

## 2 Role Playing Game (RPG)

CÉU

A criança olha  
Para o céu azul.  
Levanta a mãozinha,  
Quer tocar o céu

Não sente a criança  
Que o céu é ilusão:  
Crê que não o alcança,  
Quando o tem na mão.  
(*Estrela da Vida Inteira*, Manuel Bandeira).

XLVI

O rumor das vozes e dos veículos acordou um mendigo que dormia nos degraus da igreja. O pobre diabo sentou-se, viu o que era, depois tornou a deitar-se, mas acordado, de barriga para o ar, com os olhos fitos no céu. O céu fitava-o tam'bem, impassível como ele, mas sem as rugas do mendigo, nem os sapatos rotos, nem os andrajos, um céu claro, estrelado, sossegado, olímpico, tal qual presidiu às bodas de Jacó e ao suicídio de Lucrecia. Olhavam-se numa espécie de jogo do siso, com certo ar de majestades rivais e tranqüilas, sem arrogância, nem baixaza, como se o mendigo dissesse ao céu:

- Afinal, não me hás de cair em cima.

E o céu:

- Nem tu me hás de escalar.

(Machado de Assis, *Quincas Borba*)

A principal editora de RPGs do Brasil, a Devir Editora, estima que existam hoje cerca de 500 mil praticantes de RPG em atividade. Anualmente, é organizado em São Paulo um evento chamado “Encontro Internacional de RPG” reunindo cerca de 12 mil pessoas. Apesar de ter conquistado algum espaço na mídia, os *Role Playing Games* ainda são pouco conhecidos, algumas vezes levando a mal-entendidos.

Neste capítulo vamos nos familiarizar com a forma de narrativa participativa conhecida como *Role Playing Game* (RPG). Faz-se necessário então uma breve visão do histórico de surgimento desta forma narrativa, seguida de uma proposta para suas características e componentes. Ambos se constituem de um retorno rápido e atualizado a questões que abordei em minha dissertação de mestrado. Desde então, aprofundando meus estudos, estabeleci uma relação entre os três níveis de abertura da obra de arte propostos por Júlio Plaza e a abertura da narrativa em histórias abertas. Creio que é válido trazer aqui uma releitura de

pontos trabalhados na dissertação para desdobrá-los em novos posicionamentos na atual pesquisa.

Em seguida, proporei uma aplicação do conceito de mimese segundo um enfoque poético proposto por Paul Ricoeur para os RPGs. Concluirei visitando as críticas mais comumente feitas às narrativas geradas pelo RPG, aproveitando para investigar suas limitações no momento atual.

## 2.1 Uma história para o RPG

“Eu preciso olhar para trás pra trás pra seguir em frente. / E pra você eu dedico esse som, esse presente. Com uma galera classe A fotografando em raio-X/ To mostrando nessa chapa boa parte do que eu fiz/ Na forma de uma mini-discografia autorizada/ Aqui em edição revista e ampliada”.

Fernanda Abreu, Raio X. 1997.

O RPG é uma forma de narrativa que se diferencia das narrativas lineares tradicionais tendo surgido nos EUA em 1974 a partir dos jogos de guerra que simulavam batalhas em tabuleiros. David Arneson e Gary Gygax, aficionados por *wargames*, criaram um jogo que se passava num cenário de fantasia medieval, similar ao universo fantástico concebido pelo professor inglês J.R.R. Tolkien, cuja obra mais famosa é “O Senhor dos Anéis”<sup>1</sup>. Inicialmente, as histórias eram muito simples: invadir as catacumbas, matar os monstros e pegar o tesouro. Posteriormente a criação de personagens e tramas recebeu um tratamento mais elaborado. A terminologia dessa primeira fase do *RPG* contaminou-se com palavras oriundas dos Jogos de Guerra: "Mestre do Jogo"; "Aventura"; "Campanha" etc. Quase todos os cenários criados eram de "fantasia medieval", um jargão do meio do RPG. Refere-se a um cenário em que existem povos de diferentes “raças” (normalmente humanos, elfos, anões e *hobbits/halflings*/pequenininhos) em que heróis como cavaleiros, magos, sacerdotes, bardos e ladinos, enfrentam monstros e outros seres malignos. A magia e os seres sobrenaturais são presentes. O ambiente costuma ser inspirado no imaginário da Idade Média européia, com castelos, tavernas, vilarejos, nobres, dragões etc. Foi o

---

<sup>1</sup> TOLKIEN, J.R.R. *The Lord of the Rings*. Trilogia de livros (*The Fellowship of the Ring; The Two Towers; The Return of the King*). Os dois primeiros foram publicados em 1954 e o terceiro em 1955 na Inglaterra. O livro descreve uma história épica em um cenário de inspiração medieval européia em que heróis de diferentes “raças” (humanos, elfos, anões e *hobbits*) se unem para enfrentar o maligno Sauron. A trilogia foi adaptada para o cinema em três filmes nos anos de 2001, 2002 e 2003.

primeiro tipo de cenário dos RPGs e até hoje é um dos mais populares. Atualmente há uma grande diversidade de cenários (fantasia; terror; histórico; aventura etc.) e o *RPG* passou a ser aplicado para outros fins além do entretenimento. Surgiram outros termos como "Narrador"; "História"; "Crônica"; etc. em clara "contaminação" do gênero por reflexos da Teoria da Literatura.

Observemos então que o entendimento de como se cria e joga um RPG vem mudando desde sua origem, em 1974 nos EUA, podendo ser identificadas três fases distintas em que há uma preponderância de certos padrões na produção comercial nos EUA e no Brasil.

As 3 fases do RPG aqui consideradas são as identificadas pela pesquisadora e ilustradora de RPGs Eliane Bettocchi (2002, p: 40-49) em sua dissertação de mestrado em Design. Basicamente, esta autora faz uma relação entre a produção de jogos levantada por Fábio Amâncio (1997) entre 1974 e 1997 e as gerações de mestres identificadas por Andréa Pavão (1999), trazendo uma classificação das três fases de produção do RPG brasileiro e americano com base na visualidade, diversidade de regras e cenários.

Os RPGs de 1ª fase (EUA: 1974/77; Brasil: 1991) têm uma visualidade inspirada em ilustrações de fábulas e contos de fada do final do século XIX e início do XX, em quadrinhos que abordam temas de fantasia como "Príncipe Valente" e "Conan", e na obra de ilustradores como Frank Frazetta, Boris Vallejo entre outros. Encontramos uma homogeneidade de estilo de ilustração, onde o cenário é a fantasia medieval e os sistemas de regras são quantitativos com personagens agrupadas em classe/nível, onde a classe corresponde à sua ocupação e o nível ao seu desenvolvimento.

Na 2ª fase (EUA: 1977/1991; Brasil: 1991/1993) temos a introdução de influências vindas dos quadrinhos de diversos gêneros e dos mangás, além do cinema na visualidade. Há uma diversidade de cenários com a entrada da ficção científica e os sistemas "genéricos" que podem ser usados em qualquer cenário. Existem produções que se concentram nas regras e outras nas "ambientações". A diversidade de cenários traz uma diversidade de estilos de ilustração, como o mangá, por exemplo. Outras técnicas, como a fotografia, também são usadas, mas há uma unidade de estilo visual dentro de cada livro.

A 3ª fase (EUA: 1992; Brasil: 1994) abre com o RPG *Vampire: The Masquerade* 2<sup>nd</sup> ed. que traz um sistema de regras flexível, centrado nas personagens, ambientação e narrativa, assim como a possibilidade de jogar com monstros (vampiros) como heróis trágicos. A visualidade apresenta uma miscelânea de estilos e técnicas diferentes dentro da mesma publicação, algo que não tinha sido feito até então. É perceptível a influência dos quadrinhos para adultos, como a linha *Vertigo* americana, cinema, televisão e *videogames*. O livro é recheado de textos que se aproximam do literário com poemas e narrativas em 1ª pessoa, apresentando elementos do cenário.

Abaixo seguem alguns exemplos da produção brasileira e sua influência estadunidense nas suas três fases, incluindo o início da produção com fins didáticos.

- **AD&D 2ª ed** (1989): segundo os autores do RPG TAGMAR e Eliane Bettocchi, este era o RPG mais jogado no Brasil no início da produção nacional em 1991. Os livros eram importados e cópias xerox eram distribuídas entre os amigos, derivando daí o apelido dado aos primeiros jogadores brasileiros de RPG de "geração xerox". Sendo o mais jogado, é razoável supor que seus conceitos influenciaram os criadores de TAGMAR e muitos dos jogadores e mestres de RPG ativos naquele período.
- **TAGMAR** (1991) - primeiro RPG produzido por brasileiros e publicado no Brasil. Abre a 1ª fase em nosso país.
- **GURPS** (1991) - primeiro RPG americano traduzido e publicado no Brasil. Apesar de ter sido impresso no mesmo ano que o TAGMAR, é um RPG americano de 2ª fase e, por isto, marca o início desta fase no Brasil.
- **Desafio dos Bandeirantes** (1992) - primeiro RPG produzido por brasileiros a utilizar como ambientação a história, folclore e lendas do Brasil, criando um cenário brasileiro de fantasia. O livro básico é de transição entre a 1ª e a 2ª fases e os complementos são de 2ª fase.<sup>2</sup>
- **Vampiro: a Máscara** (1994) - RPG americano traduzido de 3ª fase (1992 em diante). Abre a 3ª fase no Brasil, tendo grande influência sobre os RPGs produzidos posteriormente.

---

<sup>2</sup> As datas marcam períodos em que uma determinada fase era hegemônica, mas RPGs de estilo de 1ª fase são produzidos até hoje, como, por exemplo, o D&D 3ª edição.

- **Era do Caos** (1997) - primeira produção brasileira de 3ª fase. É o segundo RPG brasileiro a usar o país como ambientação. Realismo fantástico que se passa no futuro próximo.
- **Mini Gurps** (1999) - acompanha os Mini Gurps de cenário, a primeira tentativa de criar RPGs paradidáticos, sendo este um livro de regras. É uma produção parcialmente brasileira, atualizando conceitos do Gurps americano.
- **Mini Gurps: Descobrimento do Brasil** (1999) - primeiro RPG criado por brasileiros com fins paradidáticos, tendo em vista as comemorações dos 500 anos do Descobrimento.

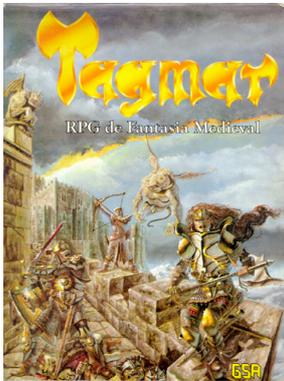


Figura 1 - Tagmar

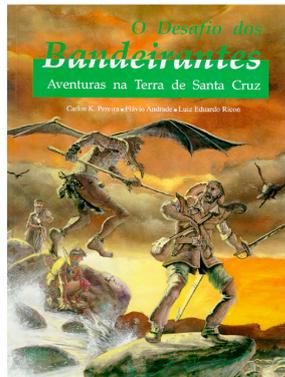


Figura 2 - Desafio dos Bandeirantes

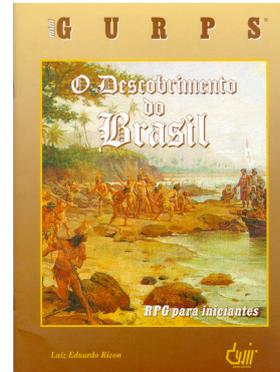


Figura 3 - Mini Gurps Descobrimento do Brasil

A 3ª fase vem começando a mostrar sinais de esgotamento. Os RPGs mais populares, “*Dungeons & Dragons*” e “*Vampiro: a Máscara*”, se reinventaram com mudanças de visual, regras e cenário. A fantasia medieval vem buscando novas opções com a “fantasia romântica” do RPG “*Blue Rose*”, como alternativa à “fantasia épica”, com ênfase em relacionamentos, diplomacia, ética etc.

Uma outra opção que vem se configurando são os jogos de *collaborative roleplaying*, em que as responsabilidades e autoridade do Mestre do Jogo são compartilhadas com os jogadores. Discorrerei um pouco mais sobre este tema na última seção deste capítulo.

Mas, afinal? Como se joga RPG?

No *RPG*, os praticantes criam suas personagens que participam de histórias parcialmente contadas por um Mestre do Jogo (também chamado de Narrador).

No livro (ou qualquer que seja o suporte) de *RPG* se encontra parcialmente descrito um cenário, no qual se passarão as histórias. As personagens criadas pelos “jogadores” e pelo Mestre serão coerentes com o cenário: bandeirantes e índios num cenário de Brasil colonial; cavaleiros e alquimistas num cenário de Europa Medieval, etc. A história começa a ser contada pelo Mestre, mas os “jogadores” são livres para decidir o que suas personagens falam e fazem na história. Assim, os rumos da história são frequentemente alterados pelas ações das personagens, sendo na verdade uma história contada em conjunto pelo Mestre e “jogadores”.

É papel do Mestre preparar a história, representar personagens não interpretadas pelos jogadores e coordenar as ações durante a prática de RPG.



Figura 4 – RPG de mesa.

A ilustração ao lado representa a situação ‘tradicional do início de uma sessão de RPG. O Mestre está sentado à cabeceira da mesa, orientando os jogadores que preencherão as fichas de suas personagens. As fichas contêm

características das personagens como “Força”, “Inteligência”, “Vigor”, “Sorte” e habilidades como “Xadrez”, “Biologia”, “Furtividade”, “Luta Desarmada”. Mestres e jogadores representam as ações de suas personagens descrevendo-as e enunciam suas falas de modo direto ou indireto. As dúvidas sobre os resultados das ações das personagens dos jogadores, quando há possibilidade de falha ou sucesso parcial, são resolvidas pelo sistema de regras. Este é um ponto em que podem ocorrer debates entre Mestre e jogadores sobre a interpretação das regras.

