

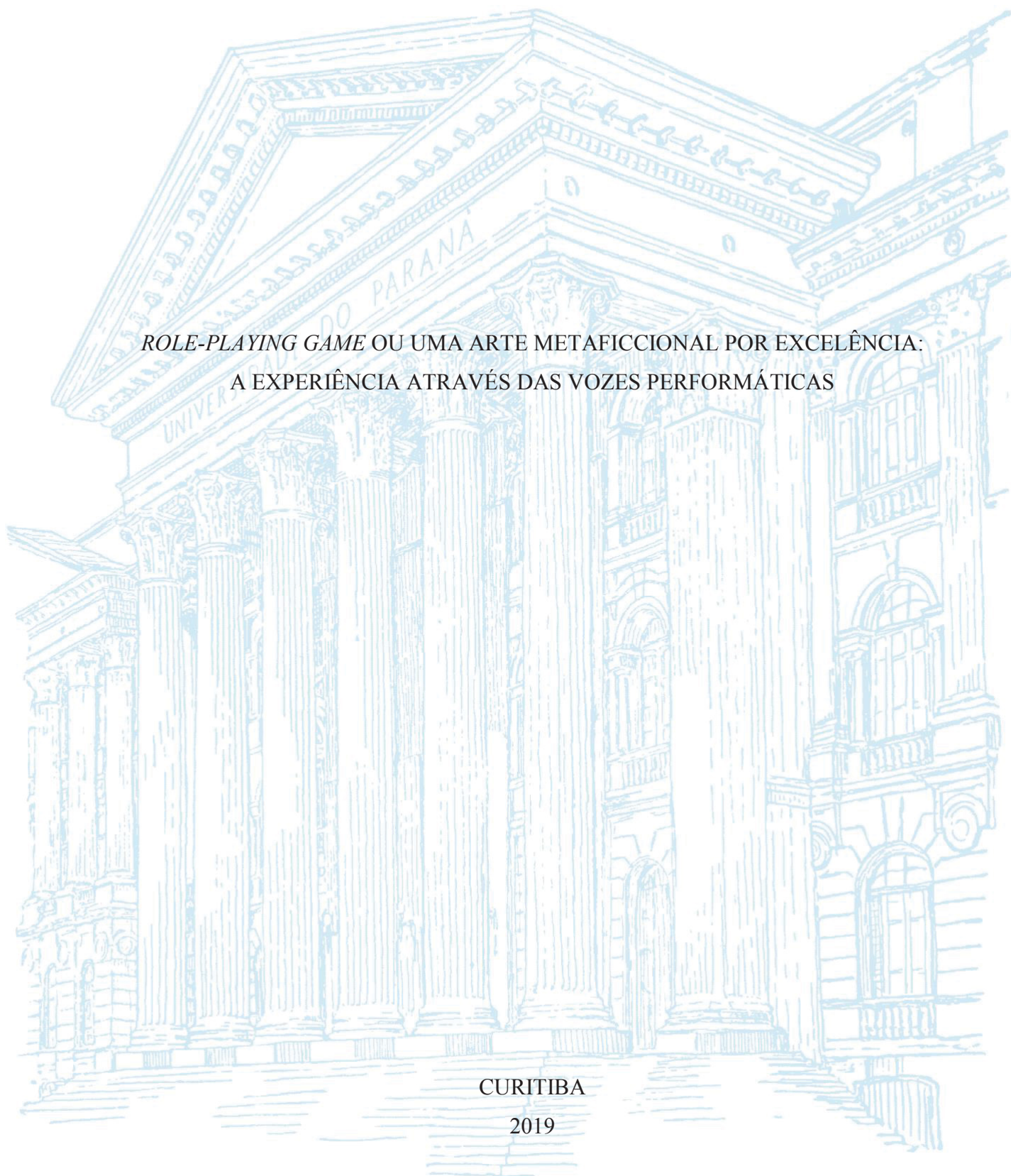
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

TAYNAN MENDES DE CARVALHO

ROLE-PLAYING GAME OU UMA ARTE METAFICCIONAL POR EXCELÊNCIA:
A EXPERIÊNCIA ATRAVÉS DAS VOZES PERFORMÁTICAS

CURITIBA

2019



TAYNAN MENDES DE CARVALHO

ROLE-PLAYING GAME OU UMA ARTE METAFICCIONAL POR EXCELÊNCIA:
A EXPERIÊNCIA ATRAVÉS DAS VOZES PERFORMÁTICAS¹

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Letras, Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras, Área de concentração Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Tadeu Gonçalves

CURITIBA

2019

¹ Título inspirado no artigo de Viven Feasson, *Le jeu de rôle, art méta-fictionnel par excellence*, 2015. Disponível em: <http://www.vivienfeasson.com/2015/08/17/le-jeu-de-role-art-meta-fictionnel-par-excellence/>. Acessado em: 10/11/2018.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS/UFPR –
BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS COM OS DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Fernanda Emanoéla Nogueira – CRB 9/1607

Carvalho, Taynan Mendes de

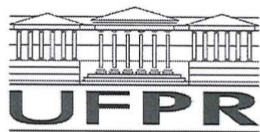
Role-Playing Game uma arte metaficcional por excelência : a experiência através das vozes performáticas. / Taynan Mendes de Carvalho. – Curitiba, 2019.

Dissertação (Mestrado em Letras) – Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná.

Orientador : Prof. Dr. Rodrigo Tadeu Gonçalves

1. *Role-Playin Game* – História. 2. Jogos de fantasia. 3. Atos de fala (Linguística). 4. Performance (Arte). 5. Dramatização – Ficção. I. Título.

CDD – 793.93



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LETRAS -
40001016016P7

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em LETRAS da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **TAYNAN MENDES DE CARVALHO** intitulada: **Role-Playing Game ou uma arte metaficcional por excelência: A experiência através das vozes performáticas**, após terem inquirido o aluno e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua Aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 03 de Abril de 2019.

RODRIGO TADEU GONÇALVES
Presidente da Banca Examinadora (UFPR)

ALEXANDRE ANDRE NODARI
Avaliador Interno (UFPR)

ALVARO KASUAKI FUJIHARA
Avaliador Externo (UEPG)

DEDICATÓRIA

Dedico todas essas páginas às crianças que continuam imaginando um mundo diferente e nos dando a esperança de que um dia ele realmente o seja. Incluo as crianças que mantemos vivas dentro de nós durante e depois das partidas de RPG, e também a minha própria criança que se esforçou para aprender e jogar RPG. Dedico especialmente, por fim, às crianças que perdem diariamente suas infâncias e resistem necessariamente por ainda não termos construído um lugar melhor.

*A todo aquele que anda sobre a terra
A todo aquele que trava sua guerra
A quem não reconhece muros nem prisões
A quem não respeita correntes nem grilhões
Aos que não esperam que o tempo lhes dê razão
Aos que ousam derrubar a moral e a tradição
A todo aquele que abraça a delinquência
A todo aquele que vive a inconseqüência*

(Flicts)

AGRADECIMENTOS

Expresso meus verdadeiros agradecimentos às pessoas que fizeram parte desse processo direta ou indiretamente, pois sabemos que nada importante é possível ser feito individualmente, isso é ainda mais verdadeiro quando se trata de RPG.

Primeiramente, agradeço à Roberta Maran Perins, minha companheira muito querida com a qual já compartilhei muitos anos de vida. Para além de dividir comigo espaços, sonhos, mesas de RPG e tantas experiências, ela foi fundamental nesse processo me apoiando física e emocionalmente. Ela quem foi sempre a primeira a escutar minhas ideias e pensamentos para o trabalho, ela quem leu e revisou tudo isso ao passo que foi se concretizando. Agradeço muito a minha primeira leitora e revisora, sem ela muito provavelmente não teria chegado até o fim deste trabalho – se é que o teria iniciado.

Faço meus agradecimentos sinceros ao meu orientador Rodrigo Tadeu Gonçalves que acreditou na pesquisa e em mim quando muitos não acreditavam. Agradeço a ele por ter continuado me ajudando e se esforçando para que conseguíssemos construir um bom trabalho – e também, claro, por todos os textos indicados e pelos livros dados. Agradeço, principalmente, pela força, sinceridade e por ser esse alguém que estimo e que me inspira continuamente pela sua paixão por seus estudos e pela sua grande responsabilidade. Agradeço também pelos momentos divertidos e de apoio emocional que me ajudaram a continuar.

Ao Alexandre André Nodari, que mesmo antes da qualificação já havia feito uma grande contribuição para este trabalho. Agradeço por ter me ensinado tanto de ficção e literatura, e por ter me feito chegar às discussões de metaficção, a qual foi ponto fundamental para a compreensão do RPG e da escrita desta dissertação. Agradeço por ter também me incentivado a seguir os rumos desta pesquisa, acreditando no potencial dela e sendo crítico sempre que precisou ser.

Ao Álvaro Kasuaki Fujihara, por viajar para ouvir e discutir sobre RPG com muito afinho e conhecimento. Agradeço por ter anotado uma grande quantidade de observações, detalhes e sugestões me ajudaram muito. Agradeço por se esforçar e demonstrar boas esperanças sobre o trabalho, as quais espero que eu tenha conseguido suprir minimamente.

Agradeço também ao Caetano W. Galindo por ter me ensinado muito de literatura, principalmente sobre James Joyce, me influenciando a ver de outra forma as possibilidades dessa arte. Mas agradeço principalmente por ter me dado força e liberdade para escrever um artigo sobre RPG na sua matéria sobre *Finnegans Wake*. Esse artigo foi o pontapé inicial para ensaiar os caminhos que esta dissertação seguiria e notar alguns elementos muito importantes do RPG.

Devo agradecimentos para pessoas do outro canto do mundo, como Coralie David, a qual foi minha maior influência nesta dissertação, uma das pessoas que mais me mostrou o quanto o RPG pode ser estudado a sério e que ainda temos muito a discutir e pesquisar. Agradeço a ela por ter me enviado a sua tese pessoalmente, ter conversado comigo e se mostrado uma pessoa muito divertida. Ainda espero conhecê-la pessoalmente e jogar algumas partidas. Agradeço mais uma vez pelos seus escritos tanto por e-mail quanto dos seus próprios textos, pois realmente foram fundamentais para esta pesquisa, sem ela tudo teria sido muito mais difícil.

Ao Romaric Briand por também me enviar o seu livro e passar o contato da Coralie David. Além disso, agradeço por ter sido mais uma importante influência, principalmente por me inspirar muito nas suas práticas e pensamentos, por mostrar que estudar, jogar e criar RPG podem ser um grande foco das nossas vidas se realmente tivermos dedicação e disciplina.

Ao Paulo Vitor Mineiro Costa, amigo de tantos e tantos anos, que até em momentos difíceis conseguiu ajudar com esta pesquisa, seja em discussões, leituras, sugestões ou mesmo com pequenos gestos ou apoios externos. Também agradeço muito por ser essa pessoa com que divido grande parte do meu tempo, ideias, projetos e ainda ótimas partidas de RPG.

Agradeço à Thais Freitas que apesar de ter chegado há pouco tempo na minha vida tem sido mais um ponto importante de apoio emocional, e que, mesmo nunca tendo jogado RPG, se interessou por saber mais e ler partes deste trabalho.

Dedico também a todos os outros jogadores que me ensinaram nessa trajetória, não apenas sobre o jogo, os sistemas e os cenários, mas também sobre a própria vida.

Primeiramente ao Willson Alves, que desde cedo cuidou de mim como um irmão mais novo e foi um dos melhores Mestres com quem já joguei. Continuo tendo carinho por ele apesar da distância, por mesmo não tendo acompanhado muito esse processo sempre ter demonstrado interesse e felicidade por este trabalho. Agradeço também ao Paulo Pröglhöf por ter sido o outro

irmão mais velho que acompanhou tantas partidas de RPG com muito humor, e por ter dividido comigo uma das melhores cenas que já vivenciei no RPG. Ao Renan Silva, que conheci entre duas partidas de RPG em uma longa caminhada pela madrugada e que depois disso virou um amigo importante.

Agradeço também a todos os outros que estiveram em tantas mesas, dividiram tantas experiências fora e dentro das partidas de RPG: Well, Daniel, Mário, Wilson, Renato, Preto, Ovelha, Sosno, Bolinho e Gui. Faço um agradecimento especial ao Argentino, que nos deixou uma ótima aventura, a qual sempre lembro que nunca poderemos voltar a jogar, mas que valeu a pena, e guardo com muito carinho esses momentos.

Certamente deixarei passar muitos nomes que jogaram comigo, alguns durante uma única partida, ou mais partidas mas menos frequentes, outros tantos que jogaram por meios digitais, por fóruns, pelo IRPG e pelo 2ic, programas a que também devo agradecimentos. Ao Fernando (Frazz), que além de jogar comigo online por anos foi o primeiro a me receber em Curitiba já com uma mesa de RPG, e seguimos jogando por um tempo juntos. Ao João Paulo, amigo de infância, que veio a compor um grupo de RPG comigo, Paulo Vitor e Roberta. Aos meus alunos do Clube de RPG que também me ensinaram muito. Todos que compartilham partidas de RPG conosco certamente nos ajudam a aprender e a crescer. Talvez eu deva agradecer também a tantos personagens criados e conhecidos nos mundos de RPG, que tive a honra de interpretar ou trocar algumas palavras. Agradeço ao próprio RPG por ter me propiciado tantos amigos, ensinamentos e dias felizes.

Sem tantas pessoas que colaboraram de diversas formas, cumpriram funções específicas em momentos pontuais ou contínuos, há muitos anos ou durante a pesquisa, escrever sobre RPG não seria possível.

Agradeço também à Área de Concentração em Estudos Literários do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPR que permitiu que uma pesquisa como essa fosse trabalhada e desenvolvida dentro da universidade.

Por último, mas não menos importante, agradeço à Gaia, que esteve sempre do meu lado, preocupada com minha ansiedade e nervosismo e fazendo o possível para me ver bem.

RESUMO

Esta dissertação tem como cerne o aprofundamento dos estudos sobre o *Role-Playing Game* compreendido como uma nova expressão artística. Conscientes das relações intrínsecas principalmente com a literatura, mas também com outras artes, avançamos na pesquisa e análise das particularidades do RPG e os seus pontos em comum com elas, sobretudo as mais narrativas. Percebemos que além de ser uma nova arte metaficcional por excelência, questão que será discutida e aprofundada durante o trabalho a partir do embasamento nos textos de Wolfgang Iser e de algumas noções bakhtinianas, o RPG absorve muito das estruturas e elementos de outros lugares e os radicaliza. Para que a experiência estética se realize no RPG, necessitamos dos elementos lúdicos e ficcionais dialogando constantemente. Desse modo, eles possibilitam a nós uma grande capacidade de obliquação através da transição e permanência simultânea em espaços distintos: o da ficção e o do jogo, principalmente. Com o objetivo de alcançar uma melhor análise desse corpo incomum e curioso que é o RPG, nós faremos neste trabalho uma reflexão inicial sobre as suas possíveis definições e uma parte significativa do seu processo histórico e do seu desenvolvimento prático-teórico. A partir do momento em que o enxergamos como uma arte, é indispensável buscarmos entender a sua matéria, a sua forma, a autoria e a própria obra que produz – se é que realmente produz uma obra pelo seu aspecto extremamente efêmero. Nessa investigação perceberemos ainda mais o diálogo vital do RPG com as práticas e bases literárias, além da própria ficção que, conforme os estudos realizados, mostrar-se-á ainda mais presente e essencial para o RPG; a linguagem, mais especificamente a performance oral, serão fundamentais para essa criação tão poderosa. Para compreendermos essa prática, o poder do discurso, os seus diferentes tipos e como se expressam no RPG, estaremos aliados ao pensamento de Barbara Cassin, que revisita os atos de fala de John L. Austin e os aprofunda. O RPG apresenta uma série de particularidades e similaridades com esses estudos do performativo que serão aprofundadas neste trabalho. Somente a partir da realização dos performativos, em um diálogo direto com a ficção, a expressão estética pode ser realizada, sempre coletivamente por múltiplos grupos de jogadores e de diversas maneiras. Essas práticas performáticas únicas nos fazem rever o uso da linguagem oral e suas potencialidades. O RPG nos faz olhar e explorar novas perspectivas para características da sociedade e principalmente da ficção, que é (re)trabalhada constantemente.

