, capaz de (re) criar em seu entorno uma cena e, por sua vez, provocar os mais diversos modos de sociabilidade e suas implicações subjetivas, identitárias, estéticas e políticas.”(NUNES, p.24, 2015)

Como texto da cultura e ao recriar uma cena medievalista o *Boffering* acaba tendo também, como salientou a autora Mônica Nunes, a função de memória. Nesse sentido, o sociólogo Maurice Halbwachs, afirma que a memória coletiva adapta imagens de fatos anteriores a crenças e a necessidades espirituais do presente. O passado é a todo momento reconstruído e vivificado sendo assim ressignificado. É uma forma de história vivente onde seus conteúdos se atualizam e se articulam entre si. Nas batalhas simuladas, nas justas um contra um, os praticantes de *Boffering* além de estarem jogando estão recriando cenas de um passado longínquo que continua presente em suas memórias, principalmente através do consumo de narrativas midiáticas (como os filmes, *games*, livros) e outros textos culturais.

Esse consumo não deve ser entendido como “mero exercício de gostos, caprichos ou compras irrefletidas, mas todo um conjunto de processos e fenômenos socioculturais complexos, mutáveis, através dos quais realizam a apropriação [...]” (ROCHA, p.120, 2008). Para entendermos esse consumo devemos concebê-lo como um:

[...] lócus privilegiado de constituição da subjetividade e a imagem como partícipe de uma inédita articulação do imaginário e da sociabilidade na atualidade. Interessa pensar o consumo através dos impactos sócio-culturais que se revelam nos fluxos de sentido e de sensação articulados pela produção e pela recepção de produtos midiáticos e dos significados grosso modo políticos da apropriação – particularmente a juvenil – de alguns destes produtos e dinâmicas de consumo cultural. (ROCHA e SILVA, p.03, 2007)

Os praticantes de *Boffering* se apropriam dos textos culturais midiáticos e criam uma identidade própria (usam codinomes, apelidos que remetem normalmente a nome de guerreiros) que não se limita ao momento da prática do jogo mas que continua nas relações com os outros participantes nas redes sociais, nos encontros para as “baladas”, etc. Quanto a essa identidade Baccega afirma:



A identidade passou a ser móvel, está sempre em movimento. Todos temos várias identidades. [...] Ocorre que, entre todas as identidades possíveis em uma determinada fase, uma delas é a que preferimos e queremos mostrar. Para isso, fazemos grande esforço: queremos ser identificados como aquele que tem uma escolaridade elevada, por exemplo. [...] Fazemos grandes esforços para o reconhecimento “público” dessa identidade escolhida. E essa exposição se garante sobretudo com as escolhas do que se consome. O consumo serve, portanto, como alavanca do desfile de identidades cambiáveis do sujeito (BACCEGA, p. 38, 2011).

O *Boffering* é para seus praticantes, antes de tudo, uma prática identitária e de sociabilidade. No encontro observado os participantes apesar de se portarem de maneira 'séria' e comprometida nos momentos de treinamento e combate, mostram-se muito a vontade um com os outros, ajudando-se mutuamente. Apesar de claro o 'gosto' que esses jovens tem pela Idade Média eles não conseguem, de maneira geral, precisar o motivo desse encantamento com essa época. Citam as aulas de história na escola, alguns filmes, séries ou livros mas não apresentam algum motivo específico e/ou marcante. Percebe-se, mesmo que não verbalizado, que têm um interesse pela 'virilidade' que esses cavaleiros idealizados (pela mídia) denotam, valorizam as posições hierárquicas dentro do grupo e a batalha (o jogo) principalmente. Depois de aprenderem algumas técnicas de combate acabam se tornando críticos em relação ao duelos apresentados pelo filmes ficcionais, pois acabam percebendo que 'na vida real' aquele tipo de combate não poderia acontecer daquela maneira (os filmes não são fiéis às técnicas de combate, estão mais 'preocupados' com a performance, com o show). Isso faz com que quanto mais eles subam na posição hierárquica do grupo mais interesse eles têm em estudar a 'verdadeira' Idade Média.

Como dito anteriormente, esse artigo teve como pressuposto uma primeira aproximação do objeto escolhido para análise. Essa breve e rápida “abertura de cortina” mostrou-se muito promissora ao apresentar um objeto tão rico de “possibilidades” e ainda pouco estudado. Como um fenômeno cultural, nele é possível observar vários pontos a serem analisados de uma maneira mais profunda –



ser um jogo e uma teatralização, ser um alicerce para criação de identidades, o consumo e a produção de narrativas mediáticas e outros textos culturais pelos seus participantes, a atuação da memória coletiva – enfim várias questões que oportunamente deverão ser esquadrihadas para uma melhor compreensão desse objeto.

Referências Bibliográficas

AUSTER, Paulo. **Trilogia de Nova Iorque**. Alfragide: Edições Asa, 1999

BACCEGA, Maria Aparecida. **Inter-relações comunicação e consumo na trama cultural: o papel do sujeito ativo**. In: CARRASCOZA, João Anzanello; ROCHA, Rose de Melo (Org.). São Paulo: Miró Editorial, 2011.

BENJAMIM, Walter . **Obras escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. 3a. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

Compilação medieval. Disponível em:
<<http://compilacaomedieval.webnode.com.br/esgrima/swordplay/>> Acesso em
25/07/2015 as 15h35.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **As Cruzadas**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

_____. **A Idade média: nascimento do ocidente**. São Paulo: Brasiliense, 2001.

FLORI, Jean. **Cavaleiros: questão de honra**. História viva, São Paulo: Duetto Editorial, v. 4, n. 45, (jul. 2007), p. 46-51

HALBWACHS, Maurice. **Memória Coletiva**. São Paulo: Editora Revistas dos Tribunais, 1990

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000

JENKS, Chris, **Visual Culture**. London: Routledge, 1995.

NUNES, Mônica R. F. **Cena Cosplay: Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015



COMUNICON2015 congresso internacional
comunicação e consumo

5º ENCONTRO DE GTS
1º ENCONTRO DE GTS DE GRADUAÇÃO
2º ENCONTRO BINACIONAL

PPGCOM ESPM // SÃO PAULO // COMUNICON 2015 (5 a 7 de outubro 2015)

ROCHA, Rose de Melo. **Comunicação e consumo: por uma leitura política dos modos de consumir.** In: BACCEGA, Maria Aparecida. *Comunicação e Culturas do Consumo*. São Paulo: Atlas, 2008.

ROCHA, Rose de Melo e SILVA, Josimey Costa da. **Consumo, cenários comunicacionais e subjetividades juvenis.** Trabalho apresentado ao VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação e Culturas Urbanas do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM 2007.

RICON, L. E. **Introdução: o que é RPG.** In: ZANINI, M. do C. *Anais do I Simpósio RPG e Educação*. São Paulo: Devir, 2004.