Existem duas variantes para a prática de RPG acima, chamada de “RPG de mesa” ou “*table-top RPG*”, que são o LARPG e o “Web RPG”.

LARPG é uma sigla para “*Live-Action Role-Playing Game*”, neste formato o RPG se aproxima do “teatro de improviso”. Os jogadores recebem junto com as fichas de personagens um roteiro com objetivos a serem alcançados durante a sessão. Se eles criaram a ficha antes, recebem apenas o roteiro com os objetivos. A trama é articulada de forma que os objetivos das diferentes personagens se entrecruzem de forma cooperativa ou competitiva. É reservado um espaço para a sessão de jogo, sendo comum os jogadores buscarem um nível de caracterização para comporem suas personagens. Devido à dificuldade de movimentar o grupo por diferentes espaços, as tramas costumam se passar em um único local, simulando eventos públicos ou “um bar onde tudo acontece”. Por exemplo, eu uma vez organizei um LARPG num colégio em que a história ocorria dentro de um baile na corte de D. Pedro II em que se celebrava a vitória na Guerra do Paraguai. Uma área foi isolada com uma decoração mínima, mas os jogadores e jogadoras buscaram improvisar roupas que remetessem à época. Também participei de um LARPG como jogador em que o evento era o lançamento de um livro do meu personagem. No Brasil, muitas vezes são organizados LARPG com dezenas de jogadores e alguns mestres, com tramas interligadas em diferentes sessões.

O “Web RPG” é basicamente quando a interação entre mestres e jogadores ocorre via internet: por troca de e-mails assíncrona ou síncrona, através de softwares como *Skype* ou *MSN Messenger*; em tempo real através de softwares que permitem um ambiente compartilhado em que todos podem ver na tela instantaneamente o que os outros estão digitando. É o caso dos *Massive Multiplayer Online* RPGs. Neste caso há um cenário virtual, personagens e interações, mas a atuação de Mestres de Jogo criando tramas não está presente na

maioria das vezes. Em ambas as opções as mensagens trocadas entre os participantes tendem a ser mais curtas e objetivas.

É possível fazer uma campanha com as sessões variando entre “RPG de mesa”, LARPG e “*Web RPG*”, mas o usual é que o grupo tenha a sua preferência e se atenha a ela. O “RPG de mesa” é o mais praticado no Brasil. Existem alguns motivos para isso: preparação mais fácil do que o LARPG, pois não pede a caracterização de um espaço, para a trama, e dos jogadores, para a personagem. A questão do “*Physique du rôle*”, tipo físico para o papel, não existe para o RPG de mesa, mas pode tornar certas representações risíveis num LARPG. Por exemplo, minha esposa Eliane é bem morena e tem 1,65 metro de altura e um dos personagens favoritos dela é o policial civil carioca “Alexandre”, um homem loiro e de 1,90m de altura. Enquanto num “RPG de mesa” sua interpretação é aplaudida, graças ao notável “sotaque de malandro” que ela consegue fazer, a mesma representação ficaria muito difícil num LARPG; Os “*web RPG*” tem como desvantagem a falta de contato pessoal, olho no olho, das outras duas formas.

Dentro do ambiente desta tese o objeto analisado é o “RPG de mesa”, por ser o mais popular (conforme pode ser observado nos eventos de RPG, como o Encontro Internacional de RPG de SP, já mencionado), o mais estudado por pesquisadores brasileiros (Sônia Rodrigues; Andréa Pavão; Eliane Bettocchi; Jane Braga) e o mais conhecido por mim. Há necessidade de um recorte e este obedece a critérios práticos e de desejo pessoal.

## 2.2 Características e componentes

“Ler sem refletir é como comer sem digerir”.

Edmund Burke. Estadista britânico. 1729-1797.

Uma vez que aceitei a tradução de *Role Playing Game* como Jogo de Representação, é importante fazer algumas observações para evitar certos mal-entendidos. O termo “jogo”, no contexto do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar uma personagem. Os participantes de uma sessão de RPG, mestre/narrador e “jogadores” cooperam entre si em vez de competir, sendo este um dos principais motivos do termo “jogo” ser questionado por profissionais de RPG em relação à sua prática. Lembremos que a palavra *play*

em inglês tem entre seus significados "jogar", "interpretar" e "brincar", permitindo um "jogo de sentido" de difícil tradução para o português. Bluma Waddington Vilar ao traduzir a conferência de Wolfgang Iser sobre "O Jogo" teve que explicitar em alguns momentos quando o termo em inglês é *play* para "jogo" ou "jogar" e *games* para "jogos"<sup>3</sup>. Podemos dizer que a interação iseriana entre o Fictício e o Imaginário é, nesse sentido, *play*. Ao expor suas dificuldades de tradução do termo *jeu* no texto *Aula*, de Roland Barthes, Leyla Perrone-Moisés (in: BARTHES, 1977:82-85) esclarece o próprio conceito de "jogo" que, dentro da teoria e prática barthesianas consiste de uma atividade ao mesmo tempo sem finalidade senão o próprio jogo e de uma tática de crítica às cristalizações da linguagem, característica que aproxima este "jogo", então, do teatro, do "faz-de-conta".

Para fins de formulação teórica, considere em minha pesquisa quatro **características do RPG** que, em combinação, o distinguem, em termos de suporte e fruição, de outras maneiras de se contar uma história: **socialização; hipermídia; narratividade; interatividade** (Klimick, 2003).

O aspecto de **socialização** é enfatizado por diversos autores. Segundo Flavio Andrade (1997), editor e co-autor de RPGs brasileiros com atuação na sua aplicação didática de 1996 a 2001, o *Role Playing Game* permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como elemento socializante, pois, ao sentir-se aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais à sociedade. Para Sônia Rodrigues, autora da primeira tese de doutorado a ter o RPG como objeto de estudo, este é uma atividade "com sentido e função social" em que ficção é produzida em grupo e manifestada oralmente. (Rodrigues, 2004: 63) Andréa Pavão, doutora em Educação pela PUC-Rio e coordenadora de oficinas de leitura e escrita, destaca também o aspecto construção coletiva de narrativas em que há formação de comunidades de leitores. (Pavão, 2004:75) O *designer* de jogos Robin Law enfatiza que o objetivo principal da prática de RPG é de que todos se divirtam, destacando a necessidade da busca de equilíbrio entre os gostos e

---

<sup>3</sup> Em "Teorias da Ficção, Indagações à Obra de Wolfgang Iser". Org. João Cezar de Castro Rocha. Eduerj.1999 (pg. 107-115)

desejos de todos os participantes, mestres e jogadores. (Law, 2002) Ed Greenwood, autor do popular cenário “*Forgotten Realms*” de D&D, em sua palestra “Como construir mundos” proferida na GenCon de 2004 observou que “RPG é sobre construir memórias. Memórias de bons momentos com seus amigos”. Este aspecto de socialização do RPG é, vital para a cooperação e para as convenções sobre os limites das intervenções dos jogadores.

Júlio Plaza define **hipermídia** como "uma forma combinatória e interativa de multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de “navegação” dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles.” (Plaza, 2003:25). O RPG pode então ser visto como uma narrativa hipermidiática (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite uma reconfiguração constante da obra através das intervenções de cada participante. Os elementos presentes no livro básico e na própria prática do RPG (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre a ambientação onde serão construídas suas próprias histórias.

**Narratividade** será entendida nesta tese no sentido proposto por Paul Ricoeur para narrativa dentro da sua análise da Poética de Aristóteles. A narrativa é o “o quê” da atividade mimética, da imitação criativa da ação. É o *mythos*, a organização dinâmica dos eventos.

Muniz Sodré, Professor titular do Departamento. de Comunicações da Universidade Federal do Rio de Janeiro e diretor da Biblioteca Nacional, define narrativa como um “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. (...) Como uma *imagem*, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos *apresenta*, um mundo”. (Sodré, 1988: 75)[grifos do autor]

Janet Murray, doutora em literatura inglesa e diretora do Programa de Desenho e Tecnologia da Informação do Instituto de Tecnologia da Geórgia, EUA, postula que as controvérsias sobre conteúdo e formato de videogames se devem a dois fatores: o poder da narrativa e a experiência singular das narrativas participativas. Para a autora, “A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos

primários para a *compreensão do mundo*. É também um dos modos fundamentais pelos quais *construímos comunidades*, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão” (Murray, 2003:9) É através dessas histórias que compartilhamos valores, tradições, cultura, que nos compreendemos. Histórias que nos inspiram a ir além, que nos dão forças para viver e pelas quais muitas vezes somos capazes de morrer.

Não bastasse todo o poder da narrativa, as histórias vivenciadas de forma participativa nos envolvem de uma maneira diferente daquelas às quais assistimos ou ouvimos. Nós fazemos mais que observar e interpretar os eventos, nessas histórias, nós os causamos. Em videogames como *Grand Theft Auto*, nós podemos atropelar pedestres à vontade pelas ruas sem grandes conseqüências para tamanha violência gratuita dentro do jogo. “É como uma história de bandidos, com exagerados elementos dos filmes de gângsteres, sempre nos lembrando de que a ação não é real. É perturbador, mas é claramente faz-de-conta.” (Murray, 2003:9) A autora aponta que estudos sobre a influência desses videogames sobre o comportamento de seus jogadores são ainda inconclusivos, com defensores de seu salutar poder de catarse no faz-de-conta e detratores que afirmam que tais jogos dessensibilizam seus jogadores quanto à violência e podem levá-los a querer reproduzir no mundo real as ações de suas personas virtuais.

O processo narrativo, bem como a apresentação dos suportes do *RPG*, se caracteriza pelas colagens, apropriações e reinterpretações (Bettocchi, 2002). O termo “pilhagem narrativa” é usado por Sônia Rodrigues (Rodrigues, 2004: 127) para descrever este processo de construção narrativa, cujas histórias e imagens são configuradas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando-o da **narrativa oral** “sem dono”.

Diferentemente de uma narrativa tradicional, um *RPG* oferece uma "ambientação" a partir da qual os jogadores constroem, coletivamente, suas próprias histórias e personagens. Isto quer dizer que um suporte de *RPG*, impresso, eletrônico ou oral, não tem por objetivo oferecer histórias completas, fechadas, prontas - ainda que possam existir exemplos de histórias e personagens nos livros de *RPG* e até mesmo romances passados na ambientação. O que encontramos são possibilidades autônomas e imprevisíveis, que se realizam em cada momento de jogo através da interação entre mestres e jogadores. Temos

então um jogo, uma brincadeira, entre os participantes que cria uma máquina de contar histórias coletivamente, similar, mas não igual, às máquinas narrativas combinatórias postuladas pelo escritor e ensaísta italiano Ítalo Calvino.

As narrativas no *RPG* são, neste contexto, escolhas feitas por mestres e jogadores, o que reservaria aos autores do jogo o papel de facilitadores destas escolhas de autoria coletiva.

Considero que um dos elementos marcantes, sintomáticos, da sociedade atual é a relevância crescente da palavra “interatividade”. Diante da pluralidade de definições para o termo, adotemos logo uma: a **Interatividade** é entendida aqui como um tipo de interação em que é solicitada uma produção por parte do sujeito, uma criação, uma **co-autoria**. Todorov postula que nos textos narrativos além do narrador propriamente dito, deve-se postular a existência de um autor implícito que é quem escreve e não deve ser confundido com a pessoa do autor em carne e osso. O autor implícito é quem organiza o texto e determina a ausência ou presença de determinada parte da história. (Todorov, 2001 [1972]) Essa responsabilidade e autoridade criativa pelo texto é o que entendo nesta tese por **autoria**, quando ela é compartilhada de modo que mais de uma pessoa possa efetivamente contribuir para o texto criado, modificando-o, temos a **co-autoria**.

O pesquisador brasileiro Marco Silva, professor da UERJ, propõe em seu livro “Sala de Aula Interativa” que a emergência atual da interatividade se dá em 3 esferas: tecnológica, mercadológica e social. O forte apelo da interatividade seria socialmente ligado ao momento contemporâneo de crise dos grandes projetos e ideologias e valorização do individualismo, potencializado e fortemente evidenciado tecnologicamente pelas mídias interativas e aproveitado e dinamizado mercadologicamente na relação das empresas com seus consumidores. As três esferas se influenciam e modificam recursivamente, sem que haja preponderância de uma sobre a outra.

Na **modalidade comunicacional interativa** há uma mudança significativa na natureza da mensagem, no papel do emissor e no estatuto do receptor. É disponibilizado um “mais comunicacional”, mais conversacional, um diálogo que difere do antigo modelo em que o receptor recebe a mensagem do emissor sem poder modificá-la. Muito mais ativo, o receptor se permite manipular a mensagem, modificando-a. O papel do emissor passa a ser então o de construir

uma rede (não uma rota), definindo um conjunto de territórios a explorar e receptivos a interferências e modificações, vindas da parte do receptor. Surge então um ambiente para a co-criação, a co-autoria entre emissor e receptor. Surge a interatividade.

“Interatividade é a disponibilização consciente de um *mais comunicacional* de modo expressivamente complexo, ao mesmo tempo atentando para as *interações* existentes e promovendo mais e melhores *interações* – seja entre usuário e tecnologias digitais ou analógicas, seja nas relações “presenciais” ou “virtuais” entre seres humanos.” (Silva, 2000:20)

Na linguagem interativa, espera-se uma ou mais respostas autônomas, difíceis de se prever, situação esta presente através das decisões dos praticantes em relação às atuações de suas personagens numa sessão de RPG.