Palavras-chave: *Role-Playing Game*, Literatura, Atos de Fala, Performance, Jogo, Ficção.

ABSTRACT

This dissertation's core is the deepening of the studies of Role-Playing Game understood as a new artistic expression. Conscious of the intrinsic relations mainly with literature, but also with other arts, we have advanced in the research and analysis of the peculiarities of RPG and its points in common with them, especially the more narrative ones. We realize that in addition to being a new metafictional art par excellence, an issue that will be discussed and deepened during this dissertation from Wolfgang Iser's texts and some Bakhtinian notions, RPG absorbs much of the structures and elements of other places and radicalizes them. In order for aesthetic experience to take place in RPG, we need the ludic and fictional elements constantly in dialogue, so they give us a great capacity for obliquation through the simultaneous transition and permanence in different spaces: fiction and gameplay, especially. So that in order to achieve a better analysis of this unusual and curious body that is RPG, we will make an initial reflection on its possible definitions and a significant part of its historical process and its practical-theoretical development. From the moment we see it as an art, it is indispensable to seek to understand its matter, its form, its authorship and the very work that it produces – if it really produces a work because of its extremely ephemeral aspect. In this research, we will further understand RPG's vital dialogue with the literary practices and bases, as well as the fiction that, according to our studies, will be even more present and essential for RPG; language, more specifically oral performance, will be central to such a powerful creation. To understand this practice, the power of discourse, its different types and how they are expressed in RPG, we will be allied with the thinking of Barbara Cassin, who revisits John L. Austin's speech acts and deepens them. RPG presents a series of peculiarities and similarities with these studies of the performative that will be deepened in this dissertation. Only through the execution of the performatives, in a direct dialogue with fiction, aesthetic expression can be performed, always collectively by multiple groups of players and in different ways. These unique performance practices make us review the use of oral language and its potentialities. RPG makes us look and explore new perspectives for characteristics of society and especially of fiction, which is (re)worked constantly.

Keywords: Role-Playing Game, Literature, Speech Acts, Performance, Game, Fiction.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1	21
<i>As múltiplas faces do RPG</i>	21
1.1 – RPG: uma possível arte	22
1.1.1 – Dificuldades da definição	24
1.1.2 – O que não é	26
1.2 – O que define o RPG	30
1.2.1 – Possíveis perspectivas	31
1.2.2 – Algumas definições iniciais	34
1.2.3 – Interpretação, interação e imersão	38
1.2.4 – RPG e literatura	42
1.3 – Para além da narrativa	45
1.3.1 – O texto como meio	45
1.3.2 – O ritual coletivo e os ritos de passagem pessoais	50
1.3.3 – Uma experiência performática	56
1.4 – Os elementos básicos do RPG	61
1.4.1 – Sistema	62
1.4.2 – Cenário	64
1.4.3 – Jogador-Personagem	66
1.4.4 – Mestre	67
1.4.5 – Campanha/Sessão	68
1.4.6 – <i>Off-game</i>	70
1.4.7 – <i>Metagame</i>	71
CAPÍTULO 2	73
<i>A invenção e a recepção do RPG</i>	73
2.1 – Os primeiros passos não comentados do RPG	73
2.1.1 – <i>The Egypt Game</i> ou o pré-RPG e uma influência possível	75
2.1.2 – Os elementos e particularidades de <i>The Egypt Game</i>	78
2.1.3 – Outros caminhos antes do D&D	81
2.2 – <i>Dungeons & Dragons</i> ou o (mais famoso) RPG	84
2.2.1 – Literatura Fantástica + <i>Wargames</i>	84
2.2.2 – As regras básicas e a figura fundamental do Mestre	87
2.2.3 – O objetivo do jogo e a interação dos jogadores	90
2.2.4 – Outras novidades e outros desafios possíveis	93
2.2.5 – Os suplementos e a ascensão mercadológica da TSR	96
2.2.6 – <i>Wizards of the Coast</i> e os novos passos do D&D	99
2.3 – A recepção do RPG e as suas novas perspectivas	103
2.3.1 – As influências e a forte presença do RPG na cultura popular	104
2.3.2 – A expansão dos limites do RPG	107
2.3.3 – <i>Call of Cthulhu</i> ou o horror cósmico no RPG	110
2.3.4 – Algumas outras influências	113
2.3.5 – Dois novos clássicos fundamentais pré anos 90	116
CAPÍTULO 3	120
<i>Alterações formais e culturais do RPG</i>	120
3.1 – <i>Storyteller</i> ou uma narrativa de horror político	120
3.1.1 – As primeiras páginas de uma aparição histórica	121
3.1.2 – <i>Storyteller</i> simplesmente	124

3.1.3 – A narrativa como totalidade	126
3.1.4 – As mecânicas e suas práticas	129
3.1.5 – As edições, erros e acertos de <i>Storyteller</i>	134
3.2 – Algumas outras influências e o RPG hoje	136
3.2.1 – Experimentações no RPG	137
3.2.2 – As transformações do RPG	139
3.2.3 – A comunidade de RPG e os anos mais recentes	140
3.3 – RPG no Brasil e as suas particularidades históricas	143
3.3.1 – A recepção do RPG pelos pais e adultos	144
3.3.2 – O caso de Ouro Preto e o peso da justiça	146
3.3.3 – Os sistemas e práticas no Brasil	148
CAPÍTULO 4	152
<i>Teorias e estudos do RPG</i>	152
4.1 – Teorias e estudos do RPG	152
4.1.1 – Os primeiros e decisivos estudos	153
4.1.2 – O período dos anos 2000 na academia brasileira	156
4.1.3 – Os estudos mundiais no segundo milênio	159
4.2 – As primeiras teorias especificamente sobre RPG	162
4.2.1 – <i>Threefold Model</i> e a teoria GNS	164
4.2.2 – O simulacionismo e as premissas narrativas	167
4.2.3 – Outras contribuições da Forja	171
4.2.4 – <i>The Manifesto of the Turku School</i>	175
4.2.5 – <i>Dogma 99</i>	179
4.2.6 – RPG como arte	181
CAPÍTULO 5	184
<i>Jogo e Ficção</i>	184
5.1 – Sistema de Jogo e Roleplay	185
5.1.1 – A tecnologia do RPG	185
5.1.2 – (re)Definindo o sistema	190
5.1.3 – O sistema como necessidade	195
5.1.4 – Roleplay ou <i>Roleplay</i>	197
5.1.5 – Agência e destino	201
5.1.6 – O sistema de jogo e a ficção	209
5.2 – A metaficção no RPG	212
5.2.1 – Encenar e experienciar	215
5.2.2 – Os múltiplos <i>Eus</i> e seus desdobramentos	218
5.2.3 – Personagem-Jogador ou Jogador-Personagem	225
CAPÍTULO 6	231
<i>Sobre uma arte ignorada</i>	231
6.1 – Impulsos humanos e elementos estéticos	232
6.1.1 – As cartas de Schiller e os impulsos da humanidade	234
6.1.2 – A <i>matéria</i> e a <i>forma</i> nas obras	238
6.2 – A ficção como corpo modelável – A <i>matéria</i> do RPG	242
6.2.1 – Uma <i>matéria</i> complexa	243
6.2.2 – Os diferentes momentos da seleção e organização do material	248
6.2.3 – Enfim o <i>material ficcional maleável</i>	253
6.3 – A performance oral ou quando dizer é realmente fazer	257
6.3.1 – Performativo e Constativo	257
6.3.2 – Os atos de fala	260
6.3.3 – Ilocucionário ou Perlocucionário	264

6.3.4 – Performance ou Performativo	267
6.3.5 – Os performativos: Pagão, Cristão e Jurídico	272
6.3.6 – Os múltiplos atos de fala no RPG	276
6.4 – Os performativos ficcionais – A forma do RPG	282
6.4.1 – A resistência assimétrica	285
6.4.2 – Os diferentes <i>gestos</i>	287
6.4.3 – Sequências de <i>gestos</i> : a performance oral completa	290
6.4.4 – O elemento formal	294
6.4.5 – O impulso-lúdico no RPG	297
6.5 – A criação e a coletividade – A autoria no RPG	299
6.5.1 – Para além dos <i>gestos</i>	302
6.5.2 – Os diversos autores e suas personalidades	304
6.5.3 – A autoria dos Mestres	307
6.5.4 – O Grupo – uma autoria também do coletivo/grupo	311
6.5.5 – Não só autor, não só leitor	313
6.5.6 – Os tons dos <i>performativos ficcionais</i>	317
6.6 – Entre espaços num único tempo – A obra no RPG	320
6.6.1 – Material (ou conteúdo) ficcional maleável	324
6.6.2 – O turbilhão infinito, mas efêmero	328
6.6.3 – Um cubo entre o virtual e o real	330
6.6.4 – Uma obra metaficcional, efêmera e plural	332
6.6.5 – Os lugares que ocupamos – <i>On, Meta, Off</i>	336
6.6.6 – O humor e o <i>meta</i> no <i>off</i>	339
6.6.7 – Os elementos do RPG na obra	342
CONSIDERAÇÕES FINAIS	347
REFERÊNCIAS	355

INTRODUÇÃO

O *Role-Playing Game* é uma arte recente, com menos de 50 anos de idade, mas que já demonstrou um bom amadurecimento nesse tempo. Iniciamos este texto com essa afirmação simples e precisa, baseada em outros teóricos que já se debruçaram sobre essa discussão e que buscaram, para além da defesa do RPG como uma nova arte, compreender melhor o que essa constatação significa (MACKAY, 2001; DAVID, 2015; POHJOLA, 1999). Para perceber que muitos momentos desse jogo nos causam sensações semelhantes a outros contatos com as artes necessitamos jogá-lo. Somente podemos verificar a veracidade dessas afirmações ao nos propormos à experiência, somente podemos compreender de fato o que é o RPG ao participarmos de ao menos uma partida com um grupo de amigos ou conhecidos. Por isso, não será nosso objetivo neste trabalho tentar substituir o contato direto com o que o RPG é em sua essência; nem mesmo pretendemos defender e justificar constantemente o RPG como arte. Esse é o nosso ponto de partida inicial já defendido por outros pesquisadores e verificado por muitos jogadores que tiveram a fortuna dessa experiência. Como toda expressão estética, só podemos conhecer realmente seu resultado ao vivenciarmos em nossos próprios corpos sua manifestação, portanto: joguem!

Apesar de uma parte fundamental do conhecimento sobre o RPG ser definitivamente empírica, apenas ela não nos basta mais. Necessitamos também aprofundar esses debates, compreender melhor nossas experiências, nossas vontades, preferências; precisamos sobretudo entender como tudo isso acontece. O RPG é um corpo extremamente complexo, com um potencial enorme, em crescimento e amadurecimento constante. Por isso, principalmente, precisamos pesquisá-lo e analisá-lo rigorosamente, a fim de colaborarmos para o seu desenvolvimento e um melhor aproveitamento das suas competências, tanto pessoais quanto sociais.

Proponho-me a essa difícil jornada primeiramente por ter um acerto de contas com o RPG, por tudo que ele me propiciou durante grande parte da minha trajetória. Percebo que certamente não sou o único a sentir essa necessidade de pagar ao menos uma parte dessa dívida; é comum esse desejo de proporcionar ao RPG algo semelhante ao que ele nos proporcionou. Grandes trabalhos, tanto na literatura, quanto no cinema e, inclusive, nos próprios estudos teóricos surgiram desse impulso de responsabilidade e compromisso com nossa própria caminhada em que o RPG foi indispensável. Esse jogo, desde o seu surgimento, é transformador

principalmente para crianças, adolescentes e jovens que acabam por encontrar melhor o seu lugar no mundo.

Para que não haja dúvidas de como o RPG se relaciona diretamente com os estudos literários vamos adiantar alguns pontos. Para além do quanto a literatura e a ficção permeiam o RPG, a forma pela qual ele é criado, construído e jogado é o principal estudo que poderíamos desenvolver dentro dessa área. Apesar de muitos teóricos terem pesquisado o RPG dentro da literatura, poucos tocaram no assunto dos atos de fala desenvolvidos por John L. Austin (1990), e os que perceberam sua presença essencial, como Daniel Mackay (2001), não aprofundaram muito na análise e tentativa de compreender suas particularidades. Não conhecemos nenhum estudo que tenha se dedicado à investigação dos atos de fala a partir das práticas do RPG, ou seja, que tenha feito o caminho inverso para melhor compreender outros possíveis usos dessas performances orais. Esse jogo-arte é uma árvore muito frutífera para esses estudos, pois é a partir das performances orais que criamos e nos expressamos, ele apresenta um potencial do discurso esquecida há muito tempo.

Quem vai nos lembrar a força que as palavras podem ter será Barbara Cassin (2018), a partir do livro de J. L. Austin e dos conhecimentos expostos pelos sofistas. Será principalmente a partir dela que alcançaremos uma compreensão melhor do que podem ser os atos de fala e o que de fato são nas partidas de RPG. Perceberemos melhor as limitações do performativo, o seu poder de transformar o mundo, criar efeitos e agir simultaneamente à enunciação. A partir da constatação de diferentes tipos de performativos através da história, por Cassin, podemos notar que o RPG retoma também tempos e práticas mais antigas da performance oral. Constrói uma relação mais humana, horizontal, em que todos se olham como possíveis criadores que podem dizer e fazer. Todos têm agência e uma capacidade de construir novos mundos.

Perceberemos com o desenvolvimento deste trabalho o quanto esses são pontos muito profundos e elementares para o RPG, e essa investigação talvez seja uma das maiores contribuições desta dissertação. Estaremos constantemente nos aprofundando nas particularidades do RPG, tentando destrinchá-lo, decompondo sua estrutura e cavando não só para encontrar respostas a essa prática, mas também fagulhas poderosas que nos ajudam a compreender elementos da própria literatura e da linguagem. Quanto mais avançamos disciplinadamente e realmente dispostos a compreender essa arte, mais conseguimos aproveitar suas diversas virtudes. A partir desses estudos perceberemos o quanto a linguagem e a ficção estão incorporadas na estrutura básica do RPG, pois ele precisa delas para existir.

O RPG, apesar de ser tão revolucionário na sua própria constituição, é muito pouco estudado seriamente. Grande parte do esforço de pesquisar e construir este trabalho é pessoal,

mas vai para além disso. Percebo como o RPG surge em um momento necessário para a nossa sociedade, pois é uma arte que não aparece à toa e que não cresce tanto apenas por ser incrivelmente divertida. Ela permite que cada indivíduo conheça mais de si mesmo, se expresse de um modo fácil na prática, ao mesmo tempo que complexo na quantidade de possibilidades e níveis que essas expressões acontecem. Essa arte surge em um momento em que a contemporaneidade está cada vez mais despedaçada, em que as pessoas se tornam cada vez mais individualistas, fechadas em si mesmas, egocentradas. Enquanto isso, o único modo de jogar e criar no RPG é coletivamente, em uma troca íntima entre pessoas que, se já não forem, em grande parte das vezes se tornarão amigos. O RPG faz com que cada um tenha que colocar para fora aquilo que só está na sua mente, mas ao mesmo tempo respeita o seu espaço e personalidade de experienciar.