A teoria da estética da recepção estabelece que sempre há uma “interação” entre o leitor e o texto. Contudo, interatividade aqui se relaciona com os níveis de abertura da obra de arte propostos por Júlio Plaza, artista intermídia e teórico de arte-tecnologia, em seu artigo "Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção" (Plaza, 2003), que em seu terceiro nível admite alterações textuais por parte dos leitores.

Segundo Plaza, o primeiro nível de abertura da obra de arte se constitui na pluralidade de interpretações para a obra, alinhando-se com o conceito de *Obra de Arte Aberta* de Haroldo Campos, o conceito bakhtiniano de *intertextualidade* e a estética da recepção da escola de Konstanz, onde encontramos a *teoria do efeito estético* de Wolfgang Iser - em que o sentido da obra literária é criado na interação desta com o leitor. Aproxima-se então do conceito usado por Ítalo Calvino. de “histórias abertas”

E, ao mesmo tempo, quis que fossem três histórias, como se diz, "abertas", que antes de mais nada se mantenham de pé enquanto histórias, pela lógica da seqüência de suas imagens, mas cuja verdadeira existência comece no jogo imprevisível de perguntas e respostas que suscitam no leitor.  
Ítalo Calvino - prefácio do livro "Os Nossos Antepassados".

Figura 5 – Lígia Clark. Ao lado vemos uma foto de um dos bichos de alumínio de Lígia Clark sendo manipulado numa exposição em 1960.



No segundo nível de abertura proposto pelo autor, o público pode fazer intervenções na obra, mas sem alterar suas características estruturais, o que ele exemplifica com as esculturas de Lígia Clark e os parangolés de Hélio Oiticica. "A noção de arte de participação tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço" (Plaza, 2003: 14).

Nas histórias interativas, este conceito pode ser exemplificado nas aventuras-solo ou livros-jogos, onde o leitor pode escolher dentre alternativas propostas para a trama, porém, já pré-definidas pelo autor. Conforme lê a história, o leitor-jogador simultaneamente a joga, escolhendo opções para o desenrolar da mesma, mas sem poder criar opções. Normalmente, as passagens são numeradas. Eis um exemplo:

## 22

Você está fugindo dos bandidos quando chega a uma pinguela que não lhe parece muito confiável, dezenas de metros abaixo há um rio caudaloso. O penhasco é rochoso, ao redor há um mato alto. Você ouve os bandidos se aproximando.

*Se quiser tentar atravessar a pinguela, vá para 45*

*Se quiser enfrentar os bandidos, vá para 7*

Como vemos, o leitor jogador pode escolher opções diferentes para o desenrolar da história, mas não poderia criar opções, como, por exemplo, tentar se esconder dos bandidos no mato.

No terceiro nível de abertura proposto por Plaza, o leitor pode fazer alterações estruturais na obra, criando opções e alterando o enredo a seu critério. Plaza identifica este nível de abertura principalmente para a mídia digital. "Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e susceptíveis de desenvolvimentos imprevistos em uma co-produção de sentidos." (Plaza, 2003: 22). Neste nível emerge a possibilidade de interatividade conforme proposta por Marco Silva. Nas narrativas participativas, essa abertura pode ser identificada na prática das sessões de RPG, onde a ambientação trazida no livro de RPG é retrabalhada pelo "mestre" e jogadores em histórias criadas coletivamente num jogo interativo entre os participantes, a obra impressa e referências extratextuais. As intervenções dos participantes de uma sessão de RPG são frequentemente de representação combinando, de certa forma, interação e atuação, por este motivo "Mestre do Jogo" e "jogadores" de RPG dentro desta tese serão coletivamente denominados "interatores".

Considerarei também, para fins conceituais, que o RPG possui **componentes** que denotam sua prática.

O **cenário** apresenta um mundo, um período histórico, uma situação social, um grupo social. Portanto, inclui questões tais como quem são as pessoas e organizações mais importantes daquele ambiente, se a magia é real ou não, se existem seres racionais além dos humanos etc. Tudo isto importa porque as personagens apresentadas e criadas têm de ser coerentes com o cenário.

A **personagem** no RPG é a interface entre o jogador e o jogo, pois através dela "vivencia-se", mais do que se acompanha, a história. Pode-se dizer que sem a atuação das personagens, a prática do RPG não acontece. Como no RPG há continuidade, as personagens podem viver várias histórias, evoluindo a cada aventura, aumentando suas capacidades de atuação. Evolução esta que é normatizada pelo sistema de regras. Cabe observar que numa sessão de RPG também há as personagens do Mestre que interagem com as personagens dos jogadores.

No RPG, as **regras** compõem um **sistema de simulação de realidade**. Quando se utiliza o termo simulação de realidade no jogo de representação, está-se referindo não ao sentido de logro ou falsidade, mas ao sentido de modelo. São

as regras que definem as chances de sucesso de ações pretendidas pelas personagens. Robin Law propõe que as regras existem para dar aos jogadores um grau de controle sobre os eventos no jogo, ou pelo menos para evitar que o controle do Mestre sobre os eventos seja absoluto. Por isso, é importante que o Mestre as respeite mesmo que elas permitam que os jogadores arruinem seu roteiro cuidadosamente elaborado. (Law, 2002: 27)

Os **enredos** compõem-se de um conjunto de situações-chave (nós narrativos) a partir das quais a história se movimenta. Tanto este desenrolar quanto o desfecho da história são imprevisíveis. Segundo Edward Forster (1927; 1998:83-84), no romance, o leitor é atraído pelas perguntas "por quê? O que causou tal fato? Qual foi a motivação da personagem?" No RPG, este aspecto está presente nas ações das personagens controladas pelo mestre. Contudo, também está presente nas conseqüências das ações das personagens dos jogadores, as quais, muitas vezes imprevistas, fazem com que o mestre tenha que alterar constantemente o enredo. A causalidade é então de mão dupla, do mestre para os jogadores e vice-versa.

**Ambientação:** uma combinação de *cenário, personagem, enredo e clima*, fornecendo os elementos para as histórias de uma proposta específica de RPG. O clima seria uma maneira de jogar tanto o cenário quanto os enredos. Façamos um paralelo com o cinema: pode-se, por exemplo, jogar um cenário de fantasia com clima dramático (*Ladyhawk: O Feitiço de Águila*), ou um de terror com clima de ação (*Blade*), ou um de ficção-científica com clima *noir* (*Blade Runner, Gattaca*) etc. O clima predominante nos enredos e cenários comerciais de RPG é o de aventura. Por ser um modo de jogar, pode-se dizer que o clima seria uma ponte entre código e repertório. Tomando como exemplo o RPG “Vampiro: a Máscara”, nós vemos que a *ambientação* deste RPG se compõe do mundo contemporâneo, com a presença do sobrenatural, onde vampiros existem e se organizam em clãs e facções políticas; possíveis focos em determinadas cidades, como, por exemplo, Chicago (cenário); vampiros de diferentes clãs, com seus poderes, históricos e personalidades (personagem); aventuras-prontas, idéias para aventuras, dicas para o Narrador (enredo); histórias de horror, vampiros atormentados com a progressiva perda de sua humanidade, conspiração e suspense (“clima”). É possível que um cenário de RPG tenha um “clima” proposto, mas os interatores decidam jogar de outra forma. No exemplo acima, mestre e jogadores podem

optar por jogar “Vampiro, a Máscara” criando enredos de tom épico, cômico, suspense etc. Assim, podemos nos referir a um “tom” para o enredo que pode ou não estar de acordo com o “clima” proposto para a ambientação.

Podem ser observadas similaridades entre a *ambientação* do RPG e os ambientes da arte participativa, conforme propostos por Plaza – “O ambiente (no sentido mais amplo do termo) é considerado como o lugar de encontro privilegiado dos fatos físicos e psicológicos que animam nosso universo” (Plaza, 2003: 14).

Segundo Wolfgang Iser (1979) a ausência de uma interação face a face na relação do leitor com o texto gera, devido à indeterminação do segundo, "vazios" que devem ser preenchidos pelo primeiro. Os vazios indicam segmentos do texto que podem ser conectados pelo leitor indicando relações potenciais que devem ser selecionadas por este em atos de projeção. Nesta participação do leitor, denominada "evento" ou "fruição", os repertórios de ambos, texto e leitor, devem ser superpostos. Esse preenchimento dos vazios não deve ser feito de forma arbitrária pelo leitor, de forma independente do texto, caso em que a interação entre ambos fracassará. Isso não impede, porém, que haja múltiplas possibilidades de interação, visto que a interação entre os dois não é determinada de antemão. Ele usa uma metáfora em que diz que as estrelas estão fixas pelo texto, mas as linhas entre elas, as constelações, são criadas pelo leitor.

Parece-me, portanto, possível considerar uma ambientação de RPG, com seus componentes expressos por textos escritos e imagens, como sendo as estrelas, seria pelo preenchimento de seus vazios que a prática de RPG ocorreria entre mestres e "jogadores" enquanto as constelações vão sendo traçadas.

É importante observar que os vazios de uma ambientação de RPG preenchidos pelos interatores guardam uma relação de similaridade e não de identidade com os identificados por Iser na relação do leitor com o texto escrito.

## 2.3

### Uma proposta de poética para o RPG

PASSADO, PRESENTE, FUTURO.  
 Só o passado verdadeiramente nos pertence.  
 O presente...O presente não existe:  
*Le moment où je parle este déjà loin de moi.*  
 O futuro diz o povo que a Deus pertence.  
 A Deus...Ora, adeus!

(*Estrela da Vida Inteira* – Manuel Bandeira)

Paul Ricoeur, no livro *Temps et Récit* (Tempo e Narrativa), apresenta postulações sobre a poética e mimese a partir de um estudo da *Poética* de Aristóteles. Estas são muito interessantes para nós por levarem em consideração a questão da recepção dos leitores.

Ricoeur define alguns conceitos em seu estudo que são fundamentais para a tese.

1. Poética: arte de compor tramas ou enredos.

2. *Mythos* (Narrativa): disposição dos feitos em sistema para assinalar o caráter operante de todos os conceitos da poética. Organização dinâmica dos eventos, ela é a construção do enredo. É o “o quê” da atividade mimética, da imitação criativa da ação.

3. Mimese: processo ativo de imitar ou representar a ação de forma diegética ou dramática. Como em Aristóteles, não tem o sentido de cópia, mas de imitação criativa.

4. Ação: correlato da atividade mimética regida pela disposição dos feitos em sistema. É o construído da construção em que consiste a atividade mimética.

O par *Mythos*/Mimese é trabalhado por Ricoeur como **operações dinâmicas** e não como estruturas estáticas, o aspecto dinâmico da poética é enfatizado por todo o texto. As categorias de Aristóteles, onde a tragédia é a forma mais elevada de poética, são estudadas por Ricoeur que busca compreender para extrapolá-las e ultrapassá-las em outras formas de narrativa. Narrativa vista por ele em um sentido amplo em que a narração, dramática ou diegética, é o próprio objeto da mimética. Ricoeur observa que a primazia aristotélica da ação sobre as personagens na poética é uma inversão da situação apresentada na sua ética. Nesta, o sujeito precede a ação em qualidades morais, Na poética, a composição da ação determina a qualidade ética da personagem.

A importância da verossimilhança no enredo é destacada, onde uma impossibilidade convincente é preferível a um evento que, embora possível, não seja convincente. Para tal o autor deve buscar as referências de seu repertório cultural, da sua vida prática. É um traço da mimese buscar no *mythos* não seu caráter de fábula e sim de coerência. Ricoeur prossegue explanando a importância da conexão causal dos eventos no enredo, em oposição a uma trama episódica em que os eventos apenas se sucedem, passando por categorias aristotélicas como *anagnorese* e peripécia até chegar à catarse, a qual é sentida pelo público.

A **Mimese é vista como imitação criadora**, representação como corte que abre o espaço da ficção. Porém, ela não tem somente uma função de corte, mas também de união que estabelece precisamente o estatuto de transposição metafórica do campo prático pelo *mythos*. Assim, é necessário manter na própria significação do termo mimese uma referência ao "antes" da composição poética, ao qual Ricoeur se refere como mimese I, para distingui-la da mimese II (mimese criação) que segue sendo a função base. A mimese III ocorre depois da criação poética, sendo o efeito no espectador/leitor. Para que se possa falar de "deslocamento mimético", de transposição quase metafórica da ética para a poética, é necessário conceber a atividade mimética como vínculo e não somente como ruptura. Ela é o próprio movimento de Mimese I para Mimese II.

O objetivo de Ricoeur é apresentar sua hipótese de análise:

Entre a atividade de narrar uma história e o caráter temporal da existência humana existe uma correlação que não é puramente acidental e sim que apresenta a forma de necessidade transcultural.

O tempo se faz tempo humano na medida em que se articula num modo narrativo e a narração alcança sua plena significação quando se converte em uma condição de existência temporal. (Ricoeur, 1984: 52)<sup>4</sup>

Vejam agora a aplicação das três categorias de Mimese para o processo de geração de narrativas da prática de RPG.

A **Mimese I** é a prefiguração da ação, o repertório prático e cultural cujo domínio pelo autor é necessário para que ele ou ela componha o enredo. Como a mimese é a representação da ação, faz-se necessária uma pré-compreensão de suas

---

<sup>4</sup> Itálicos do autor. Tradução minha. Embora de grande importância, a questão do tempo e a narrativa não é o ponto deste trabalho.

estruturas inteligíveis, de seus recursos simbólicos e de seu caráter temporal. Estes traços pertinentes à M1 são estruturais, simbólicos e temporais:

- Identificar a ação por seus traços estruturais (semântica da ação);
- Elaborar a significação articulada da ação. Identificar mediações simbólicas da ação;
- Características temporais, estas provêm da capacidade de contar as ações.

A semântica da ação nos traz algumas categorias: fins (antecipação dos resultados); motivos; agentes; circunstâncias; resultados; interação entre agentes (cooperação, competição ou luta).

Todos os membros do conjunto dessa rede da ação estão numa relação de intersignificação. Dominar a rede conceitual em seu conjunto, e cada termo como membro do conjunto, é ter a competência que Ricoeur chama de **compreensão prática**.

A narração não apenas faz uso da rede conceitual da ação. Ela acrescenta os traços discursivos que a distinguem de uma simples seqüência de frases de ação.

O domínio dos recursos simbólicos do campo prático é igualmente importante, pois se a ação pode ser contada é porque está articulada em signos, regras e normas, ou seja, está mediatizada simbolicamente. O conjunto de convenções, crenças e instituições forma a rede simbólica da cultura. Um sistema simbólico propõe assim um contexto de descrição de ações particulares. Desta forma, o simbolismo confere à ação sua primeira legibilidade.

O termo “símbolo” introduz também a idéia de regra não só como regras de descrição e interpretação como também de normas. As normas culturais julgam ações dentro de uma escala moral onde vemos o valor relativo das ações entre os pólos da bondade e da maldade, valor este que é transferido para seu agentes.

O terceiro traço da pré-compreensão da ação se refere às características temporais que o tempo narrativo vem a incorporar em suas configurações. Ricoeur faz referência ao triplo presente de Agostinho: presente-futuro (expectativa); presente-presente (atenção); presente-passado (memória). O

importante é o modo como a práxis cotidiana ordena cada "presente" com respeito ao outro. Esta articulação prática constitui o indutor mais elementar da narração.

Pode-se notar que é vital que autor e leitores compartilhem um repertório comum sobre estas categorias estruturais, simbólicas e temporais da ação para que haja uma boa fruição da obra. Elas certamente estão presentes na elaboração de um livro de RPG.

Na prática de RPG a MI pode ser identificada com os elementos que serão usados pelo Mestre e jogadores na prefiguração, respectivamente, do enredo e personagens da aventura e das personagens-protagonistas. Os elementos textuais são em primeiro lugar o livro-básico do RPG, com a descrição da ambientação, e seus suplementos. Obras correlatas também podem ser consultadas. Por exemplo, o primeiro e ainda mais popular RPG nos EUA e no Brasil é o *Dungeons&Dragons*, conhecido como *D&D*, que tem uma já descrita ambientação de "fantasia medieval" inspirada na obra literária "O Senhor dos Anéis". A semântica da ação está presente tanto na experiência prática e ficcional dos participantes quanto nas próprias regras do sistema do RPG.

Lembremos que o sistema de regras visa "simular ações" e possibilitar o "desenvolvimento das personagens". Simular ações pede um conhecimento de sua semântica na vida prática e no jogo, no sentido de levar em consideração quais ações são possíveis para as personagens "naquela ambientação"; lançar feitiços, por exemplo, é uma ação possível em *D&D*. Quais personagens podem lançar quais feitiços sob que circunstâncias? Essas opções são consideradas tanto pelos mestres ao compor seus enredos quanto pelos jogadores ao criar suas personagens. Muitos jogadores pensam primeiro em termos do que desejam que sua personagem seja capaz de fazer, para depois se preocuparem com seus históricos e personalidades, numa primazia da ação sobre o caractere.

As motivações das personagens são um ponto crucial tanto nas personagens do Mestre, para determinar como reagem às ações das personagens dos jogadores, quanto nas destes últimos, pois a coerência de interpretação é normalmente um aspecto premiado pelo sistema de regras para seu desenvolvimento. Aqui cabe um esclarecimento: mencionei que as personagens de RPG podem evoluir ao longo das histórias, ampliando sua capacidade de ação. A interpretação da personagem pelo jogador é crucial para isso: primeiro através das próprias ações na trama

elaborada em conjunto. Fazer aliados ou inimigos, encontrar objetos mágicos, enriquecer etc; em segundo lugar, por uma valoração das ações das personagens do jogador pelo Mestre do Jogo através do recurso dos “pontos de experiência”. A maioria dos sistemas de regras de RPG determina que as características das personagens, atributos e habilidades, sejam escritas na “ficha de personagem”, expressando o que elas são capazes de fazer. O recurso usual pelas regras para aumentar essas capacidades, essas competências, é o gasto de “pontos de experiência”.

Ao final de cada sessão de jogo, o Mestre do Jogo distribui “pontos de experiência” para os jogadores que os usarão para aumentar as características de suas personagens. O Mestre de Jogo distribui os pontos de experiência segundo as orientações do sistema de regras, as quais normalmente incluem a coerência da interpretação dos jogadores como um dos quesitos de avaliação. Em alguns casos a questão é simples como “guerreiros derrotaram monstros”, “sacerdotes oraram aos deuses” nos sistemas para jogadores iniciantes, mas normalmente também é solicitada coerência com relação a antecedentes e traços de personalidade. Por exemplo, um jogador que tenha colocado na ficha de sua personagem que esta tem “fobia de aranhas”, não pode representá-la simplesmente avançando por teias de aranha em uma caverna para pegar o tesouro. O Mestre impedirá a ação ou pedirá o equivalente a um “teste de coragem” ou dará menos pontos de experiência para o jogador ao final da sessão. Da mesma forma, um jogador que tenha colocado na ficha de seu personagem o código de honra “sempre defenderei crianças” e o cumpra numa situação de risco para a personagem numa história será premiado por isso com pontos de experiência extras.

Os aspectos simbólico-culturais são relevantes tanto na elaboração da trama quanto na criação das personagens. A relação conflituosa entre os elfos e anões é um "ponto clássico" para os cenários de fantasia medieval. A valorização cultural das ações e seus agentes pode ser levada em consideração no sistema de regras para acelerar, retardar ou mesmo impedir o desenvolvimento das personagens, privilegiando personagens "bons" ou "neutros" e inclusive proibindo personagens "malignos", caso do RPG *Dungeons&Dragons*.

A temporalidade está presente no RPG como em outras formas de narrativa. No seu caso específico, deve-se levantar a questão das crônicas ou campanhas, uma série de aventuras amarradas por um arco central. A temporalidade então está

presente no planejamento das ações da sessão, sua relação com aventuras passadas e eventos ainda por acontecer.

Com a **Mimese II** se abre o reino do "como se", ela tem a função de mediação entre o antes e o depois da configuração. Esta função provém do caráter dinâmico da operação de configuração, que fez Ricoeur preferir o termo "construção de trama" a simplesmente trama. Os acontecimentos recebem sua definição por sua contribuição para a trama ou enredo.

A trama é mediadora por 3 razões:

- Media entre acontecimentos ou incidentes individuais e a história como um todo;
- Integra fatores heterogêneos como agentes, fins, meios, interações, circunstâncias;
- Media entre as duas dimensões temporais da narrativa: a cronológica/episódica e a configurativa propriamente dita.

Ricoeur apresenta um conceito de tradição que é de particular interesse para nós. Tradição aqui é a transmissão de uma inovação capaz de reativar-se constantemente pelo retorno aos momentos mais criadores do fazer poético. A constituição de uma tradição repousa sobre o jogo da **inovação e da sedimentação**.

A sedimentação refere-se aos paradigmas que constituem a tipologia de construção da trama: forma; gênero; modelo.

Aristóteles estabeleceu o conceito de trama em seus traços mais formais e descreveu o gênero da tragédia grega. Este gênero cumpre com as condições *formais* e restritivas que o convertem num *mythos* trágico, o qual tem dominado o desenvolvimento da literatura dramática do ocidente.

A tradição narrativa também tem sua sedimentação marcada por modelos nascidos de obras singulares. Como exemplos clássicos temos a "Ilíada" e a "Odisséia" de Homero.

Estes paradigmas (forma, gênero e modelo), nascidos de uma inovação anterior, proporcionam regras para experimentos posteriores no campo narrativo.

Estas regras mudam por pressão das inovações, mas o fazem lentamente e resistindo devido ao próprio processo de sedimentação.

Podem-se manter várias relações com estes paradigmas, desde a aplicação servil até o desvio calculado, passando por todos os graus de deformação regulada: desvio de modelo - simplesmente criar uma obra nova; desvio de gênero - criar um gênero novo; desvio de forma - o mais radical.

É interessante observar que Todorov propõe um jogo similar entre uma força caótica, ligada à inovação, e uma força ordenadora ligada à repetição do passado. A narrativa se constituiria na tensão entre essas duas forças.

“A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da “vida” (a história), onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez. É o caos que a segunda força tenta organizar; ela procura dar-lhe um sentido, introduzir uma ordem. Essa ordem se traduz pela repetição (ou pela semelhança) dos acontecimentos: o momento presente não é original, mas repete ou anuncia instantes passados e futuros. A narrativa nunca obedece a uma ou a outra a força, mas se constitui na tensão das duas.” (Todorov, 2004: 22, *itálico do autor*)

Esta variedade cria uma história do contraponto entre inovação e sedimentação tornando possível uma tradição narrativa e mais uma relação de tempo e narração em *mimesis* II

A criação de enredos e personagens em RPG segue o padrão de mediação e integração da Mimese II acima descrito. No enredo esta relação é clara, para as personagens criadas pelos jogadores esta consideração mimética se justifica devido ao seu papel ativo na construção da narrativa, pois, como veremos adiante, na M III os jogadores não apenas recebem o enredo preparado pelo Mestre, como também o alteram através das ações de suas personagens, reconfigurando a narrativa. Essas ações são realizadas de acordo com o perfil da personagem, sua personalidade, histórico e capacidades, definido na MII.

Podemos observar também uma tradição nas narrativas dos livros de RPG. As formas<sup>5</sup> podem ser relacionadas com as chamadas fases do RPG identificadas por Bettocchi (2002, p: 40-49) em sua dissertação de mestrado, existem igualmente diferentes gêneros de RPG e obras que estabelecem padrões, por

---

<sup>5</sup> Formas de jogar RPG, de visão do que é RPG. A mídia e os videogames parecem associar necessariamente o RPG à fantasia medieval, ignorando as fases 2 e 3. Outro enfoque para as formas de RPG seria a distinção entre “RPG de mesa”, “LARPG” e “web RPG”.

exemplo, o *Dungeons&Dragons* 3a edição para a "fantasia medieval contemporânea.

A tradição narrativa do RPG também é delineada pelas inovações, que marcaram o surgimento de cada fase e de gêneros novos. A criação de enredos e personagens é feita dentro desta tradição, buscando modelos em aventuras e personagens apresentados em suplementos, sem esquecer a "pilhagem" em outras narrativas, aplicando-os servilmente ou inovando. Aqui também a Mimese II permitirá a passagem da MI para a MIII.

**Mimese III** marca a interseção do mundo do texto com o mundo do ouvinte/leitor - interseção, pois do mundo configurado e do mundo em que a ação efetiva se desdobra em sua temporalidade específica. É a recepção, o efeito estético da obra.

Por um lado os paradigmas recebidos estruturam as expectativas do leitor e o ajudam a reconhecer a regra formal, o gênero e o modelo exemplificados na história narrada. Proporcionam diretrizes para o encontro entre o texto e o leitor.

Numa aproximação com Iser, Ricoeur afirma que a construção da trama só pode inscrever-se como um ato da imaginação criadora quando este ato for obra conjunta do texto e do leitor. O texto traz lacunas que são preenchidas pelo leitor através da interação com ele presente no ato de leitura. É o ato de leitura que acompanha o jogo entre inovação e sedimentação dos paradigmas que modelam a construção de tramas, obtendo o "prazer do texto" proposto por Roland Barthes. O ato de leitura se converte assim no agente que une as mimeses II e III. É o último vetor de refiguração do mundo da ação sob a influência da trama.

Proponho aqui que a M III de um livro de RPG por mestres e jogadores constitui-se em parte fundamental, mesmo que não única, da MI do processo de geração de narrativas dos *role playing games*, onde a MIII é a sessão de jogo propriamente dita.

Durante a sessão de RPG, os jogadores recebem a aventura criada pelo Mestre através de sua narração diegética<sup>6</sup> e interpretação das personagens por ele controladas. Contudo, diferentemente das narrativas tradicionais, os jogadores podem decidir livremente as ações e falas de suas personagens, levando a trama para rumos imprevistos pelo narrador que tem de ajustá-la, reconstruindo-a de acordo com as interações com os jogadores, o que leva a novas intervenções por parte destes. Da mesma forma, as personagens dos jogadores são alteradas ao longo da narrativa: obtém conhecimentos, fazem contatos, aprimoram suas habilidades, adquirem novas capacidades, num processo conhecido como evolução das personagens. Cabe observar que essas alterações das personagens não são sempre positivas, podendo implicar em mudanças de sorte para o azar, em verdadeiras peripécias aristotélicas.

As intervenções dos jogadores são reguladas pelas regras, que como vimos também tem a função de impedir que o Mestre do Jogo tenha controle absoluto sobre o desenrolar dos eventos da trama. As regras determinam possibilidades de ação das personagens tanto pela semântica da ação em relação ao cenário, por exemplo, numa ambientação baseada em “romances policiais” as personagens não podem dar saltos de 10 metros de altura; quanto pela exigência de coerência da interpretação das personagens segundo o perfil escolhido pelo próprio jogador. Os “pontos de experiência” que recompensam as “boas interpretações” também trazem orientações para o processo. Outra convenção que também regula as intervenções dos jogadores é a postura democrática do RPG. Esta é uma ficção produzida em grupo na qual se abrem oportunidades iguais para todos. Em busca de um equilíbrio entre as personagens, todas vistas como protagonistas, o Mestre busca evitar que um jogador domine as sessões o tempo todo, transformando as personagens dos demais jogadores em secundárias.