Poderíamos justificar de diversas maneiras a importância do RPG e de pesquisas que aprofundem nesse tema. Podemos olhar a partir de uma perspectiva que o veja como uma ferramenta interessante pedagogicamente, ou como um jogo que treina a capacidade de resolução de problemas e de agenciamento de recursos, que desenvolve nos seus participantes a interpretação, oratória etc. Ele também possibilita um maior compartilhamento de conhecimentos e interesse pela leitura, imaginação, escrita e criação. O RPG retoma um ideal social de unidade e apoio mútuo, ou seja, une as pessoas para que cooperativamente alcancem um mesmo objetivo e dividam sensações e sentimentos. Podemos, inclusive, pensar essa arte a partir de um olhar mais terapêutico que possibilita um autoconhecimento a partir do lúdico e do contato com outros indivíduos. Mas, essencialmente, podemos dizer que ele é uma expressão cultural, cada vez mais popular, muito própria e necessária aos nossos tempos tão difíceis. O RPG retoma muito do que deixamos para trás e era fundamental para nosso desenvolvimento: a troca, os mitos, os ritos, a socialização e a expressão popular.

O RPG, como toda arte, tem no seu principal propósito de existência sua maior qualidade, o seu modo e sua capacidade de expressão única. Ele apresenta similaridade com várias artes, absorve e radicaliza muitos dos seus elementos, principalmente com artes que lidam com a narrativa, mais precisamente com a ficção. Nele podemos ver a própria criação se formar, podemos ver a ficção se constituir em ato, somos conscientes do processo criativo ao mesmo tempo em que estamos sempre experienciando como se estivéssemos diante de uma obra artística – pois de fato estamos, mas ela está em constante formação. Somos corpos ativos e receptivos, performamos para criar e imaginar nossos próprios mundos. As partidas de RPG lembram muito as contações de histórias em volta da fogueira, as expressões literárias orais e mais antigas, em que cada indivíduo adicionava elementos à história da forma como desejava,

e todos podiam assumir esse lugar de “*storyteller*”. Ao nos dedicarmos aos estudos do RPG e melhor compreender suas mecânicas e práticas, ou seja, o seu funcionamento e os seus resultados, estamos aprendendo muito também das outras expressões estéticas. Aprendemos ao mesmo tempo sobre os indivíduos e a sociedade em que vivemos e a relação dela com o passado. No RPG o novo, a invenção e a radicalização se unem com a ancestralidade e formas mais consolidadas de criar. Em resumo, o RPG se apropria de muitas realidades e práticas distintas, no tempo e no espaço, e a partir disso busca levar alguns desses elementos ao seu extremo para criar algo completamente novo e extraordinário.

Apesar de ser comparado ao teatro por aparentemente ser o que mais se parece, o RPG certamente se assemelha mais à literatura (DAVID, 2015). Embora não seja literatura, ele nos relembra e absorve elementos e até mesmo discussões teóricas para a sua própria forma. Primeiramente, o mundo é concebido nas nossas próprias imaginações a partir dos atos fundados em palavras lançadas ao vento. O RPG nasceu, como veremos, diretamente da literatura, ou, talvez, até mesmo dentro da literatura; se inspirou muito na base literária para construir seus sistemas, cenários e o próprio jogar. Aprendeu com ela histórias, estruturas narrativas, construção de personagem e ainda radicalizou elementos como a intertextualidade e transformou, dentro da sua própria organização, o leitor em um corpo ainda mais ativo e decisivo. A literatura é uma mãe para o RPG, que nutre muito do que o RPG necessitou para desenvolver e, de uma ou outra maneira, foi uma das responsáveis diretas por pari-lo. Não é à toa que muitos teóricos, como nós, pesquisaram o RPG dentro da área de literatura, comparando-o com a literatura ou até vendo nele uma nova extensão dela. No entanto, o filho cresceu e precisamos saber melhor do que ele é capaz. O RPG precisa também se emancipar.

A quantidade de radicalização de elementos em comum com outras áreas, experimentações específicas e complexidades da sua prática, fazem do RPG uma arte única cuja composição orgânica ainda reconhecemos bem pouco. Como comentamos, o próprio fazer do RPG, o principal ato de criar, é aproveitado de outros lugares da nossa sociedade, inicialmente na poesia e por alguns filósofos da Grécia antiga, mas também está presente, nos dias de hoje, na igreja e nos tribunais principalmente. O ato de criar através das palavras, ou seja, de não só constatar o que já existe, mas transformar a realidade, é elevado a um patamar fundamental nas práticas do RPG; agir ao mesmo em que se diz se torna ainda mais possível e poderoso. Essa capacidade criativa do verbo se renova no RPG e expande todos os seus limites, ou ao menos nos mostra melhor quais eram eles. Ao estudarmos o RPG a fundo, essas características ganham novos contornos, adaptamos nossos olhares para os seus pares – outras artes próximas – e para os elementos que o compõem que são ressaltados e levados muitas

vezes aos seus limites. Para que ajudemos o RPG a amadurecer nas suas práticas, precisamos conceituar seus elementos e compreender melhor sua estrutura. Toda a organização deste trabalho tem como foco se aproximar do âmago dessa nova arte, compreender melhor suas possibilidades e conseguir aproveitá-las melhor.

Visando a esse objetivo, dividimos o trabalho em seis capítulos. Os quatro primeiros nos colocam em contato com as definições do RPG, com a sua história, com as mudanças de sua perspectiva e também com os estudos teóricos já desenvolvidos por outros pesquisadores. Seria incoerente com nossa proposta não dedicarmos um bom espaço desta dissertação para entender melhor de onde vem o RPG, as possíveis perspectivas para compreendê-lo e os seus elementos básicos. Já que não podemos praticar o RPG neste espaço, ou nem mesmo nos sentimos preparados, com ferramentas suficientes para analisar a prática em si, o mais eficiente parece ser esse aprofundamento nas análises dos materiais mais acessíveis e preparados que temos, principalmente o sistema, as mecânicas e os modos de jogar. Resumindo, os capítulos iniciais foram pensados para que possamos construir esse aprofundamento no RPG. A partir deles estaremos mais instrumentalizados para analisar mais especificamente os elementos que estamos buscando. Os dois últimos capítulos condensam nossos principais objetivos com este trabalho.

O primeiro capítulo concentra as múltiplas faces do RPG. É nele que entraremos em contato com as diferentes definições e perspectivas variadas sobre essa arte-jogo. Definir e compreender o RPG é um trabalho árduo, e preconceitos e confusões do senso comum costumam atrapalhar essa tarefa. Não é um capítulo dedicado apenas àqueles que não conhecem nada desse jogo; ao contrário, acreditamos ser uma importante discussão para quem já entrou em contato e até mesmo para os jogadores, Mestres e outros pesquisadores de RPG. Sabemos da dificuldade que compartilhamos entre a grande parte dos jogadores de RPG nas tentativas de explicar o que fazemos para familiares e amigos. Além disso, é importante que compreendamos melhor os motivos que nos fazem gostar tanto desse jogo e entendamos também quais dessas características apontadas por teóricos e jogadores de RPG parecem se encaixar mais com nossa concepção e objetivos. O primeiro capítulo demonstra os caminhos possíveis para pensar e estudar o RPG e ressalta as características que acreditamos ser mais definidoras.

Após compreendermos melhor os elementos do RPG e percebermos suas diferenças possibilidades, retornamos ao seu surgimento. Para que tenhamos menos dúvidas sobre sua constituição, onde se baseiam as definições discutidas, como o RPG se tornou o que é hoje, passaremos pelas suas transformações de modo praticamente linear. Respeitaremos os

principais momentos, sistemas e mecânicas que surgiram durante o amadurecimento dessa arte. O segundo e o terceiro capítulos desenvolverão essas transformações, divididos pelo surgimento do sistema *Storyteller*, que mudou completamente as experiências, práticas e defesas do que era e é o RPG. A definição do marco histórico do surgimento do RPG também é difícil de definir pois, por mais que regularmente se defenda que foi criado com o D&D, veremos que essa é uma questão a ser minimamente levantada – para mais e para menos, principalmente considerando que ainda existem dúvidas do que é o RPG especificamente. O capítulo dois tratará os aspectos iniciais do D&D e suas transformações, e também o desenvolvimento do RPG nos primeiros anos. Será nesse momento que compreenderemos melhor como o RPG sempre esteve tão em contato com a cultura popular e como foi recebido pelo mundo.

Antes de iniciarmos o terceiro capítulo ainda teremos no segundo alguns novos sistemas que surgiram e apontaram possibilidades muito interessantes – mecânicas inovadoras e cenários particulares – para que o RPG seguisse em alguma medida novos caminhos. O terceiro capítulo então começa com o sistema que deu início ao que poderíamos considerar a primeira e maior transformação do RPG até hoje, ao menos num âmbito geral, em que um sistema atingiu grande parte dos jogadores trazendo uma perspectiva bem diferente do RPG. Estudaremos mais a fundo as mecânicas novas que *Storyteller* nos trouxe e principalmente a sua concepção tão particular de RPG, que o enxergava realmente como uma forma de contar histórias, mais até do que um jogo. Esse novo sistema defendeu diretamente o RPG como uma nova arte com muito potencial a ser explorado. Os criadores desenvolveram suas propostas que influenciaram, e ainda influenciam, muitos jogadores e Mestres a repensar suas partidas e por que jogavam. Muitas pessoas novas, de um outro público, acabaram por se interessar pelo RPG a partir dessas novas ideias. Além disso, veremos brevemente os sistemas que são contemporâneos ao *Storyteller* e que também experimentaram bastante com a prática do RPG, testando seus limites e outros caminhos a serem seguidos. Para finalizar, analisaremos como foi a história do RPG no Brasil. A recepção, o contexto e sistemas particulares serão estudados para que possamos ter uma melhor noção das práticas locais e suas especificidades diante do cenário geral.

O quarto capítulo iniciará com um levantamento teórico e linear das pesquisas do RPG no Brasil e no mundo e as mudanças que podemos observar durante esse percurso, propondo uma visão resumida dos trabalhos mais consistentes e importantes que foram desenvolvidos até hoje. Em seguida, aprofundaremos um pouco mais sobre alguns estudos feitos em *blogs* no período da virada do milênio, que propuseram teorias especificamente sobre o RPG, com objetivos práticos de uma melhor compreensão do jogo para que todos conseguissem aprimorar

suas práticas e também aperfeiçoar o desenvolvimento de sistemas de regras. Os estudos feitos nesse período tomaram grandes proporções e fizeram com que fosse notada pelo mundo a importância de se construir pesquisas mais específicas sobre o RPG; abriram portas para que os estudos realizados mais recentemente, principalmente na França, Finlândia e alguns países próximos, se desenvolvessem dentro da perspectiva do RPG como uma arte única.

Até o quarto capítulo desenvolveremos essa base teórica sobre o RPG, seus sistemas, sua história e também os seus estudos, para finalmente adentrarmos em discussões mais aprofundadas e específicas deste trabalho. Os dois últimos capítulos serão construídos completamente dentro dessa perspectiva do RPG como uma arte. Estaremos desde o início investigando a sua prática, aprofundando nos seus elementos e rastreando melhor a sua constituição. No quinto capítulo, trabalharemos as questões de jogo e ficção mais localizadamente. Analisaremos a função que o sistema cumpre na construção ficcional, como funciona e quais são as possibilidades disso. Estudaremos a agência dos jogadores diante do jogo e da ficção. E também vamos refletir sobre um ponto fundamental no jogar RPG que é a relação jogador-personagem. Essa estrutura, muito específica do RPG, constrói um entrelaçamento constante entre mundo ficcional e o nosso mundo, e é principalmente o que nos faz construir e vivenciar a metaficção, característica fundamental do RPG.

Por fim, no último capítulo vamos trabalhar objetivamente sobre uma arte ignorada, ou seja, somaremos nossa voz aos estudos recentes de RPG que almejam compreender melhor essa arte ainda um tanto esquecida. Será nesse momento que definiremos a *matéria*, a *forma*, a obra e a autoria do RPG. Confirmaremos que o RPG é uma arte metaficcional por excelência e que o seu principal elemento formal é o ato de fala performativo, mas com uma funcionalidade específica, além de muito poderosa. A partir disso, vamos perceber e delinear a autoria dentro do RPG, observando não só quem cumpre a função de autor, mas como isso acontece e as possibilidades de os jogadores deixarem suas marcas pessoais na expressão estética. Por último, encontraremos o limite do que podemos chamar de obra nessa arte tão efêmera, pensando também mais especificamente sobre os diferentes espaços dispostos durante uma partida de RPG: coletivo e pessoal, externo e interno, dentro e fora do jogo.

A experiência estética do RPG precisa ser melhor compreendida e para isso precisamos mergulhar nesse mundo, nas características e nos elementos que essa arte absorveu de tantos outros lugares. Jogar RPG é desenvolver consciência de si mesmo e do mundo em que vivemos; estudar RPG é se debruçar sobre questões multifacetadas sobre a expressão humana. É isso que faremos durante todo esse trabalho.

CAPÍTULO 1

As múltiplas faces do RPG

Nas últimas décadas, principalmente nos últimos anos, a crescente ascensão da cultura *nerd* para uma cultura cada vez mais popular tem sido surpreendente. Percebemos uma valorização por parte das grandes mídias em desenvolver elementos culturais relacionados, revivendo muitas histórias de super-heróis, criando séries com protagonistas *nerds*, como em *Stranger Things* e *Mr. Robot*, além, é claro, de livros como *Game of Thrones*, que fez um sucesso enorme e transmidiático. Essas temáticas não só influenciam muito os jogos de RPG como também são influenciadas por ele, como nos mostra Daniel Mackay no começo do seu livro *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*:

O role-playing game mantém uma relação recíproca com formas da cultura popular (literatura, histórias em quadrinhos, filmes, televisão e jogos de computador ou online) que influenciam e, por sua vez, são influenciadas pelas imagens, signos e obras artísticas em torno dele. (MACKAY, 2001).^{2 3}

O RPG como também parte da cultura *nerd* ganha pouco a pouco uma grande visibilidade, e é impressionante a quantidade de visualizações nas redes sociais que alguns grupos de RPG têm ganhado ao filmar suas sessões. Páginas como *Geek and Sundry*, que tem como uma das suas principais atrações o *Critical Role*, têm quase 2 milhões de inscritos no *YouTube* e fazem semanalmente exibição ao vivo das partidas de RPG, que duram em média quatro horas, pelo *Twitch*. Para além da cultura *nerd* cada vez mais popular, a quantidade de pesquisas elaboradas dentro da área acadêmica relacionando RPG e educação vem felizmente ganhando corpo. Lortz, em 1979, antecipou a defesa do RPG como uma forma de arte popular, e sua afirmação apenas se comprova com o passar dos anos: “O recente crescimento do interesse em RPG não é apenas uma moda passageira, é o nascimento de uma importante forma de arte popular” (*apud* MACKAY, 2001).⁴

Apesar do crescente interesse na cultura *nerd* e no RPG, estudos que aprofundem e mapeiem suas características e seus elementos ainda são bem escassos, mas também vêm sendo desenvolvidos nos últimos anos. O RPG infelizmente ainda é reconhecido apenas como uma

² As traduções das citações são livres e feitas por mim; todas as originais constarão em nota de rodapé.