Observa-se então uma refiguração ao longo da Mimese III das estruturas criadas na Mimese II. Alterações essas que irão alimentar a Mimese I em novas aventuras, pois as categorias de "crônica" e "evolução de personagens" da narrativa do RPG tendem a assegurar que as ações das personagens tenham

---

<sup>6</sup> Ricoeur usa a terminologia narração diegética para a narração feita por um narrador e narração dramática quando interpretada, considerando ambas como narrativa em um sentido amplo.

conseqüências futuras, gerando expectativas, memórias e chamando a atenção durante as sessões, para lembrar a configuração temporal tão cara a Ricoeur.

Podemos sintetizar as ponderações aqui levantadas da seguinte forma:

Mimese I, pré-figuração do campo prático - Mimese II, configuração textual mediática - Mimese III, refiguração pela recepção da obra.

Prática do RPG: MI, referências textuais (livro de RPG) e extratextuais - MII, criação do enredo da aventura e personagens pelo Mestre ou Narrador e criação pelos jogadores de suas personagens - MIII, sessão de RPG propriamente dita.

As narrativas geradas em sessões de RPG são orais e freqüentemente ficam apenas na memória. Mas, não são poucos os casos de jogadores e mestres que mantêm relatos das aventuras criadas e das peripécias de suas personagens. O universo de *Dungeons&Dragons* além do RPG gerou vários livros de narrativa literária tradicional (romances, novelas, contos), alguns dos autores, como Ed Greenwood, são jogadores e mestres de RPG e afirmaram em entrevistas que diversas de suas obras são baseadas em aventuras que narraram ou jogaram em sessões com amigos - da MIII para MI para MII.

## 2.4 Questões do RPG: críticas e considerações

-Não entendo – declarou Pedrinho. – Se existem, existem. Uma coisa não pode ao mesmo tempo existir e não existir.

- Bobinho! – declarou o saci. – Uma coisa existe quando a gente acredita nela; e como uns acreditam em monstros e outros não acreditam, os monstros existem e não existem.

(O Saci – Monteiro Lobato)

Vamos passear um pouco por questões do RPG antes de encerrarmos este capítulo: seu entre-lugar como máquina narrativa e jogo; as narrativas multiformes; outras narrativas que abordam a interatividade; e algumas das críticas à narrativa do RPG.

### 2.4.1 RPG: narrativa ou jogo?

Aparentemente, existe uma controvérsia no Brasil sobre o aspecto de "jogo" do RPG. Em algumas definições brasileiras o vemos tratado como "um jogo diferente", que o "termo jogo é infeliz quando aplicado ao RPG" e até algumas definições que negam o aspecto de jogo do RPG, classificando-o como **um método ou brincadeira para criar histórias**.<sup>7</sup> Esse tema foi abordado por mim em minha dissertação de mestrado, mas cabe aqui um breve repasse pelo assunto e algumas novas ponderações. Para começar, vejamos algumas definições e conceitos de "jogo" num sentido mais amplo.

O "Dicionário Básico de Filosofia" de Hilton Japiassú e Danilo Marcondes traz a seguinte definição de jogo:

Jogo (lat. *jocus*: brincadeira) 1. Em seu sentido geral, o jogo é uma atividade física ou mental que, não possuindo um objetivo imediatamente útil ou definido, encontra sua razão de ser no prazer mesmo que proporciona. Esta atividade, começando na criança ou no pequeno animal como gasto de energia, tendo valor de treinamento ou de aprendizagem, muda de natureza com o desenvolvimento do subjetivo humano: jogos de imitação, nos quais a criança projeta seus desejos (bonecas etc.); jogos com regras ou socializados, nos quais o prazer se vincula ao respeito às regras, às dificuldades de vencer uma competição. (Japiassú, Marcondes, 1996: 150)

Vemos que se na definição acima trocarmos o termo "competição" pelo termo "desafio", podemos entender o RPG como um jogo com regras ou socializado.

O filósofo holandês Johan Huizinga faz um estudo detalhado do jogo e suas relações com a cultura e a linguagem no livro *Homo Ludens*:

Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (Huizinga, 1938; 2001: 33)

Huizinga enfatiza o faz de conta, a capacidade de enlevo do jogo, de arrebatá-lo ao jogador sem que ele deixe de perceber que "é apenas um jogo", o que faz com que os jogadores tenham mais indulgência com os que tentam "roubar no jogo" do que com os desmancha-prazeres. "O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso" (Huizinga, 1938; 2001: 15).

---

<sup>7</sup> (Gurps, 1991: III ; Mini-Gurps, 1999: 3)

Ele ressalta que uma característica fundamental do jogo é ser *divertido*, usando para tal o termo *fun* em inglês. Robin Law enfatiza várias vezes em seu livro, “*Robin's Laws of good game mastering*”, que o propósito primordial da atividade de RPG é que todos se divirtam, Mestre e jogadores. Motivo pelo qual é tão importante conciliar os gostos de todos.

Já que estou falando de jogos, qual seria a diferença destes para as brincadeiras?

Para Leontiev, psicólogo e pesquisador soviético parceiro de Vygotsky, na brincadeira o foco está no próprio processo e não no resultado da ação. "Por isso, nos jogos adultos, quando a vitória torna-se o motivo interior, mais importante do que a simples participação, o jogo deixa de ser brincadeira".(Leontiev, 1994: 123)

Leontiev afirma que os jogos com regras surgem a partir dos jogos de papéis em situações imaginárias. Numa brincadeira de "polícia e ladrão", por exemplo, existem papéis e regras. Os "ladrões" fogem dos "policiais" e ficam "presos na cadeia" quando pegos.

A lei geral do desenvolvimento das formas de brinquedo do período pré-escolar expressa-se na transição dos jogos com uma situação imaginária explícita e um papel explícito, mas com uma regra latente para um jogo, uma situação imaginária latente e um papel latente, mas uma regra explícita. (Leontiev, 1994: 135)

A mudança se dá quando há a inclusão, a conscientização, de um certo objetivo para a brincadeira, o que leva a necessidade de criação de regras definidas. Assim, quando a criança brinca como se fosse “mãe da boneca”, ela se comporta segundo regras implícitas sobre como uma mãe se comportaria nesta situação de imaginário explícito. No extremo oposto, quando há uma partida de futebol as regras estão explícitas, o imaginário implícito está presente nas possibilidades de ação eliminadas, como, no nosso exemplo, desviar a trajetória da bola com a mão (pelo menos não oficialmente).

Acredito que a resistência de alguns autores e profissionais brasileiros de RPG em classificá-lo como jogo origina-se da ênfase no seu aspecto cooperativo, em vez de competitivo, e da sua capacidade de gerar histórias coletivamente. Isto talvez tenha relação com o fato de que o verbo *play*, em inglês, tem ambos os sentidos de *jogar* e *brincar*, combinação que não é possível em português. A

competição estabelece relações e socializa, desenvolvendo aptidões que são necessárias à formação da pessoa. Um certo nível de competição pode ser mesmo esperado entre os praticantes de RPG. Porém, deve-se ressaltar aqui a diferença do jogo de RPG em relação à maioria dos outros jogos, sem ser melhor ou pior do que estes, por não pressupor, como citei, uma competição explícita e sim uma cooperação entre mestres e jogadores para que todos se divirtam.

Relembro que isto é, até onde pude observar, uma questão do enfoque brasileiro sobre os *role playing games*. Os americanos não costumam trazer este tipo de preocupação sobre os RPGs definindo-os como jogos (*games*), o aspecto da cooperação é destacado, mas sem a ênfase dos brasileiros. Ron Edwards, designer de jogos e teórico de RPG estadunidense, um dos fundadores e mantenedores do website “The Forge”, um importante fórum de discussão para pesquisadores de RPG nos EUA, propõe o modelo GNS que apresenta três enfoques possíveis para uma sessão ou campanha de RPG por parte dos jogadores:

**Gamist** (Jogador): este jogador, ou jogadora, se empenha em vencer desafios, superar obstáculos, derrotar oponentes. Tem perfil competitivo, quer “ganhar” do Mestre do Jogo, triunfando sobre os desafios enfrentados, e mostrar ser “o/a melhor dentre os jogadores”. Preocupa-se com regras justas para os confrontos e evolução de personagens.

**Narrativist** (Narrativo): tem como objetivo que as sessões de RPG levem a histórias com momentos dramáticos, conflitos éticos, histórias envolventes. Vencer ou perder tem um peso muito menor diante dos temas trabalhados. Preocupa-se com o desenvolvimento da trama e não gosta quando o sistema de regras faz a narrativa perder o ritmo.

**Simulationist** (Simulador): gosta de usufruir a capacidade de simulação do RPG, explorando detalhadamente os cenários em seus aspectos físicos e culturais, personagens, regras, para se sentir “como se estivesse lá”. Cenários e regras tem que ser coerentes para que haja consistência de realidade, mesmo que esta seja diferente do mundo real.

Para Edwards, um único RPG não consegue atender bem a essas três diferentes expectativas de uma sessão de *role playing game*, pois seriam mutuamente excludentes em termos de design de jogo. As regras detalhadas que

alegram ao jogador simulador entediam o narrativo e vice-versa. Os RPGs deveriam então assumir qual perspectiva privilegiam e trabalhar seu sistema de regras nesse sentido. Os grupos de interatores então poderiam escolher qual RPG jogariam de acordo com seus desejos que, idealmente, privilegiariam um dos três enfoques.

Robin Law, por sua vez, enfatiza a necessidade de conciliar os gostos dos participantes nas sessões de RPG, classificando os jogadores em sete categorias:

The Power Gamer: wants to make his character bigger, tougher, buffer and richer.  
 The Butt-Kicker wants to let off steam with a little old-fashioned vicarious mayhem;  
 The Tactician is probably a military buff, who wants chances to think his way through complex, realistic problems, usually those of the battlefield;  
 The Specialist favors a particular character type which he plays in every Campaign and in every setting. The most common sub-type of specialist is the player who wants to be a ninja every time;  
 The Method Actor believes that roleplaying is a medium for personal expression, strongly identifying with the characters he plays;  
 The Storyteller is more interested in taking part in a fun narrative that feels like a book or a movie than in strict identification with his character;

The Casual Gamer tends to be a low key person who's uncomfortable taking center stage even in a small group. Often, they're present to hang out with the group, and game just because it happens to be the activity everyone else has chosen. [Law, 2002: 4, bold mine]<sup>8</sup>

Podemos observar que pela classificação de Law apenas dois tipos de jogadores estão realmente interessados na narratividade dos RPGs, o “ator” e o “narrador”. O que corresponderia ao enfoque Narrativo de Edwards ou talvez um Simulador com ênfase em personagem (“como seria a vida daquela pessoa”). No Brasil, normalmente os artigos publicados em revistas de RPGs identificam dois pólos de jogadores: os “Apelões” (ou *overpowers*) e os “Interpretativos”, que englobariam tanto os “atores” quanto os “narradores”. A ênfase normalmente é dada ao segundo grupo. Talvez essa diferença entre a postura brasileira e a

---

<sup>8</sup> Tradução minha:

O **Apelão** quer que seu personagem fique cada vez mais forte, vigoroso, carismático e rico;  
 O **Brigão** quer relaxar com uma pancadaria virtual no estilo tradicional;  
 O **Tático** provavelmente é um fã de estratégia militar que deseja oportunidades para resolver, através do raciocínio lógico, problemas complexos e realistas, normalmente os de um campo de batalha;  
 O **Especialista** tem predileção por um tipo específico de personagem com o qual ele joga em toda campanha e em todo cenário. O favorito é o “ninja”;  
 O **Ator** acredita que o RPG é um meio para a expressão pessoal, identificando-se fortemente com a personagem que interpreta;  
 O **Narrador** está mais interessado em participar de uma narrativa divertida que se pareça com um livro ou filme do que em interpretar rigidamente sua personagem;  
 O **Tranquilo** tende a ser uma pessoa quieta que se sente desconfortável em assumir o centro das atenções. Normalmente está lá para acompanhar os amigos.

americana se deva a uma visão mais positiva da competição para os americanos e porque a palavra “jogo” no contexto cultural brasileiro para muitas pessoas aparentemente remete aos “jogos de azar”.

Sônia Rodrigues define RPG como um jogo de produzir em grupo ficção que é manifestada oralmente. (Rodrigues, 2004: 63). Andréa Pavão destaca que “A prática do RPG é basicamente isso: a construção de narrativas de forma coletiva”. (Pavão, 2004: 75) Eliane Bettocchi aponta para "a possibilidade de se abordar o RPG como um meio de comunicação e linguagem típica da contemporaneidade" (Bettocchi, 2002: 50).

Os pesquisadores brasileiros Mirian Goldenberg, Hilton Japiassú e Danilo Marcondes definem “método” como “caminho para chegar a um fim”, um conjunto de regras racionais para atingir um determinado objetivo. Logo, podemos tomar o RPG como um método, sob a forma de jogo ou brincadeira, para a construção de narrativas coletivamente. Do ponto de vista desta pesquisa sobre formação do leitor, este é o enfoque sobre o RPG que nos interessa.

Mas, de que tipo de narrativas estamos falando?

#### **2.4.2**

##### **As narrativas multiformes dos RPGs**

Sônia Rodrigues identifica uma genealogia das narrativas de RPG na epopéia, no conto maravilhoso e nos romances de folhetim. Em seu livro, ela traça um interessante paralelo entre esses gêneros e o RPG de grande valia para os estudiosos do tema. (Rodrigues, 2004: 48) Os RPGs, porém, se distinguem dessas formas narrativas.

As narrativas de RPG têm como característica sua interatividade que permite uma abertura de terceiro nível nas histórias contadas coletivamente. Júlio Plaza identifica esse nível de abertura com a mídia digital. Janet H. Murray estudou as histórias contadas no meio digital em seu livro “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”. Ela propõe dois tipos de narrativas, as multisseqüenciais e as multiformes, identificando características e dando alguns exemplos em mídias diferentes, aos quais acrescentei outros.

Abaixo segue um quadro resumo da proposta de Murray que tem se mostrado útil nos estudos das histórias interativas:

**Tabela 1:** histórias multissequenciais X histórias multiformes

	<b>Histórias Multissequenciais</b>	<b>Histórias Multiformes</b>
Características	Proporcionam ao interator a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas.	Múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como num jogo que pode ser repetido de modos diversos, ou um sistema narrativo que pode oferecer muitas versões, sendo que cada uma delas terá suas próprias peculiaridades de eventos e caracteres.
Utilidade	O sentido mais profundo da obra emerge da compreensão desses caminhos entrecruzados.	Podem ajudar-nos a perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como imaginar diferentes desfechos para uma mesma situação.
Exemplos – Murray	Narrativa de um caso amoroso, contada a partir de dois pontos de vista que se encontram.	Jogos que podem ser repetidos de modos diversos; <i>The Sims</i> . Filme: “Feitiço do Tempo”(Groundhog Day, 1983)
Exemplos - Meus	Filme: Bem me quer, Mal me quer. Livro: Missa do Galo, variações sobre o mesmo tema.	Filmes: Corra Lola, corra; EXistenZ; De caso com o Acaso; Amores Possíveis. Livro: livros-jogos.

Dentre as definições acima, podemos classificar os RPGs como narrativas multiformes devido ao seu nível de interatividade. As ações das personagens levam o enredo inicial preparado pelo Mestre para rumos imprevistos, alterando-o constantemente, reescrevendo-o enquanto se joga. Se o mesmo enredo inicial for utilizado numa sessão com outro grupo, a narrativa gerada normalmente levará a outro percurso, com incidente diferentes ocorrendo. Esta é minha experiência em vários anos “mestrando” o mesmo enredo inicial com grupos diferentes em eventos de RPG e fato que se repetiu nas sessões realizadas nas pesquisas de campo realizadas nesta tese.

### 2.4.3

#### **Olhando para o lado: Literatura e Cinema.**

Janet H. Murray destaca que as tradições narrativas não surgem do nada. Quando um novo suporte tecnológico para contar histórias entra em cena, inicialmente há um forte impacto em relação a ele, com deslumbramentos e apreensões. Foi este o caso em relação ao cinema e à televisão, por exemplo. Depois que o impacto inicial passa, a atenção geralmente muda do suporte para as narrativas que incorporam inovações permitidas pela nova tecnologia. Inovações essas que segundo Murray já podiam ser pressentidas nas formas narrativas anteriores.

“É possível observar a mesma continuidade na tradição que vai dos romances do século XIX até os filmes contemporâneos. Décadas antes da invenção da câmera cinematográfica, a prosa de ficção do século XIX começou a experimentar as técnicas dos filmes. Podemos vislumbrar o cinema que estava por nascer nos complexos usos de flashback nas obras de Emily Brontë, nos cortes transversais entre histórias interseccionadas de Dickens e nas cenas panorâmicas dos campos de batalhas de Tolstoy, que se dissolvem em vinhetas no close-up de um único soldado. Embora ainda limitados à página impressa, os contadores de histórias já avançavam em direção a justaposições mais facilmente trabalhadas com imagens do que com palavras”. (Murray, 2003:42)

Seguindo este raciocínio, fiz uma pequena pesquisa sobre histórias interativas, ou narrativas multiformes, em outros suportes narrativos. Encontrei obras literárias e cinematográficas que já brincam com as características de interatividade e narratividade e, ou, que propõe questões sobre esses componentes:

Na literatura, apesar de ter lido outros autores, concentrei-me no estudo de obras do escritor italiano Ítalo Calvino, que além de ter trabalhado belamente a máquina narrativa, tinha escrito um prefácio e dois posfácios em três de suas obras que foram muito elucidativos. No cinema foram estudados alguns filmes estrangeiros e um brasileiro.

Tomemos a Literatura:

No conto "O jardim das veredas que se bifurcam", Borges nos apresenta a proposta de um livro infinito por parte de um autor fictício, Ts'ui Pen. Um livro-labirinto, em que todas as possibilidades de cada bifurcação da história

acontecem. "Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas, opta por uma e elimina as outras; na do quase inextricável Ts'ui Pen, opta - simultaneamente - por todas. *Cria*, assim, diversos futuros, diversos tempos, que também proliferam e se bifurcam." (Borges, 2001:110) O livro de Ts'ui Pen, *o jardim das veredas que se bifurcam*, seria uma parábola cujo tema é o tempo, um tempo não uniforme em que uma trama de tempos traz caminhos e desfechos que se aproximam, se cortam, se bifurcam, se entrelaçam. Esta aceitação de uma pluralidade de desfechos, decorrentes de circunstâncias sob o controle ou fora do controle das personagens, indica o caminho para as histórias interativas, como é o caso dos RPGs em que os desfechos dependem das decisões dos jogadores, que controlam as personagens protagonistas, e do mestre ou narrador, que controla as demais personagens e o ambiente das histórias.

O escritor argentino Júlio Cortazar, no livro "Jogo de Amarelinha", apresenta uma história que pode ser lida de duas formas diferentes: seguindo a linearidade das páginas, ou fazendo os saltos sugeridos por ele. As páginas são numeradas, de uma forma que lembra os livros-jogos, o leitor não pode decidir pela personagem, mesmo dentre opções limitadas, mas pode optar por caminhos diferentes para acompanhar o desenrolar da narrativa.

Ítalo Calvino traz pelo menos quatro obras de interesse para nós nesse estudo da máquina de gerar narrativas que se relaciona com a interatividade: "O Castelo dos Destinos Cruzados"; "Se um viajante numa noite de Inverno..."; "Cidades Invisíveis"; "Os nossos antepassados". Em "O Castelo dos Destinos Cruzados", as personagens chegam na primeira parte a um castelo, na segunda a uma taverna, e descobrem que estão sem voz. Tem então de contar suas histórias através de um baralho de cartas de tarô numa série de contos. A imagem da carta, sua posição em relação às cartas que a precederam e a seguiram, condicionam a sua interpretação e a construção da narrativa. Calvino descreve numa nota final do livro que utilizou o tarô como "máquina narrativa combinatória", valendo-se de dois tarôs, um pintado para os duques de Milão em meados do século XV para o "Castelo" e um baralho de Marselha da segunda metade do século XVIII para a taverna. Ciente de que no tarô o significado de cada carta depende do lugar que esta ocupa na sucessão de cartas que a precedem e a seguem, procurou colocar as cartas de modo que se apresentassem como cenas sucessivas de um conto

pictográfico. É interessante observar que no prefácio do livro "Os Nossos Antepassados" Calvino afirma que suas histórias sempre começam como imagens.

No começo de toda história que escrevi existe uma imagem que gira em minha cabeça, vinda não se sabe de onde e que talvez eu carregue durante anos. Pouco a pouco me dá vontade de desenvolver essa imagem numa história com princípio e fim, e ao mesmo tempo - mas os dois processos são com frequência paralelos e independentes - convengo-me de que ela encerra algum significado. (Calvino, 2001: 09)

O grande problema para Calvino ao usar o tarô no "Taverna dos destinos cruzados" foi conseguir dispor as cartas numa ordem que contivesse e comandasse a pluralidade dos contos. Para o "Castelo dos destinos cruzados" a questão foi resolvida tomando como fio condutor seqüências inspiradas no "Rolando Furioso" que lhe permitiram construir o cruzamento central de narrativas do que ele chamou de "quadrado mágico". "Bastava deixar que em torno dele tomassem forma as outras histórias que se entrecruzavam para obter assim uma espécie de palavras cruzadas compostas por figuras no lugar de letras, nas quais, além disso, cada seqüência se podia ler em ambos os sentidos". (Calvino, 2002: 154) A falta de um fio condutor para as histórias da "Taverna" levou a uma problemática que só foi resolvida satisfatoriamente com a adoção de um esquema geral menos rígido que o do "Castelo".

O romance "Se um viajante numa noite de inverno..." é definido por Calvino no posfácio da obra como sendo um romance sobre o prazer de ler romances, em que ele busca identificar o prazer da leitura de alguns gêneros de romance e "evidenciar o fato de que todo livro nasce na presença de outros livros, em relação e em confronto com outros livros." (Calvino, 2003:266) Neste romance, acompanhamos um Leitor, protagonista, que começa sua história ao comprar o ""ultimo romance de Ítalo Calvino". Ao longo de diversas peripécias, o Leitor acaba lendo um capítulo de dez romances diferentes, de estilos diferentes. Os capítulos dos romances no livro são alternados por capítulos onde acompanhamos a trajetória do Leitor numa trama romanesca onde ele se envolve com uma Leitora, co-protagonista, e com uma grande conspiração. Calvino afirma em seu posfácio que o objeto de leitura da obra não é tanto o "literário", mas sim "o romanesco", um procedimento literário determinado que se baseia em primeiro lugar na capacidade de concentrar a atenção de um enredo na espera permanente do que está por vir. A interrupção aqui é um recurso já consagrado nos folhetins,

na quebra dos capítulos etc. Trata-se, portanto, não de inacabados, mas de acabados interrompidos, onde os capítulos dos romances podem aproximar-se de contos.

Como o destinatário final e fruidor do "romanesco" é o "leitor médio", Calvino escolheu-o como protagonista duplo de seu romance, dividindo-o em um Leitor e uma Leitora. Neste protagonista duplo, o "Leitor" é um leitor ocasional e eclético, sem características ou gostos precisos; a "Leitora" já o é por vocação, sabe explicar suas expectativas e repulsas e tem orgulho de seu papel social como leitora por uma paixão desinteressada. Este papel social, segundo o escritor é o pressuposto de seu trabalho e não apenas deste livro. Acompanhamos a ambos pelo livro, sendo o enfoque principal o do Leitor como narrador. A verdadeira força motriz da obra, segundo Calvino, é uma grade de percursos obrigatórios, onde o autor trabalhou os possíveis para ele, através dos falsos dez romances, com os quais ainda não havia trabalhado, dando um salto para fora de si que permanecesse nos limites do possível.

Tanto em o "Castelo dos Destinos Cruzados" como em "Se um viajante numa noite de inverno..." encontramos um jogo narrativo, uma máquina de geração de histórias, o primeiro com a apresentação e reposicionamento de imagens, o segundo com o deslocamento das personagens ao longo de uma história romanesca em que dez capítulos de romances diferentes se sucedem. Ambos os jogos se entrelaçam com as histórias abertas e, dentro delas, com os RPGs onde cada imagem pode ser uma fonte de informações e um link hipermidiático para novas bifurcações narrativas e lances romanescos.

Em "Cidades Invisíveis" encontramos um jogo narrativo entre as personagens Marco Polo e Kublai Khan em que Polo descreve cidades encontradas em suas viagens e a imaginação atua livre entre ambos, desmontando e recompondo, desconstruindo e reconstruindo cidades tematicamente, num rearranjo criativo. A composição de cenários para representar temas, ambientes, texturas, é, para mim, o grande encantamento, o saber poético desta obra.

É interessante observarmos que o renomado criador de cenários de RPG, Ed Greenwood, colocou que o ponto mais importante para a criação de um cenário é: que tipos de narrativas você imagina que serão contadas ali. Ponto que é ratificado por Robin Law. O que torna possível um paralelo com as "Cidades Invisíveis" de Ítalo Calvino.

O livro "Os nossos antepassados", uma trilogia composta pelas obras "O visconde partido ao meio", "O barão nas árvores" e "O cavaleiro inexistente", trata, nas palavras de Calvino, sobre a experiência da realização como ser humano: a conquista do ser; a aspiração a uma completude para além das mutilações impostas pela sociedade; um caminho para uma completude não individualista alcançada por meio da fidelidade a uma autodeterminação individual - três níveis de aproximação da liberdade. É no prefácio desta obra que ele expõe seu verdadeiro tema narrativo: "uma pessoa se impõe voluntariamente uma regra difícil e a segue até as últimas conseqüências, pois sem esta não seria ela mesma nem para si nem para os outros" (Calvino, 2001: 13). A importância deste livro para os RPGs encontra-se no fato das personagens serem fundamentais para sua prática, pois a própria narrativa nasce da interpretação das personagens pelos jogadores e pela interação destas com as personagens do/a Mestre ou Narrador/a. Como Calvino nos ensina no prefácio deste livro "A prova do ser está no fazer".

Uma outra lição que podemos obter dos posfácios e prefácio dos livros de Ítalo Calvino além do jogo narrativo é a seriedade de sua metodologia. Cada obra tem um tema e uma proposta claros que se refletem nas personagens e no enredo, trazendo coerência e propósito ao esforço realizado. O que pode ser um golpe para aqueles que acalentam a imagem do escritor escrevendo a partir de uma inspiração súbita trazida por sabe qual musa, é uma lição para os que pretendem escrever RPGs. Lembrando uma vez mais as palavras do *designer* de RPGs Ed Greenwood, que tipos de histórias pretendemos que sejam contadas em nosso RPG, qual é o nosso propósito aqui? Assim, o enbricamento de histórias interativas passa não somente pelo enredo, como também pelas personagens e cenário.

Agora é a vez do Cinema:

O filme alemão "Corra Lola, Corra" tem uma estética que se aproxima dos *videogames*. A protagonista, Lola, tem de arranjar uma grande quantidade de dinheiro em pouco tempo para salvar a vida de seu namorado. Ela passa pelos mesmos desafios três vezes até conseguir, seguindo diferentes alternativas de resolução do problema. Nesse aspecto, lembra o *videogame* em que podemos

começar o jogo de novo quando perdemos e também o livro-jogo, onde é comum recomeçar a leitura quando falhamos. Nas sessões de RPG acontece ocasionalmente dos jogadores ou mestre pedirem para "voltar a cena" para que as personagens a interpretem novamente, freqüentemente devido a uma falha de comunicação pelo qual os jogadores não entenderam bem as explicações do Mestre e não interpretaram suas personagens de acordo, menos freqüentemente porque o desfecho foi insatisfatório.