³ “The role-playing game maintains a reciprocal relationship with forms of popular culture (i.e., literature, comic books, film, television, and computer or online games) that influence and, in turn, are influenced by the images, signs, and product art around it.”

⁴ “The recent growth of interest in role-playing is not just a passing fad, it’s the birth of a major popular art form”

ferramenta para que se atinjam outros objetivos, principalmente pedagógicos. Pouco são ressaltadas suas potencialidades criativas, inventivas, imersivas e principalmente artísticas com profunda relação de alteridade, que deveriam se sustentar por elas mesmas.

1.1 – RPG: uma possível arte

Percebemos de início que o RPG tem uma forte relação com o teatro por suas características interpretativas, que a primeiro momento parecem ser as principais. No entanto, Coralie David (2007), por exemplo, deixa claro na sua dissertação de mestrado que o RPG se aproxima muito mais de uma nova forma literária. Daniel Mackay (2001) vai por outro lado e relaciona, de maneira mais certa, o RPG como uma nova forma de arte performativa. Apesar de haver outros fortes estudos do RPG, nenhum deles se aprofunda nas suas particularidades, além das similaridades com outras artes. O RPG deve ser entendido e estudado como uma nova arte, com uma forma e lógica específicas e seus próprios conceitos, profundamente imersiva e metaficcional, que se relaciona com o mundo e o altera à sua própria maneira. Como afirma Mackay, o RPG não é uma fuga do mundo, mas ele reorganiza as concepções e percepções do nosso próprio mundo ao mesmo tempo em que se insere na nossa sociedade e cultura através das suas práticas:

A arte do RPG não é uma fuga deste mundo, que, paradoxalmente, seria apenas uma imersão nas estruturas de poder deste mundo. Pelo contrário, é um enriquecimento deste mundo e, portanto, um paliativo para os fins assassinos das estruturas de poder através da introdução do bálsamo de identificação emocional, expansão ideacional e purgação catártica em um passatempo “não produtivo”. (MACKAY, 2001).⁵

Curiosamente, a história se repete, e talvez seja importante reconhecê-la para não continuarmos caindo nos mesmos erros. Como sabemos, a última arte que entrou para o famoso panteão das artes reconhecidas, que hoje contam-se sete, foi o cinema. No início foi ignorado, pois não passava de um entretenimento realizado apenas pela tecnologia, dessa forma nada poderia conter de arte. Hoje o RPG é desvalorizado por ser apenas um jogo. O cinema foi também comparado a outras artes: ao teatro pela interpretação dos atores – para alguns, filmes não passavam de teatros filmados –, à pintura pela composição do quadro – com a diferença de que no cinema existia o tempo, o movimento – e à literatura, até porque durante muito tempo

⁵ “The art of the role-playing game is not an escape from this world, which paradoxically, would merely be an immersion in this world’s structures of power. Rather, it is an enrichment of this world and, therefore, a palliative to the murderous ends of the structures of power through the introduction of the balm of emotional identification, ideational expansion, and cathartic purgation into a ‘nonproductive’ pastime.”

dependeu dela para contar suas histórias. Foi necessário que muitos cineastas criassem suas obras e que teóricos e críticos defendessem o cinema como uma nova forma de arte para que o cinema conseguisse, enfim, sua liberdade e seu reconhecimento como sétima arte⁶.

Ainda assim, há pouco tempo pesquisadores, críticos e teóricos mudaram – e continuam mudando – a relação comumente estabelecida entre cinema e educação, que, assim como é com o RPG, era usado apenas como ferramenta e não como arte dentro das escolas. Esse ainda é um problema constante, o uso do cinema como mera ferramenta didática, em uma lógica conteudista, para ensinar a mesma programação de sempre. A escola, enquanto instituição, esquece a importância particular do cinema, assim como do RPG, enquanto uma arte (BERGALA, 2008). Para que o RPG consiga se desligar de práticas comuns que buscam nele somente uma utilidade, é preciso que antes possamos entender e conhecer quais são suas verdadeiras capacidades. Não basta que apenas o defendamos como arte, precisamos ir além, encontrar sua forma, sua matéria, e suas singularidades como nova forma de expressão estética. Como disse Mackay (2001), o RPG pode estar para o nosso século como o cinema está para o século XX: “Inevitavelmente, a forma de arte emergente do século XXI, como o cinema foi para o século XX, será uma manifestação de uma forma narrativa imersiva e interativa de criação de histórias”.⁷

Não é nenhum problema que existam essas comparações entre uma nova arte e as mais antigas. Pelo contrário, muitas vezes elas são ótimas para analisarmos as obras. O problema é que se não encontrarmos na nova forma de arte suas potencialidades particulares não podemos aproveitá-las. Para o cinema o grande achado foi o plano, o que nos fez reconhecer o diretor como autor da obra de arte, e, mais além, a *mise en scène*. No RPG a procura é semelhante: precisamos achar qual é o ponto particular que dá forma ao RPG enquanto arte, que sustenta sua criação e que faz com que os jogadores sejam também autores. Precisamos saber como a caneta funciona como instrumento autoral em uma arte em que todos são autores e espectadores ao mesmo tempo. Precisamos saber qual é a matéria-prima com que trabalhamos, o que manuseamos coletivamente dando uma forma específica, quando tudo acontece a partir da imaginação e criação oral dos jogadores. O RPG é uma nova arte, para a qual a relação humana

⁶ Louis Lumière, considerado um dos inventores do cinema em 1895, afirmou que “O Cinema é uma invenção sem futuro”. Ricciotto Canudo em 1912 propôs, como um homem a frente do seu tempo, em seu “Manifeste des Sept Arts”, que o cinema era uma arte síntese. No entanto, tardou para ser reconhecida como tal e ser canonizada como a sétima arte. Em 1932 Rudolf Arnheim, psicólogo alemão renomado por estudar artes principalmente visuais, publica o livro “Film als Kunst”, pois o cinema ainda precisava ser muito defendido como uma nova forma de arte. Em seu livro, ele apresenta muitos argumentos a partir da análise de obras dos anos 20 e 30 para somar na defesa de que o cinema é arte. Esse livro só foi traduzido para o inglês em 1957.

⁷ “Inevitably, the emergent art form of the twenty-first century, like cinema was for the twentieth century, will be some manifestation of an immersive and interactive narrative form of story creation”

é essencial, relacionando-se com a cultura do meio social e também individual, recriando um espaço possível para que os participantes criem um mundo a partir da performance coletiva. Essa talvez seja uma das principais particularidades do RPG, e que, assim como Mackay e outros teóricos, não podemos nunca esquecer:

A necessidade de pessoas é uma das características distintivas do RPG. Essa experiência de conexão com outro ser humano é um dos aspectos únicos da arte do RPG. Além disso, como a cultura é restaurada em um nível individual, dentro de cada pessoa, ao invés de ser uma coisa impessoal, essa conexão com outras pessoas em um contexto social se torna uma recuperação do elemento social latente em obras de arte produzidas em massa. (MACKAY, 2001).⁸

Daniel Mackay termina seu livro mostrando como ele deu apenas o primeiro passo para um longo caminho que ainda deve ser percorrido: “É uma contribuição para o começo de um corpo de crítica, teoria e análise estética de uma forma de arte emergente ainda não amplamente reconhecida (nos campos da teoria e da estética)” (MACKAY, 2001).⁹ Nós estamos dispostos a continuar percorrendo essa jornada, lado a lado com outros companheiros que também dedicam esforços a conhecer e se aprofundar na teoria e prática dessa arte.

1.1.1 – Dificuldades da definição

Trabalhar com um objeto de pesquisa como o RPG de mesa é trabalhoso por muitos motivos. Um dos principais deles é a comum falta de compreensão do que é esse objeto – muitas pessoas não conhecem o RPG, algumas ouviram falar, outras já leram algo a respeito, mas no geral ou não sabem ou confundem o *Role-Playing Game* com outro jogo, outra prática, outras propostas. Para isso precisamos sempre explicá-lo e defini-lo, o que é uma tarefa também complicada. Este capítulo como um todo será focado em nos aprofundarmos nas práticas, estudos e discussões sobre o RPG, e é dedicado a quem conhece pouco, mas também a todos os jogadores e pessoas mais experientes que sentem falta de discussões mais amplas.

O RPG pode ser visto por muitas perspectivas distintas, principalmente se ocupamos posições diferentes: jogadores, pesquisadores, amigos ou familiar de jogadores, iniciantes,

⁸ “The necessity for people is one of the distinguishing features of the role-playing game. This experience of connecting with another human being is one of the unique aspects of the role-playing art. Furthermore, because culture is restored on an individual basis, within each person, rather than being an impersonal thing, this connection with other people in a social context becomes a recuperation of the social element latent in mass-produced product art.”

⁹ “It is a contribution to the beginning of a body of criticism, theory, and aesthetic analysis about an emergent, yet largely unrecognized (in the fields of theory and aesthetics) art form”

experientes etc. Além disso, o RPG dentro de si mesmo, como veremos a partir da sessão seguinte, tem tantas variantes que dificultam essa definição, e ela se torna muito abrangente para acompanhar suas mudanças históricas. As mecânicas e as propostas dos jogos de RPG são muito diferentes e se tornam ainda mais únicas se analisarmos as práticas e formas como os jogadores em seus grupos vivenciam essas propostas e ainda criam novas experiências ainda mais específicas. Ludwig Wittgstein questiona sobre os jogos de modo geral:

O que é comum a todos eles?—Não diga: “Deve haver algo em comum, ou eles não seriam chamados jogos”—mas olhe e veja se há algo comum a todos.—Pois se você olhar para eles, não verá algo que seja comum a todos, mas semelhanças, relações e uma série inteira nessas manifestações. (WITTGESTEIN *apud* COVER, 2005, p. 5).¹⁰

São questionamentos feitos para os jogos, mas que valem muito também para o RPG e ainda nos fazem pensar primeiramente o que significa dizer que RPG é um jogo. Certamente, deve existir algo em comum entre todos os RPGs de mesa, afinal, por isso são chamados pelo mesmo nome, mas é muito complicado encontrar a resposta do que se repete em todos eles e ainda manter o RPG sendo um jogo e uma arte particular. Precisamos encontrar elementos que façam com que o RPG seja diferente de outros jogos e que, ao mesmo tempo, estejam presente em todo e qualquer RPG de mesa. Só respondendo a essas duas questões se torna possível definir melhor os limites e especificidades do foco da nossa pesquisa. Para isso, precisamos olhar de perto alguns sistemas, algumas variações de RPG e, claro, algumas definições de outros pesquisadores. Para um jogador de RPG não existe muita confusão sobre o que é o RPG, parecem claros os limites, assim como a importância do RPG. No entanto, quando precisamos explicar ou contar para alguém sobre sua prática, constantemente faltam palavras. Para quem nunca viu uma sessão de RPG, ou apenas observou de longe, qualquer definição parecerá muito complexa. Para essas pessoas, normalmente familiares ou amigas e amigos próximos de jogadores, o RPG parece ser: um grupo de pessoas conversando, brincando e rindo em volta de uma mesa com alguns papéis, rolando alguns dados de formatos estranhos e de várias cores, às vezes com alguns pedaços de pizza ou refrigerante sobre a mesma mesa. Observando esses jogadores, normalmente jovens, eles parecem se divertir, se exaltar, alterar a voz, mas raramente levantam das cadeiras, ficam ali por horas, às vezes ficam até sem ir ao banheiro ou fazer uma pequena pausa. Para esses jogadores o tempo realmente não passa.

¹⁰ “What is common to them all?—Don’t say: ‘There must be something in common, or they would not be called games’—but look and see whether there is anything common to all.—For if you look at them you will not see something that is common to all, but similarities, relationships, and a whole series of them at that.”

O RPG é também toda essa imagem de socialização e diversão entre amigos, mas, com toda certeza, para eles, e para nós que conhecemos o RPG como parte das nossas vidas, esse jogo é muito mais do que isso. Ao mesmo tempo, o RPG é bem mais dinâmico e prático do que parece a primeiro momento para os não-jogadores. Ao se colocar como participante, ao experimentar uma única vez, até mesmo por um curto período de tempo, percebe-se que o jogar é quase intuitivo. O RPG tem diferentes olhares dentro dos grupos de jogadores e para aqueles que o pesquisam. “Há uma diferença nítida nas tentativas de artistas e nas tentativas de acadêmicos quando procuram definir role-playing. Para o acadêmico, a definição é uma tentativa de verdade, enquanto que para o artista é uma ferramenta” (PETTERSON in FRITZON e WRIGSTAD, 2003, p. 101).¹¹ Assumo essa postura de acadêmico, mas também sou um jogador de RPG, ou seja, um artista. Sabemos que o RPG assume muitas formas, que pode ser jogado de diversas maneiras e que se transformou durante toda a sua história. Entretanto, também conseguimos enxergar particularidades que fazem o RPG ser uma arte única e que acreditamos que devam ser ressaltadas, por isso devemos tentar definir melhor o RPG. O RPG é tudo isso: algo estranho para aqueles que olham com certa distância; algo muito mais profundo, potente e importante para quem pratica, pesquisa ou cria seus próprios cenários e sistemas, às vezes tudo isso junto; e algo intuitivo e aparentemente simples e claro para quem experiencia pela primeira vez.

1.1.2 – O que não é

Por ser tão complexo ao mesmo tempo que simples, tão estranho ao mesmo tempo que comum, ou seja, por ser tão difícil definir e explicar o RPG com palavras escritas, acredito que seja mais fácil concordarmos primeiramente com o que não é o RPG. Assim também destruiremos alguns preconceitos, no sentido estrito do termo, bem comuns.

O RPG de mesa não é o sistema – O sistema usado para jogar RPG não é o RPG em si, ele é como uma máquina, um cinematógrafo, que permite criar novas narrativas, novos personagens, novos mundos, mas isso não quer dizer que o RPG se limite à sua tecnologia. Assim como o cinema usa a câmera para fazer sua magia, o RPG usa os dados, as fichas, as tabelas, o sistema em si, para imaginar, criar e transformar. A definição de sistema será feita

¹¹ “There’s a distinct difference in the attempts of artists and the attempts of academicians when they try to define role-playing. For the academician, the definition is an attempt at truth, while for the artist, it is a tool”

nas próximas páginas, mas, por ser fundamental ao RPG, ele será constantemente retomado durante todo esse trabalho.

O RPG de mesa não é um livro-jogo – Esses livros certamente têm influência do RPG, mas também não são RPG. Neles você segue uma história pré-determinada, mas com algumas opções de escolha para o leitor, que lê e completa a história sozinho, ou melhor, em contato direto com o livro. Recentemente eles voltaram a aparecer com o filme *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) da *Netflix*, onde, em sua narrativa, um livro-jogo aparece sendo adaptado para o vídeo-game, enquanto isso os espectadores também interagem escolhendo as decisões do protagonista pelo controle-remoto. O livro-jogo apresenta uma prática muito parecida com o RPG, mas bem mais simples, pois você, enquanto leitor, tomará decisões entre uma ação ou uma segunda ação, e, se escolher a primeira, irá avançar no livro para uma página com o resultado escolhido e sua consequência. Seguindo as suas respostas pode-se chegar ao final, completar a história ou morrer antes por ter tomado alguma decisão errada. O livro-jogo, a princípio, é um jogo para se jogar sozinho e não coletivamente. Livro-jogo é um livro interativo, mas o RPG não é isso. No RPG nós criamos, não só escolhemos caminhos limitados como em um livro-jogo. Neste, a história já está definida e tem respostas certas e erradas, as variações de possibilidades de acontecimentos são estritamente limitadas ao que já está escrito no livro.