Nos filmes futuristas de ficção científica "eXistenZ" e "Vingador do Futuro (*Total Recall*)" é trabalhada a questão de um jogo de personagens. No primeiro, as protagonistas têm consciência de que se trata de um jogo ao qual se conectaram virtualmente e onde interpretam personagens. Há inclusive uma cena final em que as personagens do filme comentam suas personagens do jogo. Uma diferença marcante dos RPGs é que enquanto estes são jogos cooperativos, em eXistenZ as personagens estão competindo. No filme "Vingador do Futuro", a personagem principal é um operário no futuro que compra férias como um superespião em missão no planeta Marte. A partir daí não há mais certeza sobre se o personagem está "sonhando" conectado à máquina de férias virtuais ou se ele realmente é um superespião que havia sido capturado e sofrido lavagem cerebral para pensar que é um operário. Se concebermos um Mestre ou Narrador no controle da aventura virtual, este filme poderia se aproximar de uma aventura-solo de RPG em que há um/a jogador/a e um/a Mestre.

No filme "Pleasantville - a vida em preto e branco" os protagonistas são um casal de irmãos do fim do século XX que são transportados para um seriado de TV dos anos 1950, "Pleasantville", onde todos ficam em preto e branco. Conforme as personagens do seriado e os irmãos, motivados inicialmente pelas ações da irmã, vão saindo de seus padrões, as personagens e o cenário vão se colorizando.

Nos filmes "De caso com o acaso" e "Amores possíveis" acompanhamos as personagens em trajetórias de vida diferentes. No primeiro, pegar ou perder um trem de metrô faz com que a protagonista tenha duas histórias de vida diferentes que vão sendo acompanhadas em paralelo. No segundo, o protagonista tem três histórias de vida diferentes em função das decisões tomadas depois de ficar esperando em vão pela namorada na porta do cinema quinze anos atrás. Em

ambos os filmes nós percebemos a pluralidade de desfechos devido às diferentes bifurcações apontadas por Borges. Em "Amores Possíveis" fica visível como as mesmas personagens acabam se tornando personagens diferentes devido às histórias de vida diferentes que tiveram nos quinze anos que se passaram.

Um ponto que me chamou atenção é que nos filmes "eXistenZ", "Vingador do Futuro" e "Plesantville - a vida em preto e branco" a aparição do inesperado é tratada como ameaça, que traz graves riscos à ordem social. No primeiro, o desfecho realmente é trágico, pois o elemento estranho que aparece no jogo é trazido pelo inconsciente de jogadores terroristas que pretendiam matar o *gamedesigner* e efetivamente o fazem. No segundo o inesperado, o "construir o roteiro enquanto joga" como diz uma das personagens, traz uma transformação social e a salvação de Marte. No terceiro o inesperado, a quebra do padrão, literalmente traz cor às vidas das personagens e aquele mundo fechado. O inesperado como fonte de liberdade e do risco a ela associado. É importante notar que tanto em "De caso com o acaso" como em "Amores possíveis" nem todas as histórias tem um final que possa ser chamado tradicionalmente de "feliz" para as personagens.

Um outro ponto curioso é que nos filmes "eXistenZ", "Pleasantville", "Corra Lola, corra" e "De caso com o acaso" a direção e o roteiro são assinados pela mesma pessoa, o que dá um caráter bem autoral a essas obras.

A pluralidade de desfechos, de caminhos narrativos, é um ponto central para os roteiros, ou enredos, das histórias interativas, particularmente dos RPGs. É justamente o risco trazido pela liberdade de intervir no roteiro, risco de “perder a personagem” ou do desfecho da ação ser insatisfatório, que traz o sabor e a cor das histórias interativas.

#### 2.4.4

#### **A benção e a maldição dos RPGs**

Um livro de RPG não traz uma história pronta, um enredo, ele é um suporte para que várias narrativas sejam geradas por um grupo de interatores, conformes vimos no processo de passagem de Mimese I a Mimese II a Mimese III. O RPG não apenas convida, como exige a interatividade para surgir, suas narrativas dependem de uma postura pró-ativa dos seus praticantes. É por isso que Robin

Law escreve que o material contido no livro é responsável por apenas 30% da diversão, os restantes 70% dependem do Mestre e dos jogadores, com uma carga maior sobre o primeiro. O Mestre tem de criar o roteiro inicial da história (ou adaptar um pronto ao grupo), alterando-o de forma coerente com as interações dos jogadores, interpretar as personagens que não são interpretadas pelos jogadores e coordenar as ações dos grupos, levando em consideração e equilibrando os desejos e participações de todos. Não é à toa que os mestres são os participantes que mais consomem narrativas de outros meios e que mais as escrevem.

Esta é a benção e a maldição dos RPGs, porque quando os interatores estão inspirados, as sessões são excelentes, quando as coisas dão errado, quando as pessoas estão sem motivação, uma sessão de RPG pode ser desastrosamente tediosa e frustrante. As sessões “memoráveis”, recontadas por jogadores e mestres em rodas de amigos e fãs de RPG (RPGistas), normalmente pertencem ao primeiro grupo. Mas, mesmo as narrativas das sessões medianas de RPG, que são a maioria das que jogamos, tem uma vantagem sobre as que assistimos convencionalmente nos seriados de TV, elas são nossas! Nossas personagens realizaram aqueles feitos, ou falharam. Aquele roteiro foi construído espontaneamente pelas interações dos membros do grupo, nós atendemos ao chamado da aventura.

Esta concessão explícita de autonomia narrativa aos interatores é desconfortante para algumas pessoas. As narrativas participativas dos RPGs têm recebido alguns temores que compartilham com as dos *videogames* – muito mais conhecidos por fazerem parte de um mercado muito maior de acesso bem mais fácil.

Os RPGs e os *videogames* tem como seu principal público jovens e adolescentes, sua temática segue então, em sua maioria, a temática dos filmes e seriados feitos para esse público: aventura; terror; ficção científica; policial etc. Combates são freqüentes, principalmente nos *videogames* de luta ou de espionagem, freqüentemente fora dos padrões que muitos consideram apropriados para adolescentes. Surgem dúvidas levantadas por pais e educadores se histórias participativas violentas não estimulariam comportamentos violentos por parte dos seus aficionados. Outras pessoas afirmam que a violência nesses jogos atende a um desejo de liberação de frustrações pelo imaginário, servindo como uma válvula de escape para os jovens.

Murray escreve que para os videogames até o momento os estudos não são conclusivos a esse respeito (2004, 3), tanto para os otimistas que vêem efeitos benéficos quanto para os pessimistas que avistam danos. O pesquisador Gonzalo Frasca, do Centro de Pesquisa de Jogos para Computador da IT Universitetet de Copenhagen (Dinamarca), um dos estudiosos que atua na divulgação científica da cultura de games e na produção de jogos com conteúdos mais sérios, acredita que esta aversão aos videogames não é uma reação nova, tendo antecedentes em reações contrárias aos conteúdos de filmes, histórias e quadrinhos e músicas de rock. “A discussão sobre a potencialidade dos efeitos prejudiciais do videogame continuará presente por vários anos. Na verdade, isso acontece sempre que uma nova forma de mídia emerge. As pessoas costumavam se preocupar com a televisão, rádio e cinema”.(Frasca, 2006: pg.72) Para Frasca, os jovens que crescerem com os *videogames* serão adultos que os considerarão apenas mais uma mídia, com coisas boas e ruins.

Gerard Jones, estadunidense autor de histórias em quadrinhos e pesquisador de entretenimento infanto-juvenil, escreveu, em seu livro “Brincando de matar monstros”, que crianças e adolescentes tem momentos em sua vida em que precisam trabalhar narrativas com violência como uma forma de lidar com seus problemas e amadurecer. Ele aponta que generalizações são perigosas e que crianças e adolescentes apreendem essas narrativas de forma diferente que os adultos, precisando brincar com o que os incomoda até que se sintam mais seguros. Sendo pai, compreende o receio que pais e mães tem em relação às histórias e formas de entretenimento apreciadas por seus filhos e filhas, mas lembra:

Geralmente, adultos são mais solidários e estão em maior sintonia com o mundo, e são mais literalistas do que as crianças. Estamos mais propensos a sentir a dor e ansiedade causadas pela violência real quando a vemos no faz-de-conta. Ver nossos filhos se divertindo com algo que desprezamos nos incomoda. Nosso medo é que estejam comemorando ou reafirmando um horror que nós queremos desesperadamente banir da realidade. Queremos que reflitam nosso comedimento, seriedade, compaixão e pacifismo adultos. Mas eles não são capazes – e não devem ser – de imitar as reações adultas. Brincadeiras, fantasias e imaginação emocional são ferramentas essenciais para a tarefa da infância e da adolescência. (Jones, 2002: 13)

Jones concorda com Frasca que os videogames e outras mídias assustam por serem menos conhecidas que outras e critica generalizações absurdas e simplificadoras sobre violência na mídia que assumem crianças e adolescentes

como expectadoras passivas quando também podem ser vistas como usuárias ativas que se apropriam das formas de entretenimento para retrabalhá-las em suas próprias fantasias. Para Jones, a simplificação do tema faz com que brigas na areia e chacinas, desenhos animados do Patolino ou Pica-pau e filmes como *Cães de Aluguel* fiquem com suas diferenças borradas num indistinto conceito de “violência na mídia”. Ele questiona se diversos estudos sociais levaram em consideração as crenças originais dos pesquisadores que os fizeram e demonstra que muitas vezes a ficção produzida vem após o crescimento da violência e não antes, indicando muito mais uma condição de efeito do que de causa. O seu ponto principal parece ser que atribuir comportamentos violentos a entretenimentos com elementos ficcionais agressivos, narrativas ou jogos, é simplificar por demais a questão.

Demonstrou-se que diversos fatos contribuem para a agressividade: fervor religioso, fervor patriótico, rivalidade nos esportes, rivalidade romântica, noites quentes de verão. O entretenimento inspirou algumas pessoas à violência, assim como a Bíblia, a Constituição americana, os Beatles, livros a respeito de Hitler e obsessões por atrizes de TV. Geralmente, não condenamos tais influências como nocivas porque as entendemos melhor. Entendemos por que as pessoas gostam dela e os benefícios que a maior parte de nós consegue apreender delas. O que falta é a compreensão das fantasias agressivas e do entretenimento que tem a ver com elas. (Jones, 2002: 21)

Em relação aos RPGs, as psicólogas Sílvia Borges e a dra. Aparecida Mamede (PUC-Rio) não acreditam na possibilidade de uma pessoa mentalmente saudável passar a confundir o real com a fantasia a partir da prática do RPG.<sup>9</sup> Da mesma forma que uma criança brincando de casinha ou de “polícia e ladrão” reconhece perfeitamente a situação imaginária da brincadeira sem confundir-la com a realidade.

Além disso, a Devir Editora vem organizando o evento “Encontro Internacional de RPG” em São Paulo há mais de 10 anos com milhares de jovens praticantes de RPG sem qualquer incidente grave. A minha experiência pessoal tendo organizado cinco eventos de RPG no Rio de Janeiro com centenas de jovens também corrobora a tranquilidade deste público.

### **Críticas às narrativas geradas pelos RPGs e algumas considerações**

---

<sup>9</sup> Opiniões expressadas em conversas informais comigo.

A prática dos RPGs gera narrativas orais, construídas de forma coletiva e espontânea devido a liberdade de interação de seus praticantes. Este formato traz o aspecto positivo do improvisado, do inesperado, das múltiplas contribuições, mas também traz algumas limitações em relação a outras formas narrativas, o que deu origem a algumas críticas. O meu objetivo não é simplesmente refutar essas críticas às narrativas geradas em RPG, mas apresentar meu posicionamento em relação a elas, visto que um módico de subjetividade é inerente a uma pesquisa como essa e, portanto, dentro do possível deve ser apresentado ao que irão julgá-la. O que pretendo observar são os limites destas críticas se levarmos em conta que cada modo narrativo tem suas limitações próprias.

Antes de qualquer coisa, convém deixar clara uma diferença: uma coisa são as narrativas encontradas no suporte de um RPG, no seu livro de regras expresso em um livro, revista, website etc; já as narrativas geradas na prática de RPG, nas sessões de grupo, são outra bem diferente. O livro de RPG, aqui me refiro ao suporte, pode conter, além das regras, narrativas expressas sob a forma de Histórias em Quadrinhos, contos e até escapar da narratividade apresentando poesias que ajudam a compor a “ambientação”. O contexto influencia, claro, mas, contos, crônicas e poesias não perdem sua literaridade se os lemos dentre as páginas de um jornal.

As narrativas geradas durante as sessões de jogo, orais, espontâneas e coletivas, são o meu foco principal neste capítulo, é em relação a elas que analisarei as críticas apresentadas.

Sônia Rodrigues conceitua o RPG como uma forma específica de **narrativa de massa que tem como objetivo central o entretenimento** de seus participantes, seu triunfo, seu objeto de desejo é a narrativa criada (Rodrigues, 2004). Robin Law, por sua vez, afirma que os RPGs se baseiam nos **gêneros da cultura pop** por duas razões: eles são **fáceis de se entender** e a grande **maioria das pessoas os conhece e gosta deles**. Law afirma que os estereótipos então se tornam úteis porque ajudam os jogadores a imaginar o mundo fictício em que se passa a história e pressupor que tipos de ações são possíveis naquela ambientação. A familiaridade é reconfortante. “Quanto mais o cenário se parecer com algo que eles conhecem do entretenimento popular, maior será a chance de que eles possam

se conectar a uma **fantasia pré-existente** que sempre quiseram desfrutar”. (Law, 2002: 9) Lembremos que os jogadores de RPG estão lá para relaxar se divertindo e as narrativas são geradas de forma oral e espontânea. Para Law o apreço aos estereótipos varia geograficamente. Os franceses aceitariam mais facilmente ambientações inovadoras, enquanto os norte-americanos só abririam mão de seus amados estereótipos “quando estes são arrancados de suas mãos mortas”.

O RPG comercial, como as demais narrativas de massa, tem de atender as demandas do mercado e por isso tem de se valer dos estereótipos da cultura pop.

As intervenções dos interatores sobre a narrativa trazem à tona duas outras considerações importantes para a atuação do Mestre: simplicidade de trama e equilíbrio entre as demandas dos jogadores.

Robin Law alerta os Mestres de Jogo para que não criem aventuras complicadas, pois os jogadores farão isso para eles. Ele lembra que o Mestre do Jogo “sabe o que está acontecendo” em sua história, sabe quem são as personagens envolvidas e as causas dos eventos, enquanto os jogadores tentam encontrar as respostas para essas questões, debatendo várias possibilidades e muitas vezes “seguindo pelo caminho errado”. Law adverte que as personagens dos jogadores tendem a ser muito mais paranóicas que os heróis da ficção o são e também muito mais propensas ao fracasso (Law, 2002). Por outro lado, os jogadores querem ter o sabor de sentirem que suas personagens fazem diferença na trama, que a movimentam, e não que são guiados pelo Mestre. Afinal, se quisessem seguir um roteiro totalmente pré-definido eles estariam fazendo teatro, cinema ou telenovela e não jogando RPG. Por esses motivos, as **tramas** tendem a ser mais **simples** com um bom espaço para as intervenções, e complicações, criadas pelos jogadores.

O outro ponto, insistentemente apontado por Law ao longo de todo seu livro, é a necessidade do Mestre **buscar um equilíbrio** entre seu gosto pessoal e os diferentes gostos dos jogadores no que se refere ao sistema de regras, gênero de história e enredo escolhidos. O objetivo é que todos se divirtam e os participantes podem ter expectativas diferentes em relação a uma sessão de RPG, conforme demonstrado pelos tipos de jogadores já citados. O Mestre deve então buscar

equilibrar a participação de todos, dentro de seus desejos (lembramos da timidez do jogador “Tranquilo”), evitando que um jogador monopolize as sessões da campanha ou crônica.

Em sua pesquisa pioneira sobre o *Role Playing Game* norte-americano, analisando tanto o texto dos livros de regras como a forma como eles são jogados no Brasil, Sônia Rodrigues fez considerações importantes sobre sua genealogia e relação com o folhetim de massa, a epopéia e o conto maravilhoso; sobre seus méritos como estímulo à apreciação das narrativas e iniciação ao contar histórias; identificou também lacunas ou limitações dessas narrativas “RPGísticas” em relação à ficção literária. Sou o primeiro a reconhecer os méritos dessa pesquisa que é referência não só para minha tese, como para outras pesquisas no Brasil, entre as quais posso citar as conduzidas por Andréa Pavão, Eliane Bettocchi e Jane Braga. Sobre a genealogia e os méritos citados nada tenho a discordar, mas, sem buscar polemizar com a autora, gostaria de me debruçar sobre as limitações apontadas:

- RPG tem pouco espaço para tramas paralelas e revelações surpreendentes;
- RPG deveria categorizar personagens em principais e secundárias em vez de colocar todas como protagonistas ignorando 2500 de tradição literária;

Uma primeira limitação a essas críticas que faço é em função do recorte feito por Sônia Rodrigues, necessário em qualquer pesquisa, mas que sempre se deve levar em consideração em relação aos resultados obtidos: ela fez uma pesquisa de campo de 1993 à 1997 com grupos de jogadores de RPG e analisou três livros de regras: *Dungeons&Dragons*; *Gurps*; *Vampiro: a Máscara*. Os três RPGs mais jogados no Brasil na época e, coincidentemente, representativos das 3 fases de desenvolvimento de RPG já identificadas. Desde então, o RPG vem se desenvolvendo com inovações de técnica narrativa.

Nos grupos observados por Rodrigues, os jogadores tinham acesso às fichas de personagens uns dos outros, conhecendo suas características e antecedentes. Mesmo as ligações e motivações das personagens secundárias controladas pelo Mestre eram geralmente conhecidas pelos jogadores. O enredo se desenvolvia

linearmente a partir de uma situação inicial diante de todos. Numa situação como essa, realmente não há espaço para tramas paralelas e revelações surpreendentes envolvendo as personagens dos jogadores.

Contudo, os jogadores não precisam necessariamente conhecer as fichas e os antecedentes das personagens uns dos outros, pode haver outras convenções entre eles. O Mestre pode estabelecer as coisas com cada um deles em separado, principalmente se a 1ª sessão for de “criação de personagens”. Assim, se preserva o mistério e o espaço para revelações, pois cada jogador só revela de sua personagem aos outros aquilo que quiser. Este, aliás, é o caso mais freqüente nas sessões de RPG em que atuei tanto como Mestre quanto como Jogador.

O recurso usual é o Mestre se ausentar da sala com o jogador ou jogadora para fazer em particular as cenas envolvendo especificamente aquela personagem, enquanto os demais jogadores conversam entre si. Este processo de tramas paralelas pode ser otimizado através do recurso do **metajogo**.

O conceito formal de metajogo seria jogo sobre o jogo. Entretanto, estou usando um segundo conceito de metajogo (*metagaming*), proposto por Phil Vecchione [www.dnaphil.com] em palestra realizada na GenCon Indy 2004, em Indianápolis, Indiana, EUA [www.gencon.com]. Vecchione conceitua meta-jogo como jogo fora do jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo, alegando que todos os jogos apresentam esta característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu *design*, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. Os jogos de estratégia também envolvem planejamentos e ações antes da sessão de jogo propriamente dita. No RPG, o metajogo existe, porém: poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros de regras tratam do assunto. Por exemplo, os jogadores podem criar “diários das suas personagens”, o Mestre pode efetivamente escrever uma “crônica” com os eventos ocorridos em cada sessão, jogadores podem trazer para a sessão imagens ou músicas que se relacionem com as suas personagens etc. No caso das tramas paralelas, o Mestre pode realizá-las com cada jogador em particular através de telefonemas, de encontros em separado ou, como está se tornando mais comum, através da Internet por troca de e-mails ou programas de resposta instantânea como o *Skype* ou *Messenger*. Assim, não apenas se realizam as tramas paralelas que enriquecem a narrativa e as personagens, como se otimiza o chamado “tempo de mesa” quando os jogadores e o Mestre estão juntos e são enfatizados os eventos que envolvem todas as

personagens, como mantém a trama viva na memória dos jogadores dos grupos que só podem se encontrar mensalmente. Numa nota pessoal, eu tenho usado o recurso do metajogo através da Internet para as tramas paralelas e premiado os jogadores que o contribuem para ele com os famosos “pontos de experiência” para suas personagens. A experiência tem sido bem enriquecedora.

A segunda crítica diz respeito a proposta igualitária dos RPGs tão querida por Law, onde se busca equilibrar os desejos e as participações de todos os participantes. Rodrigues contrapõe que este igualitarismo é buscado por razões mercadológicas, mas não é uma opção viável, pois a capacidade de fabulação varia de pessoa a pessoa e certas personagens tendem a crescer mais e dominar a trama. A categorização de personagens em principais e secundárias para os jogadores seria importante para que as narrativas de RPG se enriquecessem, respeitando as tradições já estabelecidas.

(...) o RPG norte-americano, até hoje, não introduziu a diferença entre personagem principal e secundária, ambas essenciais para qualquer enredo ser enriquecido. Propor que personagens tenham o mesmo tempo, a mesma participação, o mesmo peso, para não constranger ou deixar de estimular jogadores para garantir o igualitarismo é, em si, uma impossibilidade ficcional. Esta concepção confunde real e ficção e ignora vinte e cinco séculos de teatro ocidental, do coro grego à aia de Desdêmona, para limitar-nos apenas a dois exemplos. (Rodrigues, 2004: 163)

Os 2.500 anos de tradição do teatro ocidental não estão sendo ignorados por despreço, mas por questões de diferença de contexto narrativo. Situações que funcionam bem numa narrativa linear, não funcionam bem na narrativa participativa do *roleplaying game*, conforme apontado Peter Adkison, um dos designers da 3ª edição do RPG Dungeons&Dragons e dono da GenCon – a maior convenção de RPG do mundo, em uma palestra sobre narrativa e design de jogos na PUC-Rio em 2004, ao comparar o design de um RPG de fantasia medieval com o livro “Senhor dos Anéis”: não se pode terminar a fase de criação de personagens com um jogador tendo como personagem “Legolas” e o outro o “Sam”. As narrativas interativas podem beber nas lineares, mas não são iguais e não tem exatamente as mesmas questões. Este é um dos motivos da necessidade do desenvolvimento de teorias para a narrativa em jogos, pois tanto Murray quanto Law observam que há limites no uso da teoria literária para esses ambientes.

Nas “Histórias em Quadrinhos” (HQs) norte-americanas, uma das formas de narrativa de massa da qual se nutre o RPG, há histórias de grupos de super-heróis onde ocorre exatamente a situação de vários protagonistas. É o caso do grupo “Quarteto Fantástico”, recentemente adaptado das HQs para o cinema, em cujas histórias há aquelas em que todas as personagens tem peso relativamente igual e outras centradas numa das personagens, equilibrando a participação de todas ao longo de mais de quatro décadas de histórias. Tradições baseiam-se no binômio “inovação x sedimentação”, buscar inovar no trato narrativo das personagens é desejável e não uma heresia, pode-se até falhar, mas deve-se tentar. O Quarteto Fantástico, coincidentemente, tem o número de personagens considerado ideal nos grupos em que atuo como mestre e jogador que dão ênfase à narrativa e personagem, quatro, justamente para que todos tenham boas oportunidades para interpretar suas personagens e “fazer diferença” na trama.

RPG é uma construção coletiva de histórias em cooperação, logo os jogadores não apenas interpretam suas personagens, mas **são co-autores e também co-narradores**, pois eles trazem o ponto de vista, o foco de suas personagens. (Law afirma que no RPG o foco narrativo sempre fica temporariamente em quem está falando) Isso legitima que todas as suas personagens sejam protagonistas. A existência de vários narradores em níveis diferentes também ocorre na narrativa literária, conforme observa Todorov:

“Há um ou vários narradores; e neste último caso, estes se situam ou no mesmo nível, ou em níveis diferentes. Esses níveis da narração dependem do tipo de relação entre as seqüências no interior de uma mesma narrativa (encaixamento ou encadeamento): no romance epistolar, por exemplo, os autores das cartas se situam a priori, no mesmo nível; o mesmo acontece com os dez narradores do Decameron de Boccaccio (suas narrativas são encadeadas entre si). Em compensação, o quadro do Decameron tem seu narrador que não se situa no mesmo nível: se ele pode contar o ato de enunciação dos outros narradores, o inverso não é verdadeiro.” (2001, pg. 295. itálicos do autor)

Dito isso, convém observar que não é necessário que todos os jogadores tenham espaço igual em todas as sessões. Pode haver sessões em que o foco esteja em uma das personagens, o foco varia então sessão a sessão, equilibrando-se a participação dos jogadores na crônica (campanha) como um todo. Assim, teríamos personagens protagonistas e secundárias em algumas sessões, equilibrando-se todas como protagonistas na crônica. Por fim, alguns jogadores,

como “Tranquilo”, podem assumir papel secundário na crônica voluntariamente, mas esse é um desenvolvimento natural e não planejado, preservando a espontaneidade dos RPGs.

Os diferentes meios narrativos, por suas próprias características, tem pontos fortes e fracos, ênfases e limitações. O cinema trabalha mais o espaço e a visualidade que a narrativa literária, não se pode dizer que uma personagem “se veste com elegância” e deixar o resto por conta da imaginação do receptor no cinema, é preciso mostrar. Por outro lado, o cinema costuma apresentar as personagens sem expressar seu estado mental, seus pensamentos, emoções e percepções, estas têm de ser inferidas a partir de suas ações. Esta apresentação “cinematográfica padrão” das personagens sem expressar seu interior psicológico é difícil para narrativas verbais, que tendem a dar ênfase a este aspecto delas. Mesmo a disposição das ações tende a ser alterada na transposição de um meio narrativo para outro. Há uma interpretação da narrativa quando esta vai do livro para a tela e vice-versa. Por isso, é comum dizer que o livro é melhor que o filme, que se perdeu muito na passagem. Melhor ou pior, perda ou ganho, se esta avaliação tem critérios objetivos ou depende apenas do lugar de onde se fala, que é frequentemente uma opção de gosto, é uma questão na qual não quero entrar. São diferenças de meio narrativo que já eram apontadas por Aristóteles na Poética quando ele coloca que a perseguição de Heitor por Aquiles que funciona bem na narrativa diegética ficaria risível se encenada.

As narrativas multiformes do RPG têm suas limitações e amplitudes derivadas de sua dramatização coletiva mediada por regras explícitas. Porém, não se deve confundir o RPG comercial de massa com o total das possibilidades do RPG como forma narrativa. Do mesmo modo que o cinema de massa norte-americano não corresponde sequer a totalidade da produção cinematográfica dos EUA. As possibilidades poéticas podem ser mais amplas do que parecem à primeira vista.