O RPG de mesa não é Cardgame – *Cardgames* são, por exemplo, *Magic*, *Yu-Gi-Oh!*, entre outros, mas esses nada têm de *roleplay*, são jogos de estratégia com cartas. São também muito interessantes, mas neles não interpretamos personagens, e sim jogamos cartas um tanto delimitadas e tentamos ganhar do adversário. É um jogo sempre bem competitivo, que se aproxima muito mais de uma partida de xadrez, em que se utilizam estratégias para vencer. Cada um tem seus próprios baralhos que carregará para as partidas e campeonatos, possuindo combinações de cartas com habilidades específicas. Nenhum jogador cria personagens, como no RPG, mas criam esses baralhos com sinergias, combos e objetivos bem definidos. As partidas são decididas com base na sorte e na habilidade de reação e ação dos jogadores dentro de um número limitado de possibilidades que as cartas permitem. Esse limite de possibilidades não existe no RPG. Nos *cardgames* existem regras bem definidas; nos campeonatos juizes profissionais são contratados para que os jogadores respeitem completamente as regras estabelecidas pelos criadores dos jogos e pelas convenções nacionais/mundiais. O *cardgame* é um jogo de competição, muito semelhante ao xadrez, com regras e limitações bem claras, e o máximo que um jogador interpreta é um conjurador de criaturas e magias para o campo de batalha. Assim como um jogador de xadrez interpreta ser um estrategista que controla cavalos, peões, bispos, podendo se identificar com o próprio rei ou rainha, no *cardgame* o que importa

são as cartas e os movimentos que vamos fazer com elas, as ordens que as jogamos e a sorte com que compramos a carta certa para ganharmos a batalha.

O RPG de mesa não é live-action – Essa é uma variação do RPG, e os dois realmente se assemelham muito, ambos usam os mesmos livros de regras, os mesmos universos, e são bem parecidos na sua forma, mas com uma diferença fundamental: o live-action (*Live Action Role-Playing*, ou LARP) se aproxima muito mais do teatro. Em questão de arte, a sua matéria será um ponto em comum, mas a forma é completamente outra. Os jogadores interpretam os personagens fisicamente, vestem figurinos, usam maquiagem e acessórios, andam e agem como eles o tempo todo, aproveitam todo o espaço como um grande palco para interpretar fisicamente os seus personagens. A imersão é bem diferente e as partidas pouco têm em comum com as do RPG de mesa. No LARP tudo que os jogadores fazem, seus movimentos e suas falas representam diretamente seus personagens; assim como no teatro, os jogadores se tornam atores, emprestam completamente seu corpo para os personagens e tornam-se apenas um, essencialmente. Os dados são pouco ou quase nunca usados e comumente são muitos jogadores que participam da mesma sessão. Esse formato é, curiosamente, muito mais pesquisado do que o RPG de mesa, provavelmente por chamar mais atenção, por ter mais pessoas presentes com figurinos completos e bem estilizados, talvez por também ser mais próximo do teatro e, por isso, até mais fácil de identificar elementos artísticos e expressivos. O RPG de mesa pode ser visto como menos completo, ou menos avançado diante do LARP, no entanto, são bem diferentes, embora se aproximem em muitos pontos. Devemos tomar cuidado com a comparação dos dois, pois nem todas as constatações e análises de um valerão de modo equivalente para o outro. Como ainda há muito o que estudar, principalmente no RPG de mesa, deixaremos o LARP de lado neste trabalho.

O RPG de mesa não é eletrônico – Provavelmente essa é a comparação mais simples, porém é a mais importante de esclarecermos, a que mais atrapalha a compreensão do RPG, apesar de serem evidentemente muito diferentes. O RPG eletrônico foi criado a partir do RPG de mesa, e é até visto por alguns como uma espécie de evolução do RPG, mas nas suas essências são muito diferentes, muito mais do que o próprio LARP. Embora seja fácil entender que o RPG não se joga em um computador ou vídeo-game e se joga fora da realidade virtual – sem necessitar de qualquer tecnologia que vá além de papel, lápis, dados e o sistema de jogo –, a influência desses jogos digitais é muito grande na sociedade e as pessoas tendem a achar que o RPG só se diferencia em não ser jogado em um computador ou vídeo-game. Pelas plataformas serem tão diferentes, os objetivos dos jogadores costumam ser também distintos, e comumente jogar um como se fosse outro não traz bons resultados.

O RPG eletrônico tem ao menos duas variantes: o primeiro, que se assemelha mais ao RPG em que você joga com um herói (*Skyrim, Oblivion, Fate* etc.) ou até mesmo com vários heróis, como é o caso do jogo feito em conjunto com o próprio Dungeons & Dragons: *The Temple of Elemental Evil*. Outro exemplo muito famoso e muito bom nesse formato com um grupo de aventureiros é o *Chrono Trigger*. Esses jogos bebem muito do RPG de mesa, tanto os do primeiro e mais ainda os do segundo grupo. Mas há ainda outro formato bem diferente desses: o MMORPG, que é um jogo de RPG multiplayer e online, em que dentro de um mundo ficcional e digital milhares de jogadores de todo o mundo podem criar seus avatares e se encontrar, completar as missões e ficar cada vez mais fortes, ter os melhores itens do jogo, matar as criaturas mais poderosas de todas. O exemplo mais famoso é *World of Warcraft*. Nesses jogos é comum que os participantes criem uma “Party”, pois em um grupo em que cada jogador ocupa uma função diferente, ou seja, em que cada um é um herói de classe variada (guerreiro, mago, ladino), tendo por consequência habilidades particulares, é muito mais fácil matar os monstros e completar as missões, e às vezes esse é o único jeito. Esses jogos também, a partir desses mecanismos, costumam incentivar que os jogadores se reúnam, joguem coletivamente apoiando um ao outro. Vemos nessas práticas muitas relações diretas com os RPGs de mesa, principalmente com o Dungeons & Dragons (D&D), o primeiro e mais famoso de todos RPGs de mesa. No entanto, esse RPG continua sendo eletrônico, nele nada precisa ser dito nem interpretado diretamente, o objetivo principal é sempre, salvo raras exceções, aumentar o nível do avatar/personagem que foi criado pelo jogador e se tornar muito poderoso dentro do universo ficcional. No RPG de mesa não há a possibilidade ser o mais forte do mundo como há nos MMORPGs, pois nestes todos jogam no mesmo cenário com as mesmas regras e simultaneamente, uma possibilidade trazida pelo sistema digital e online. No RPG de mesa cada grupo joga separadamente nas suas casas, usando às vezes os mesmos sistemas, mas sem pretender ou mesmo poder encontrar-se com outros jogadores.

Ficar cada vez mais forte e matar os maiores monstros é uma das possibilidades do RPG de mesa, mas muito criticada pela maioria dos jogadores, pois ela limita o RPG de mesa a algo que os outros RPGs digitais fazem de modo potencialmente melhor. Assim como a pintura diante da fotografia percebeu que tinha que abandonar o realismo, se reinventou e buscou aquilo que podia fazer de único e de melhor, o RPG diante dos jogos eletrônicos percebe que tem que deixar a competição e os elementos principais dos RPGs eletrônicos, pois suas particularidades e maiores qualidades são outras bem diferentes. Nada impede que joguemos o RPG de mesa desse modo, afinal é um entretenimento e as pessoas devem decidir seus objetivos, assim como

nada impede que depois da invenção da fotografia pintem-se quadros extremamente realistas. No entanto, acredito que seja evidente que não há motivos para ignorarmos o que o RPG de mesa tem como potencial único de uma expressão estética coletiva construída oralmente.

O *Role-Playing Game* ganhou a denominação “de mesa” para justamente diferenciar-se desses dois últimos exemplos, o eletrônico e o live-action, embora algumas pessoas defendam que nem deveria ser usada essa denominação por ser redundante, pois nessa perspectiva o RPG é de mesa por excelência¹². Apesar de ser um tanto purista essa defesa, como se o RPG não tivesse se transformado, e nem tenham surgido novas formas de RPG, ela faz sentido dentro de uma definição mais específica e particular que tenta encontrar e se aproximar da sua essência. De modo semelhante, o cinema teve e ainda tem muitas defesas variadas para especificar o que ele é, tais como: série não é cinema, publicidade audiovisual não é cinema, animação não é cinema, cinema mudo não é cinema etc¹³. No entanto, não me interessa muito a discussão de se o LARP ou os RPGs eletrônicos deixam de ser RPG por não serem de mesa: o importante até aqui é entendermos que o RPG de mesa é um RPG específico. Apesar de *cardgames*, LARPs, MMORPGs, RPGs eletrônicos num geral, serem jogos também muito divertidos, complexos e muito populares, não são a mesma coisa. Todos esses formatos de jogos alimentam os RPGs de mesa assim como são alimentados por eles, ou seja, existe uma troca constante entre todos esses que são comumente confundidos, são todos muito específicos e diferentes entre si. É extremamente comum que jogadores de um joguem ou tenham jogado os outros, embora cada um tenha sua preferência e seus jogadores consigam diferenciá-los com bastante facilidade.

1.2 – O que define o RPG

Vamos para o segundo passo, no qual tentarei explicar o que é o RPG – tentarei, pois sabemos muito bem o que ele não é, mas o que é ainda não há algo próximo de um consenso: sua definição ainda é uma incógnita, principalmente pela falta de estudos e pesquisas dedicados

¹² Existe a possibilidade de jogar o RPG de mesa por meios online; é comum jogadores se reunirem por Skype e outras plataformas que não fisicamente. Desse modo ainda continua, ao menos a princípio, dentro da modalidade de RPG de “mesa”, com a diferença de se usar uma tecnologia de comunicação para aproximar as longas distâncias, apesar de claramente isso acarretar em mudanças das percepções e expressões estéticas; a performance é outra bem diferente. Existem também pessoas que jogam apenas por escrito, sem áudio e sem imagem: cada um escreve suas ações e diálogos e não declaram e interpretam oralmente. Pode ser em fóruns, redes sociais, ou programas criados especificamente para isso como foi no Brasil o *RPG 2ic* ou *IRPG*, principalmente. Seria interessante analisar se se trata do mesmo RPG ou não, quais suas diferenças práticas e de experiência, mas isso foge do objetivo desta pesquisa.

¹³ Para aprofundar nessa discussão, ler “O que é cinema” de Andre Bazin, alguns textos do Michel Mourlet sobre cinema mudo e até mesmo as defesas muito particulares do cineasta Robert Bresson sobre o verdadeiro cinema para ele: o cinematógrafo.

ao tema, e também por existirem diversas perspectivas e defesas destoantes. Algumas questões presentes para muitos outros teóricos que se propuseram a estudar o RPG mais a fundo são: o que há em comum entre todos esses jogos e que ainda fazem o RPG ser único? Quais são os limites que esses jogos, essas partidas, têm que respeitar para não deixarem de ser RPG? Como escreve Ninoles (2005, p. 2): “O que é desejável, se não necessário, em qualquer RPG?” Essa questão é difícil porque a maioria dos RPGs parece ter objetivos diferentes, ambientes diferentes, maneiras diferentes de fazer o RPG uma experiência divertida e agradável”¹⁴. São questões fundamentais e as respostas são múltiplas, assim como o próprio RPG de mesa. Para não restarem dúvidas sobre as diferenças que o RPG apresenta entre grupos distintos, a Wizards of the Coast fez uma pesquisa que evidencia alguns pontos curiosos:

A pesquisa de mercado da Wizards of the Coast mostrou que 76% dos jogadores usam algum tipo de gráfico detalhado, embora não necessariamente um mapa de batalha; apenas 56% usam miniaturas; e 33% dos RPGs são sem dados. Além disso, 80% dos entrevistados disseram que seu grupo seguiu as regras da casa (Dancey). Essas variações dificultam o estabelecimento da relação entre os RPGs e os jogos mais tradicionais, fortemente vinculados a regras. (COVER, 2005, p. 5).¹⁵

O modo como o RPG é jogado em cada grupo de jogadores ao redor do mundo é bem diferente, inclusive nos itens que usam, e ainda mais distinto nas regras e mecânicas, mesmo utilizando-se o mesmo sistema de jogo. Em cada país alguns sistemas e modos de jogo são mais ou menos jogados, e, mesmo dentro de cada região do mundo, as pessoas têm as suas próprias preferências que podem transformar bastante a prática de RPG como um todo. O RPG é jogado em muitos países do mundo, mas assume formas locais e particulares em cada grupo.

1.2.1 – Possíveis perspectivas

Antes de começarmos a defini-lo teoricamente, vamos fazer um exercício de imaginação: você está caminhando pela rua sozinho à noite, carrega por precaução uma faca consigo. Tudo certo até aqui? Depois de virar em uma rua mais escura você ouve passos se

¹⁴ “Qu'est-ce qui est désirable, sinon nécessaire, dans tout jeu de rôle?” Cette question est très difficile car la plupart des jeux de rôle semble avoir différents objectifs, différents environnements, différents façons de faire du jeu de rôle une expérience amusante et agréable.”

¹⁵ “The Wizards of the Coast market survey showed that 76% of gamers use some sort of detailed chart, though not necessarily a battle map; only 56% use miniatures; and 33% of RPGs are dice-less. Furthermore, as many as 80% of those surveyed said their gaming group followed house rules (Dancey). These variations make it difficult to establish the relationship between RPGs and more traditional, tightly rule-bound, games.”

aproximarem rapidamente de você. O que você faz? Corre, tenta perceber antes ou já saca sua faca para se defender? Poderá ocorrer um combate entre você e o agressor, tudo isso depende das suas decisões e dos resultados dos dados que eu pedir para você jogar. Talvez você saia sem nenhum machucado e destrua quem foi te fazer algum mal, ou talvez prefira dialogar e resolver as coisas com um pouco de carisma e manipulação, pode ser que tenha que entregar alguns trocados ou correr por fim. Para onde irá em seguida desse ataque? Comer uma pizza? Eu também não sei, mas esse é o princípio de jogar RPG. No entanto, esse é apenas o primeiro passo, pois o que fizemos até aqui, neste parágrafo, mesmo considerando uma possibilidade de interação com o leitor, certamente não foi um jogo de RPG. No entanto, essa é a ideia inicial, que, em certa medida, move todos os RPGs: pensamos e criamos a partir das possibilidades das ações e reações em uma situação, ou melhor, num mundo ficcional, mais ou menos parecido com a nossa realidade.

No RPG de mesa você fala o que faz, não precisa fazer as ações de fato, só agir pelas palavras; o mundo e o sistema de jogo limitarão o que se pode fazer e o que se consegue fazer. Mas não só você decidirá os acontecimentos com base nas influências do destino ficcional – teste de sorte e azar através das rolagens constantes dos dados poliédricos –, como também todo o seu grupo de amigos fará isso coletivamente a partir de cada um, sendo sempre um alter-ego de si mesmo, ou melhor, um personagem criado para ser interpretado em um mundo ficcional. Stenros define rapidamente essa prática:

Os jogos de tabuleiro são geralmente jogados em uma área confinada onde os participantes sentam-se, possivelmente em torno de uma mesa (daí o nome). As ações no jogo são descritas, e a configuração física da sala, os adereços ou o jogador não são representados pelo que se encontra no quadro diegético. Os jogos de RPG de mesa frequentemente têm muitas regras e sistemas para decidir o que acontece no jogo. Dados ou outros geradores aleatórios são frequentemente utilizados. (STENROS, 2004, p. 166).¹⁶

Essa é a estrutura básica de um RPG de mesa, jogado em um espaço interno, comumente a casa de um dos jogadores, onde cada ação é dita, tudo é criado a partir da interpretação, das ações e das descrições do mundo. Apesar de os Jogadores se colocarem como personagens, o mundo físico não está diretamente relacionado ao mundo imaginário, os movimentos dos jogadores não são os movimentos dos seus personagens, apenas os movimentos realizados pelas

¹⁶ “Tabletop games are usually played in a confined area where the participants sit down, possibly around a table (hence the name). The actions in the game are described, and the physical configuration of the room, the props or the player do not represent those that are found in the diegetic frame. Tabletop role-playing games also often have a lot of rules and systems for deciding what happens in the game. Dice or other random generators are often employed.”

performances orais se tornam concretos na ficção. É isso que chamamos de diegese, é o que existe no mundo ficcional. Esse conceito aparece principalmente nos estudos do cinema e da literatura, a diegese delimita o mundo ficcional de uma narrativa. Um bom exemplo é da música nas ficções, ela é diegética quando é escutada (ou pode ser) pelos personagens do mundo fictício, e é extra-diegética quando os que habitam o mundo da narrativa não escutam e não podem escutar, quando ela não está dentro daquele mundo, mas apenas no nosso. Essa música, a música que ouvimos em Tubarão (1975) – que é também um *leitmotiv*¹⁷ –, por exemplo, não é escutada pelas personagens. Esse espaço ficcional no RPG é estruturado pelas regras e acordos que são apoiados pelo uso de dados e fichas de personagens, além do Mestre que cumpre um papel importante na resolução de conflitos.

O RPG é uma forma, um jogo, uma mídia, uma arte de se contar e construir histórias coletiva e oralmente a partir da interpretação de personagens e de sua atuação e transformação do mundo em que habitam. O RPG pode ser isso, mas pode também não o ser, pois podemos defini-lo a partir de todas essas palavras, como jogo ou como arte, ou como os dois; o objetivo pode ser contar e construir histórias como comumente é mais defendido ou pode ser puro entretenimento a partir de desafios, resoluções de puzzles, combates. Nem tudo o que constitui o RPG é elemento de jogo, mas ele enquanto jogo também não pode ser ignorado, ele existe para além de um jogar, mas não deixa nunca de o ser, como afirmam dois pesquisadores importantes: “*Role-playing* pode assimilar muitos espaços, nem todos são jogos (como ritual, atividades sociais, terapia, etc.). Isso significa que as definições da atividade de *role-playing* não são tão úteis na separação entre RPG e outros jogos” (HITCHENS e DRACHEN, 2008, p.3).¹⁸

O RPG carrega em si muitas outras atividades humanas. Podemos entender o RPG enquanto um ritual, principalmente enquanto rito de passagem, mas também pode ser visto como um encontro social entre amigos¹⁹, que têm como objetivo principal se relacionar com os outros jogadores como em uma mesa de bar, com a diferença nada sutil de poder estar representando a voz de um meio-orc ou um dragão. Principalmente para os jogadores e pesquisadores finlandeses, o RPG é pura imersão em um personagem e, por consequência, em

¹⁷ Repete muitas vezes durante o filme, sempre que o tubarão se aproxima, anuncia seu aparecimento. É algo que podemos aproveitar nas partidas de RPG, usando elementos que se repitam com algum sentido específico.

¹⁸ “*Role-playing* can take in many places, not all of them games (such as ritual, social activities, therapy, etc). This means that definitions of the *role-playing* activity are not that useful in separating *role-playing* games from other games”

¹⁹ Segundo Huizinga (1999), os jogos comumente podem ser também rituais e espaços sociais, mas o RPG certamente radicaliza também essas possibilidades. Essas questões são muito mais evidentes e potentes que em outros jogos coletivos, e só poderemos entender isso um pouco melhor jogando uma partida, ou, espero, com o andamento deste trabalho.

um outro mundo: “Eu defino role-playing assim: role-playing é imersão imediata de personagem” (POHJOLA in MONTOLA e STENROS, 2004, p. 88).²⁰ O RPG é uma ferramenta para que possamos acessar outros mundos, para que sintamos a experiência de ser outras pessoas e exercitemos a empatia e suas habilidades em situações extremas, ou, ao menos, completamente diferente das que nos são rotineiras. O RPG é para uns uma fuga da realidade, enquanto pode também ser exatamente o seu oposto: um aprofundamento reflexivo e expressivo sobre ela. Pode ser mais um esporte ou uma arte; as partidas podem ser curtas ou longas; as histórias também podem acabar em uma ou duas sessões, ou podem demorar anos e talvez nunca terminar.

O RPG é, então, esse corpo não uniforme e indefinido por natureza, pois se altera para cada um que joga e pensa ele. Coralie David (2015) logo no início do seu doutorado separou um bom número de definições variadas de outros teóricos, críticos e criadores de RPG. Claro que elas apontam para alguns lugares em comum, mas querer resumir todas elas em um único enunciado é sermos um tanto displicentes e superficiais com a questão.

1.2.2 – Algumas definições iniciais

Nos primeiros anos de vida do RPG, Lortz (1979), um pesquisador muito a frente do seu tempo, definiu, com uma síntese poderosa, que o RPG é “qualquer jogo que permita que um número de jogadores assuma o papel de personagens imaginários e opere com algum grau de liberdade em um ambiente imaginário” (*apud* MONTOLA e STENROS, 2004, p. 54).²¹ No entanto, essa definição exclui que outros elementos sejam também essenciais ao RPG, alguns, como a própria contação de história, ainda não aparecem nessa definição.

Isso acontece por dois motivos principais: o primeiro é porque, como veremos no terceiro capítulo, o RPG mudou muito ao atravessar algumas décadas e novos sistemas de jogos; segundo, pela sua versatilidade e recepção particular dos jogadores ao redor do mundo. Cada grupo irá jogar de uma forma, terá suas próprias regras e modos específicos; em cada país e em cada região o RPG será sempre diferente. Apesar de ser uma atividade praticamente universal, jogada em todos os cantos do Brasil e em um enorme número de países do mundo, o RPG é essencialmente local e particular de cada pequeno grupo de jogadores. Por isso será sempre tão difícil defini-lo com precisão.

²⁰ “I define role-playing like this: Role-playing is immediate character immersion”

²¹ “any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment”

O que escreverei neste trabalho será uma exploração do RPG, mais precisa e extremamente rigorosa, como uma nova arte, buscando defini-lo e melhor compreender as suas possibilidades. Contudo, não tenho como abandonar completamente meu lugar de jogador brasileiro que prefere alguns sistemas de jogo e que participou e passou por alguns grupos específicos de jogadores ao decorrer dos quatorze últimos anos. Devo aceitar essa realidade e ter a consciência de que sempre vou levar em conta minha experiência como jogador em conjunto com meus estudos teóricos e minha reflexão mais racional sobre tudo isso. Não pretendo a nenhum momento limitar o RPG à minha perspectiva, mas sim aprofundá-la, mais do que expandi-la, pois sei que há nela muito em comum com a visão de grande parte de outros adeptos e apaixonados por esse jogo-arte. É importante termos uma noção do que o RPG pode ser para cada um, conhecermos as outras vertentes, outras visões de RPG, embora nessa pesquisa o foco seja o aprofundamento no RPG enquanto uma nova arte. Por isso, antes de conhecermos e estudarmos o melhor do RPG dentro dessa perspectiva, veremos outros olhares muito perspicazes sobre ele.

Ninoles começa apontando dois elementos presentes em todo livro de RPG:

Um RPG típico pode ser visto como compostos de duas partes:

- uma descrição de um universo imaginário chamado cenário;
- uma regra para gerenciar a resolução de eventos que ocorrem no cenário, chamada de sistema. (NINOLES, 2005, p. 4).²²

Como já esclarecemos anteriormente, o RPG não é simplesmente o seu livro, no entanto, o mundo ficcional em que se passa o jogo (que pode ser baseado em *Senhor dos Anéis*, *Star Wars*, mitologias, horror, *animes* etc.) mais o sistema de regras que rege as possibilidades de criação de personagens, as suas ações permitidas pelas regras físicas do mundo etc., completam um livro de RPG clássico. São essas duas partes que qualquer livro de RPG deve ter, entrecruzadas e ainda cheias de possibilidades abertas para que os jogadores criem, joguem e se divirtam. Isso é o que o livro nos empresta, mas o que nos importa mais é o que fazemos a partir do livro. Mackay define o RPG logo no início do seu livro:

Eu defino o RPG como um sistema de criação de histórias episódico e participativo que inclui um conjunto de regras quantificadas que ajudam um grupo de jogadores e um Mestre a determinar como as interações espontâneas de seus personagens fictícios são resolvidas. Essas interações realizadas entre os personagens dos jogadores e do

²² “Un jeu de rôle typique peut être vu comme composé de deux parties:

- une description d'un univers imaginaire appelé le décor ;
- une règle pour gérer la résolution des événements se déroulant dans le décor, appelé le système.”

Mestre ocorrem durante sessões individuais que, juntas, formam episódios ou aventuras na vida dos personagens fictícios. (MACKAY, 2001).²³

Para Mackay, o RPG é um sistema de criação de histórias que necessita de três coisas principais: regras, Jogadores e um Mestre. A maioria das regras está nos livros²⁴, incluindo a que esclarece que para jogarmos precisamos de alguns Jogadores e de um Mestre. No entanto, tudo isso existe, segundo ele, para criar narrativas, uma consideração que não estava presente na definição de Lortz (*apud* MONTOLA e STENROS, 2004). O cenário e as regras servem para um outro propósito além de jogar: contar uma história. Semelhante é a opinião da brasileira Sonia Rodrigues (2004, p. 65), também pesquisadora de RPG, para quem o RPG é um jogo de produzir ficções. A ficção e o RPG têm uma relação bem estreita, e veremos que o RPG lida com ela de um modo único, como já prenunciamos no título desta dissertação.

É muito comum que teóricos, jogadores e criadores de RPG tendam a defini-lo como essa ferramenta nova e única para contar histórias. O livro de regras com o cenário é praticamente um manual, não para ensinar a jogar, mas para possibilitar que contemos novas histórias. Apesar de concordarem nesse ponto, os dois, Rodrigues e Mackay, já se diferenciam nas suas visões de RPG. Para Sonia a grande questão é essencialmente a narrativa, importa a história por si só e a absorção de outras narrativas, a criação simples e direta através de um jogo. Mackay pesquisa e define o RPG como uma arte performática, usa menos a palavra jogo, e pensa mais na performance dessas histórias em um grupo de jogadores que interagem entre si. Para ele, ao contrário de Rodrigues, é mais importante o contar das histórias do que as suas narrativas, ou seja, do que seus resultados como histórias fechadas. Sonia Rodrigues exalta a ficção e a possibilidade de criar narrativas no RPG, e Daniel Mackay exalta a presença constante e necessária de uma performance oral e coletiva que gera prazeres no seu próprio fazer.

Coralie David, consciente dos escritos de Mackay e de estudos similares ao de Rodrigues, encontra-se quase em um meio do caminho quando define que “O RPG pode ser considerado como uma forma de conto coletivo entrelaçado pelos jogadores, um conto que não tomaria a forma de um discurso, mas de uma conversa entre vários contadores de histórias, uma

²³ “I define the role-playing game as an episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters’ spontaneous interactions are resolved. These performed interactions between the players’ and the gamemaster’s characters take place during individual sessions that, together, form episodes or adventures in the lives of the fictional characters.”

²⁴ Algumas regras serão também locais e outras serão regras implícitas e desenvolvidas no próprio jogar, para isso, ver Montola (2008).

história cujo desenvolvimento é polifônico” (DAVID, 2016, p. 514).²⁵ Ela considera a história como central, mas não esquece a nenhum momento que ela se constrói pela oralidade, ou seja, pelo contar. Isso acontece não através da descrição de uma narração, mas do fazer coletivo, da conversação, da troca constante entre jogadores, de um modo *intercriativo*, como ela mesma definiu. Coralie David tenta unir o jogar, que nasce com a concepção do RPG, o narrar, que se desenvolve como um dos pontos centrais de novas perspectivas sobre RPG e o performar, que acompanha o RPG desde sempre como necessidade do jogo e do contar histórias. “Entre jogo, narrativa oral e teatro, jogos de interpretação de papéis são a exploração coletiva de lugares e *eus* imaginários” (FIORI, 2012, p. 175). Essa frase, de uma pesquisadora também brasileira, explicita esses três elementos comuns como representantes das ações: jogar, narrar e performar. Assim como David, ela não se esquece de uma criação coletiva, mas mais do que isso, de “uma exploração de lugares e *eus* imaginários”, afinal, o RPG continua sendo também, como definiu Lortz, esse jogo que enquanto jogadores experienciamos, limitado por regras, cenários imaginários a partir da interpretação de outros seres possíveis.

A construção de histórias interativas e coletivas parece estar presente em quase todas as tentativas de definir o RPG, sendo muitas vezes comparada também ao teatro de improviso, principalmente quando o material de estudo é o LARP. Porém, apesar da ideia de *storytelling*²⁶ ser quase um senso comum nas tentativas de explicar o RPG nos dias atuais, também é mais do que isso simplesmente, pois os elementos lúdicos não podem ser esquecidos. Percebemos que o RPG é sobre contar histórias, mas limitado por regras, ou seja, dentro de um jogo, e Schmit tenta destrinchar um pouco o que isso significa:

Levando em consideração os apontamentos anteriores podemos definir RPG como um [jogo] que contemple as seguintes características: Ser uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participatória, com uma quantificação dos atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas. (SCHMIT, 2008, p. 36).

Na sua definição ele também inicia pela ideia de contação de história em que todos participam e criam coletivamente, em seguida adiciona os elementos das fichas dos

²⁵ “le JdR peut être considéré comme une forme de conte collectif intercréé par les joueurs, un conte qui ne prendrait pas la forme d’un discours mais bien d’une conversation entre plusieurs conteurs, un conte dont l’élaboration est polyphonique”

²⁶ Esse termo, apesar de significar simplesmente contação de história, é muito utilizado para a prática em que se pensa e executa as narrativas, consciente de sua estrutura e dos seus mecanismos.

personagens, ou seja, seus atributos matemáticos que representam os corpos, personalidades, movimentações e habilidades dos personagens nos mundos fictícios.

A partir das fichas de personagem, que refletem de um modo mais definitivo e objetivo as características dos personagens, as regras determinam, em conjunto com os dados, as resoluções. E é a partir dessas ações e resultados que a história vai acontecendo e se completando. Pensando desse modo, poderíamos inverter essas definições, ou até mesmo compreender que a história criada é um resultado não exatamente planejado, mas um fim espontâneo do agir dos personagens no mundo.

1.2.3 – Interpretação, interação e imersão

O RPG pode ser resumido justamente à possibilidade de agir e vivenciar com um outro *eu* em um outro mundo, e a história funciona apenas como uma consequência, importante, mas não central, como são nossas vidas e os momentos que passamos – pois só depois que acontecem é que viram histórias. Essa pode ser considerada até uma definição mais clássica, mais voltada à ideia de simulação e interpretação de papéis, como Larousse define:

O Role-Playing Game (RPG) é um jogo de simulação que permite a cada participante incorporar um personagem de sua invenção e evoluir em um mundo imaginário. Pode ser definido como uma ficção interativa em que cada jogador intervém para adicionar sua própria história. (LAROUSSE *apud* DAVID, 2015, p. 79).²⁷

A narrativa continua presente conjuntamente à ficção, mas o que salta primeiro na definição de Larousse é a ideia de participar de um outro universo, ser um outro alguém e transformar-se – esta é uma palavra chave. O RPG se resume, nesse caso, à evolução de um outro ser criado e encarnado por nós enquanto jogadores enquanto simulamos conjuntamente uma vida e um mundo ficcional, conscientes e minimamente dependentes dos limites das regras do jogo. A partir disso, a ideia de evolução e XP (“Experience Points”, ou “Pontos de Experiência”)²⁸, que não tinha aparecido até então, se mostra presente. Larousse nos lembra,

²⁷ “Le jeu de rôle (JdR) est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d’incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire.”

²⁸ Os pontos de experiência são um dos elementos principais da noção de RPG, principalmente porque foi uma das características mais transferidas e aproveitadas em outros jogos, inclusive em outros estilos de jogos. Os XPs, como são chamados, são pontos que trazem a possibilidade de desenvolver e evoluir os personagens, e com eles as noções de transformação e aperfeiçoamento se tornam presentes. No final das partidas, cada jogador-personagem recebe pontos para que os personagens ganhem melhorias conforme suas vontades e escolhas.

além da criação interativa da história no RPG, desses dois pontos fundamentais: a ideia de simular, fingir ser um outro e adentrar em um mundo ficcional, imergindo e se tornando parte a partir do jogar; e o “upar” ou subir de nível, aumentando suas habilidades no mundo fictício, evidenciando sua transformação em termos de sistema de jogo. Podemos com ela escolher o que melhoraremos nos nossos personagens: talvez eles se tornem mais espertos, ou mais fortes, talvez ganhem apenas uma habilidade especial. Essas escolhas podem ser combinadas à necessidade de uma justificativa narrativa, mas também podem não o ser.

Aumentar o nível e ganhar pontos de experiência para seu personagem é uma mecânica muito aproveitada em todos os formatos de RPG, com ela não só nós nos tornamos melhores nos jogos, mas nossos próprios personagens do jogo também ficam melhores, e essa melhora é ainda mais evidente, pois está nos seus atributos, nos seus poderes, nas habilidades variadas que podem se desenvolver a cada sessão de jogo. Logicamente, isso pode ser visto como um resultado da história, como uma forma de equilibrar a mecânica com os acontecimentos fictícios, de aumentar as possibilidades narrativas, de escalonar os conflitos, mas certamente esse elemento é mais autônomo do que isso. Ele tem uma função de jogo, tanto que foi transposta de modo radical para os MMORPGs, como já comentamos. Esse elemento causa um sentimento de progresso dentro do jogo, é como se ganhássemos de nós mesmos, olhamos para a evolução dos personagens como olhamos para um aumento de salário ou a conquista de uma graduação nas nossas vidas. Não só passamos de fase como nos outros jogos, mas também tornamos nossos personagens mais poderosos; os sentimentos de mudança e conquista se apresentam diretamente no desenvolvimento pessoal do mundo diegético. É principalmente um elemento lúdico, divertido por si só, sem necessitar de uma justificativa narrativa. É curioso notarmos que isso tudo está implícito na ideia de evolução que Larousse (*apud* DAVID, 2015, p. 79) aponta, mas não está claro, e em grande parte de outras definições essa ideia nem aparece, apesar de a evolução e transformação de um único personagem – com o jogador participando também das escolhas da sua transformação – parecer uma das particularidades trazida pelo RPG.

Outro pesquisador definiu com suas palavras o RPG como uma mídia “onde uma pessoa, através da imersão em um personagem e no mundo desse personagem, tem a oportunidade de participar e interagir com os conteúdos desse mundo” (HENRIKSEN, 2002, p. 44).²⁹ O RPG é um jogo que permite a partir da imaginação sentir e agir em outros mundos. Aqui importa pouco a história que se constrói, mas exalta-se essa possibilidade do RPG de fazer

²⁹ “where a person, through immersion into a role and the world of this role, is given the opportunity to participate in and interact with the contents of this world”

adentrar em outros mundos, assim como outras mídias, mas de um modo mais direto, em que você simula outras vidas e outras realidades. Você pode ir para onde quiser, pode agir e reagir no mundo, e sentirá, ao menos um pouco, como se fosse responsável pelo controle de um avião ou de um carro, simula e sente como se realmente fosse ativo na realidade virtual; mais especificamente no nosso caso como jogadores de RPG é como se estivéssemos na responsabilidade de sobreviver ou salvar o mundo fantástico em que nossos heróis estão inseridos.

Para citar Peter Stromberg (1999), através do uso da linguagem, “os jogadores constroem uma situação social complexa na qual as pessoas estão plenamente conscientes do seu entorno, como convencionalmente definido, e intimamente identificadas com os personagens de uma narrativa definida coletivamente” (p. 500). Ele argumentou que os jogadores se convencem de que a fantasia do jogo é de alguma forma real (embora não completamente real), o que é essencial para o fascínio. O uso do "eu" para se referir a si mesmo como um personagem é um sinal de que o participante está realmente encantado e se percebe como o personagem que ele interpreta. (CARLSON, 2007, p. 8).³⁰

Stromberg já antecipa uma discussão fundamental para este trabalho e para a experiência única que o RPG proporciona. Nós, enquanto Jogadores, nos identificamos e até dizemos “eu” literalmente para nossos personagens. Quando contamos para pessoas externas o que aconteceu com eles na história do jogo nós ainda dizemos: “quando *a gente* estava de frente para o dragão...”, mas ao mesmo tempo sabemos que estamos jogando e que estamos criando com a ajuda de uma estrutura de todo um sistema. Ainda dentro dessa ideia de simulação e imersão nesses outros mundos, talvez seja o momento de lembrarmos o significado de RPG, *Role-Playing Game*, comumente traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis”. Ou seja, o RPG é uma atividade lúdica na qual fingimos ser um outro, um ser fictício, e nos divertimos com isso, jogamos e performamos. “Al unir estos dos términos conseguimos una definición bastante acertada, en un juego de rol se ‘juega a interpretar un papel’, siendo ambos conceptos (el de interpretación y el de juego) igual de importantes” (PÉREZ, 2016, p. 223). Essa definição pode nos lembrar facilmente, além das próprias práticas teatrais, das nossas brincadeiras de crianças, quando fingíamos ser polícia ou ladrão, ou fingíamos ser super-heróis, ou simplesmente uma família diferente com outros problemas. Parávamos de ser nós mesmos e

³⁰ “To quote Peter Stromberg (1999), through the use of language, ‘role-players construct a complex social situation in which persons are at once fully aware of their surroundings, as conventionally defined, and closely identified with characters in a collectively defined narrative’ (p. 500). He argued that players convince themselves the game fantasy is somewhat real (though not completely real), which is essential for enthrallment. The use of ‘I’ to refer to oneself as one’s character is a sign the participant is truly enthralled and perceives oneself as the character one plays.”

improvisávamos. Claramente existe esse paralelo com o RPG, tanto que nas primeiras vezes que jogamos sentimos quase que uma nostalgia, se não formos mais crianças que ainda brincam desse modo.

Assim, pode-se dizer que o RPG é um jogo de faz-de-conta formal. Embora o mundo do jogo seja fluido e esteja passando por um processo de redefinição constante, as redefinições são restritas pelo estado atual do mundo do jogo; assim, o processo de constante iteração não permite mudanças completamente arbitrárias ou aleatórias. (MONTOLA, 2007, p. 24).³¹

O RPG, diferentemente das nossas brincadeiras de faz de conta, é formalizado e estruturado, ou seja, as regras presentes nos livros e as convenções adotadas para limitar o agir no mundo dos nossos personagens, e para que o próprio mundo possa reagir, fazem do RPG um “faz de conta” mais maduro e organizado. Os sentimentos e objetivos de quando éramos crianças brincando ainda são muito semelhantes, mas agora preparamos a brincadeira com antecedência, criamos uma ficha com as características dos nossos personagens, tentamos equilibrar nossos poderes, enfim, nos limitamos para criar com maior qualidade, mais consciência e de um modo ainda mais coletivo e horizontal. Talvez possamos pensar até no RPG mais como uma brincadeira, ou um brinquedo, como outros teóricos defendem (MARTIN, 2018; MONTOLA; STENROS, 2004), do que um jogo de fato (FLOOD, 2006, p. 39). Pois, enquanto jogo, possui uma configuração bem diferente da comumente esperada (JULL, 2014; SERBENA, 2006, p. 119), afinal, é essencialmente cooperativo, não pretende ter vitoriosos na sua estrutura, parece uma brincadeira de faz de conta ou um brinquedo cujos limites testamos continuamente, moldando o RPG e tentando encontrar cada vez mais coisas que ele pode fazer.

No entanto, o RPG de mesa necessita ainda mais da imaginação do que as brincadeiras de criança, tudo que acontece é apenas a partir das ações verbais, apenas os diálogos são interpretados como se estivessem em uma peça de teatro. Já o mundo, os ataques, as defesas, o abrir ou o fechar de uma porta, é tudo imaginado como na literatura, apenas sugerido, ou melhor, criado pelas palavras ditas e respondidas. “Eu proponho o nome ‘Teatro do Olho da Mente’ porque a performance acontece apenas em nossas mentes e não diante de nossos olhos. O RPG é inteiramente dependente da vivacidade da imaginação” (CHOY e MONTOLA, 2004, p. 71).³² Não à toa, outros teóricos definem o RPG a partir do ponto de vista literário, não como

³¹ “Thus, it can be said that role-playing is a game of formal make-believe. Though the game world is fluid and undergoing a constant re-definition process, the re-definitions are restricted by the current state of the game world; thus, the process of constant iteration does not allow completely arbitrary or random changes.”

³² “I propose the name ‘Theatre of the Mind’s Eye’ because the performance happens only in our minds and not in front of our eyes. The RPG is entirely dependent on the vividness of the imagination.”

um teatro ou uma performance, mas como uma literatura produzida por vários autores. Nesse sentido, Liz Henry, por exemplo, ressalta a importância dessa perspectiva:

Os participantes em RPGs estão envolvidos em um complexo processo de narrativa em grupo; eles são os autores, narradores, personagens, atores, leitores e público de um texto que pode ser ao mesmo tempo empírico e focado no produto. Estudar RPGs como exemplos de narrativa em grupo será, espero, útil para jogadores, designers de jogos e pessoas envolvidas em outras formas de narrativa em grupo ou escrita colaborativa. (HENRY, 2003).³³

1.2.4 – RPG e literatura

Comparar literatura e RPG é extremamente comum, não só nos elementos presentes nos dois – narradores, personagens, leitores/espectadores –, mas também como formas de criar e imaginar usando das palavras e de mecanismos narrativos, descritivos, que aludem à arte das palavras e da linguagem. Para muitos essa é uma definição mais certa: o RPG se assemelha mais a uma literatura oralizada, se aproximando também das narrativas mais antigas e populares, do que ao teatro, ou mesmo a um jogo. Edson Cupertino, outro pesquisador brasileiro de RPG, relata praticamente o mesmo vocabulário como uso comum no RPG, e, comparando-o à literatura, diz que o RPG, como uma atividade lúdica, “toma de empréstimo termos literários como a personagem, o enredo, a narrativa, a narratividade, entre outros” (2008, p. 28). Em seguida, ele continua aprofundando essa mesma ideia:

O papel do narrador na obra continua sendo fundamental, cabendo a ele o relato dos eventos, ao passo que às personagens importa desatar o nó da intriga e promover a volta ao estado inicial ou propriamente um momento final, condição em que a busca se encerra.

A prática de leitura, muitas vezes individual e solitária, adquiriu um perfil de coletividade ao tornar a narrativa, um conto ou um romance, em forma de jogo, dependendo da extensão e complexidade das personagens. Esse viés participativo, cujo leitor torna-se co-autor é resultado da oralidade nos RPGs, tornando a narrativa um eixo no qual mestre e jogador contribuem para construir personagens. (CUPERTINO, 2008, p. 28).

O Mestre é comumente chamado também de Narrador, e veremos que, por influência principalmente do sistema da empresa White Wolf, *Storyteller* – que apenas pelo nome já nos oferece uma noção de como pensar o RPG. Interligar jogador e personagem também é muito

³³ “The participants in role-playing games, or RPGs, are engaged in a complex process of group narrative; they are the authors, narrators, characters, actors, readers, and audience of a text that can be both experiential and product-oriented. Studying RPGs as examples of group narrative will, I hope, be helpful to gamers, game designers, and people engaged in other forms of group narrative or collaborative writing.”

comum, e veremos melhor a profundidade dessa relação no quinto capítulo. Cupertino segue destacando essas relações: “Devido à tênue linha divisória entre ficção e jogo, em todo meu discurso revezarei os termos ‘jogador’ e ‘personagem’, ‘mestre’ e ‘narrador’. Dessa maneira, chamo a atenção para a íntima relação entre leitor, ficção e jogo nos RPGs” (CUPERTINO, 2008, p. 28). Se nós nos identificamos com os personagens nos livros de ficção, sentimos empatia e nos colocamos no lugar deles ao dizermos *eu* para avivar suas almas guardadas nas palavras escritas nos livros, no RPG nós somos apenas um deles enquanto Jogadores, nós criamos e tomamos sua posição de modo ainda mais direto e radical. “O RPG é uma forma de ficção literária que foi buscar no jogo o que a forma contemporânea de ficção proibiu: um processo coletivizado, presentificado e oralizado” (DAVID, 2016, p. 536).³⁴ No RPG de mesa nós transformamos os rumos das histórias a partir das ações dos nossos personagens, controlando-os enquanto jogadores – o fictício e o lúdico se tocam concomitantemente. Seguindo essa linha de pensamento, o RPG é uma literatura oral, coletiva, mas ainda uma literatura.

Os RPGs literalmente traduzem a literatura para a mídia de um jogo e, ao modificar a função do autor de uma entidade criativa autônoma para uma contação de histórias interativa e empoderada entre grupos de participantes, os RPGs complicam as distinções anteriores entre autor e público de uma maneira inconcebível durante as vidas de muitos dos escritores cujas obras inspiram os jogos. (NEPHEW, 2003, p. 1).³⁵

O leitor, a partir dessa perspectiva, ganha ainda mais poder na autoria, pois constrói o texto literário ao mesmo tempo em que o experiencia; nenhuma obra existe antes, ela não é criada com antecedência por ninguém. O RPG absorveria a literatura e a transformaria em seu contexto e com os seus objetivos, adicionando elementos lúdicos e regras na sua prática. “O RPG poderia ser considerado como uma performance narrativa que tem a especificidade de fundir a criação e a recepção, o que só pode ser permitido pela presentificação permitindo a circulação imediata do material ficcional” (DAVID, 2016, p. 11).³⁶ No Brasil, Farley escreveu uma monografia e uma dissertação (2003 e 2007) comparando especificamente literatura e RPG e aprofundando essas questões. Na França, Coralie David escreveu uma dissertação e uma tese

³⁴ “Le JdR est une forme de fiction littéraire qui est allée chercher dans le jeu ce que la forme contemporaine de la fiction interdisait: un processus collectivisé, présentifié et oralisé”

³⁵ “RPGs literally translate literature into the medium of a game, and in modifying the function of the author from a single, autonomous creative entity to an empowered, interactive storytelling among groups of participants, roleplaying games complicate previous distinctions between author and audience in a way inconceivable during the lifetimes of many of the writers whose works inspire the games.”

³⁶ “JdR pourrait être considéré comme une performance narrative qui a pour spécificité de fusionner création et réception, ce qui ne peut être permis que par la présentification permettant la circulation immédiate du matériau fictionnel”

(2008 e 2015) olhando para o RPG de mesa como uma forma de literatura ou paraliteratura, entendendo que o RPG é uma literatura oral e contemporânea, fruto dos nossos tempos. Segundo a pesquisadora:

é uma nova forma de arte literária em que um grupo de jogadores mergulha em um universo fictício, embora coerente e realista, de acordo com seus próprios códigos, através de personagens fictícios que evoluirão durante a narração que eles construirão juntos, cada um de acordo com seu ponto de vista. (DAVID, 2007, p. 49)³⁷

Ainda seria uma forma de contar história, mas definir e pensar o RPG como literatura é entendê-lo de um modo mais específico, afinal outras mídias também contam histórias. A criação de personagem e a transformação deles também faz parte dessa imersão no mundo ficcional enquanto se cria uma história juntos.

Ao focarmos a definição do RPG enquanto literatura, não ressaltamos apenas a história, mas o texto. Entendemos, a partir disso, que as palavras escolhidas, o ritmo textual, o resultado formal dessas escolhas que trabalham diretamente com a linguagem, são os principais elementos a serem observados em uma partida de RPG – é isso que importa mais. Pohjola (in MONTOLA e STENROS, 2004) retoma a ideia de coletividade essencial na prática do RPG, que já se distancia da literatura comumente conhecida, pois precisa sempre de um outro na hora do criar, o que ocorre principalmente de um modo ativo, em que agir, expandir o que está interno para fora, é necessário para que o RPG não seja um simples devaneio. O RPG é feito de modo coletivo e sentido, a partir dessa construção, internamente; as ações orais geram imagens mentais. Pohjola comenta sobre essa necessidade dos jogadores imergirem e agirem para que seja um RPG:

Como é inócua dizer que o RPG é interativo, a definição precisa ser revisada. Simplesmente retirar a interatividade das definições ou substituí-la por imediatismo não funcionaria. De acordo com o Meilahti Model, a imersão sem interação (“sozinha”) é sonhar acordado. De acordo com o Dogma 99, “larp é ação, não literatura” (Fatland & Wingård 2003). De certo modo, ambos estão certos. Imersão sem ação é devaneio e pode resultar ou ser o resultado de uma narrativa. (POHJOLA in MONTOLA e STENROS, 2004, p. 88).^{38 39}

³⁷ “c'est une nouvelle forme d'art littéraire dans laquelle un groupe de joueurs va s'immerger dans un univers fictif mais néanmoins cohérent et réaliste, selon ses propres codes, par le biais de personnages fictifs amenés à évoluer au cours de la narration qu'ils vont construire de concert, chacun selon son point de vue.”

³⁸ Apesar do Dogma 99 discutir principalmente o LARP, como veremos na terceira sessão, muito das discussões pode ser repensado para o RPG, e esse é o caso dessa citação. Mesmo não agindo corporalmente, nós agimos oralmente o tempo todo. O RPG de mesa é também uma grande sequência de ações coletivas.

³⁹ “Since there is no use saying role-playing is interactive, the definition needs to be revised. Simply taking interactivity out of the definitions, or replacing it with immediatism, would not work. According to the Meilahti Model, immersion without interaction (‘alone’) is daydreaming. According to the Dogma 99, ‘larp is action, not

Muitas literaturas e outras mídias também podem ser interativas, mas o RPG nunca foi exatamente interativo. Pode ser chamado de *intercriativo*, como denominou Coralie David (2015), pois ele não permite que as pessoas se relacionem com uma obra e possam escolher caminhos ou formas diferentes de agir. No RPG a obra é criada a ao mesmo tempo em que é experienciada: quem cria são os mesmos que experienciam, cria-se para experienciar, e só é possível experienciar criando. Não são escolhas de caminhos ou possibilidades, é a própria criação em evidência. Imergimos e criamos, agimos e sentimos o resultado das nossas ações e tomamos consciência dela. O RPG parece deixar mais evidentes todas essas possibilidades, radicalizando todas as comparações possíveis.

1.3 – Para além da narrativa

Até agora comentamos três definições do RPG de mesa que se relacionam mutuamente: um jogo que cria ficção; uma ferramenta para desensolver histórias; e uma nova forma de expressão literária. Outras duas possibilidades, que apareceram pouco, foram a de o RPG ser uma performance oral, mas ainda trazendo um pouco a questão narrativa; e a definição a partir da simulação e interpretação de personagens, que também não ignora a questão de construção de histórias, mas evidencia o agir no mundo e o experienciar dele. Criar novas histórias parece sempre um ponto central quando se tenta explicar o que é o RPG. “Os jogos de RPG são jogos em que a ficção imaginária é o foco e influencia as escolhas neles”, afirma Chris Chinn (*apud* DAVID, 2015, p. 79)⁴⁰, defendendo a ficção como foco do jogar.

1.3.1 – O texto como meio

Temos a certeza de que o RPG de mesa é coletivo e oral e que tem a ficção, as narrativas e histórias – principalmente fantásticas –, como elementos essencialmente presentes na sua constituição e na sua prática criativa. Coralie David comenta exatamente esses pontos em mais uma das suas definições de RPG:

literature’ (Fatland & Wingård 2003). In a way, both are right. Immersion without action is daydreaming and can result in or be the result of a narrative.”

⁴⁰ “In my view, exclusive definitions of role-playing that consider it either as a form of storytelling or just a game, do not give the form the credit it deserves as a diverse and complex set of phenomena. I hope this model introduces a perspective to role-playing games that is useful when developing theories of role-playing games.”

O RPG é um processo narrativo, uma experiência coletiva e imediata da criação da ficção através da linguagem oral. A ficção é assimilada ao mesmo tempo em que é criada, o fenômeno da recepção vem para nutrir o da criação. O RPG é uma revolução midiática no sentido de reintegrar o oral e o coletivo em um processo de criação ficcional. (DAVID, 2016b, p. 11).⁴¹

Chegamos mais perto de uma definição objetiva do RPG ao resumirmos esses pontos que parecem se repetir e ser visivelmente fundamentais quando enxergamos um grupo de RPG em prática, afinal, é sempre um grupo, e tudo se resolve oralmente. No entanto, parece que a ficção e a contação de histórias ainda ocupam pontos equivocados nas definições de RPG. A contação de história é muito ressaltada, confundindo o papel da ficção, com certeza também fundamental nesse jogo. Sugiro, desde já, que pensemos menos em contar histórias e mais em jogar com histórias, brincar com elas; a ficção é certamente fundamental, mas não como fim, nem exatamente como um meio, e sim como um corpo vivo a ser trabalhado. A história não parece, nem um pouco, na prática da realidade dos jogadores o que mais interessa, principalmente como comumente entendemos história, uma narrativa fechada. Muitas campanhas não tem um fim, é um fato extremamente comum, que obviamente incomoda os jogadores, mas toda a experiência das sessões continua sendo muito valorizada particularmente.

As sessões de RPG nem sempre precisam de um fim fechado da narrativa, nós comumente jogamos pelos encontros e acontecimentos pontuais, mais do que por um fim na história. São os momentos e experiências que nós enquanto jogadores-personagens vivemos que ficam na nossa memória: a rolagem na hora certa dos dados, a ideia incrível que alguém teve num momento drástico, uma reação inesperada de um outro jogador ou uma sequência de ações e reações perfeitamente orquestradas. Não conseguimos fechar uma narrativa para que ela mostre um olhar sobre o mundo ou algo que queremos dizer sobre a vida, é difícil se ter uma estrutura bem definida nas narrativas no RPG. Afinal, nós jogamos em várias pessoas, cada um com sua liberdade de agir e transformar o destino, além de os próprios dados trazerem à tona resultados e acontecimentos completamente inesperados. O RPG une o lúdico e a narrativa de um modo único. Heliö nos relembra que exatamente por isso o RPG é mais complexo do que apenas um jogo ou uma mídia para contação de histórias:

A meu ver, definições exclusivas de RPG que o considerem como uma forma de contar histórias ou apenas um jogo, não dão à forma o crédito que merece como um

⁴¹ “Le JdR est un processus narratif, une expérience collective et immédiate de la création de la fiction par le langage oral. La fiction est assimilée alors même qu’elle est créée, le phénomène de réception vient nourrir celui de la création. Le JdR est une révolution médiatique dans le sens où il réintègre l’oral et le collectif dans un processus de création fictionnelle.”

conjunto diverso e complexo de fenômenos. Espero que esse modelo introduza uma perspectiva dos jogos de RPG que seja útil no desenvolvimento de teorias de RPGs. (HELIÖ, 2004, p. 72).⁴²

Acredito que estamos sempre olhando de um ponto de vista um pouco equivocado para essas questões que parecem óbvias no RPG, a contação de história principalmente. São pontos de vista bem comuns, mas que abarcam apenas a aparência externa, e nos acostumamos a olhar assim, principalmente se observarmos o modo como damos importância à história e à ficção. Tendemos, por isso, a uma definição menos exata e mais superficial do RPG.

Ao quisermos defender a importância do RPG na sociedade para além de um elemento de entretenimento, acabamos por seguir o caminho mais comum, o de compará-lo com a literatura e ressaltar a contação e criação de histórias; a performance, já um pouco comentada por outros autores, perde grande parte do seu potencial por ser diminuída em relação à ideia de *storytelling*. A importância dada exclusivamente ao texto vem de uma perspectiva principalmente aristotélica da nossa sociedade, como aponta Florence Dupont (2016), debatendo a recepção de sua *Poética* nas tradições teatrais e literárias posteriores. Essa influência transpassa todos os lugares, e olhamos para o texto enquanto linha narrativa de acontecimentos organizados com uma importância muito maior do que a execução dele. Esse mal é bem perceptível no teatro e de certa forma ganha espaço nos olhares sobre o RPG. Busca-se frequentemente um resultado textual e deixa-se de lado todo o desenvolvimento do processo, das performances da experiência da criação e execução do texto efêmero por natureza.

O texto gerado no RPG não parece ser o centro das partidas jogadas e nem uma preocupação constante como meta para os jogadores. O resultado fechado de uma história é um fim difícil de alcançar em uma campanha, por que então seria esse o objetivo de jogar? As histórias contadas são comumente cheias de clichês, têm uma estrutura simples e poucas possibilidades para serem planejadas e predefinidas por conta de toda a aleatoriedade estrutural disposta nas partidas de RPG. A história é feita coletivamente com a influência de mecânicas de resolução aleatórias que nem sempre trazem o melhor resultado em termos de inovação, verossimilhança ou mesmo na estrutura narrativa. Os acontecimentos aleatórios têm chances de se realizarem, se são poucas ou muitas não importa, mas a existência de um fato não controlado dá peso ou sentido ao que acontece na narrativa, não é possível predefini-los como em qualquer outra arte que dê valor ou seja criada em cima da história.

⁴² “In my view, exclusive definitions of role-playing that consider it either as a form of storytelling or just a game, do not give the form the credit it deserves as a diverse and complex set of phenomena. I hope this model introduces a perspective to role-playing games that is useful when developing theories of role-playing games.”

Coralie David (2016) comenta, diversas vezes, principalmente sobre a criação coletiva e oral, que o RPG faz uma transformação alquímica de um texto escrito para o oral, e, com isso, criam-se os mundos ficcionais e a sua realidade. Esse processo de transformação do texto é certamente importante, pois nele não se encontra o texto como resultado, mas como meio, ou seja, é a partir de todos esses pontos literários e narrativos que criamos as partidas de RPG. Certamente, o RPG é influenciado e tem em seu cerne as narrativas tanto orais quanto escritas, tanto nas referências diretas quanto no seu próprio corpo. O RPG tem em si muitos dos elementos defendidos até aqui e que o ligam diretamente à contação de história, à literatura, às narrativas e principalmente à ficção. São elementos que o constituem, que o formaram durante sua história e são fundamentais. Contudo, limitar o RPG a esses elementos, ou ressaltá-los muito nos afastam de muitas particularidades e potencialidades do RPG.

De modo sutil, David relembra o papel enquanto jogadores conscientes da ficção, que, mesmo interpretando constantemente, trazemos nossos desejos pessoais transpassados para o mundo ficcional:

Em certo sentido, o RPG é um processo que transforma o texto escrito em um meio de criação oral, uma espécie de processos de "des-reificação" do texto escrito e da realização coletiva no sentido aristotélico, onde o espaço imaginário comum que os jogadores vão intercriar e compartilhar tem precedência sobre o mundo fictício como descrito nos livros do jogo: "Em essência, esse jogo é uma mídia convergente, um ponto focal de interpretações compartilhadas em prol do prazer coletivo. Os participantes injetam na diegese elementos inspirados em seus desejos extradiagéticos, e obtêm benefícios autotélicos se tiverem sucesso". (DAVID, 2016, p. 517).⁴³

Jogar RPG é também organizar constantemente não exatamente as histórias, mas a ficção; a criação é definida e redefinida o tempo todo, e a diegese se transforma à medida que nós interpretamos e agimos. É nessa inter-relação, no entrecruzamento das perspectivas de cada jogador, que os mundos são criados e recriados. Montola, na tentativa de definir o que sustenta o RPG, ou seja, o que faz parte da sua definição, cria contribuições importantes para esse debate:

Primeiro, o RPG é baseado em um processo interativo de definição e redefinição de um mundo imaginário de jogo. Cada jogador tem uma compreensão subjetiva de como é o mundo imaginário do jogo, e o jogo consiste em criar e comunicar esses

⁴³ "En un sens, le JdR est un procédé qui transforme le texte écrit en un support de création orale, une sorte de processus de «dé-réification» du texte écrit et d'actualisation collective au sens aristotélicien, où l'espace imaginaire commun que vont intercréer et partager les joueurs prend le pas sur l'univers fictionnel tel qu'il est décrit dans les livres de jeu: «Par essence, ce jeu est un média convergent, un point focal d'interprétations partagées pour le bien du plaisir collectif. Les participants injectent dans la diégèse des éléments inspirés par leurs désirs extradiagétiques, et en récoltent des bénéfices autotélicos s'ils s'y prennent bien»."

entendimentos.

(...)

Em segundo lugar, todo RPG é baseado em uma estrutura de poder que governa o processo de definição. Em RPGs de mesa e LARPs é especialmente importante estabelecer as limitações do poder de cada participante: o ambiente é classicamente controlado por um jogador (o mestre do jogo), enquanto os outros assumem pessoas individuais no ambiente. (MONTOLA, 2007, p. 178).⁴⁴

O segundo ponto da citação acima, apesar de ser interessante e importante para discussão de poderes e limites de ação, nos interessa pouco para esse momento. O primeiro ponto é o que precisamos sempre ter em mente quando pensamos RPG, a necessidade do coletivo, do outro indivíduo que define e redefine através da troca oral, perpassando cada subjetividade, o material com que resolvemos brincar. A brincadeira consiste exatamente nisso, selecionamos alguns personagens, situações distintas, um mundo ficcional, referências diretas e indiretas, clichês, enfim, selecionamos todo um baú de brinquedos narrativos e testamos seus limites, construindo, reformando, desmontando e até destruindo partes que nos interessam. Estou adiantando pontos aos quais ainda retornaremos com mais profundidade em outros debates ao longo do quinto capítulo, mas é uma boa preparação para já mantermos essas possibilidades em mente. A reinvenção constante do mundo é um dos pontos essenciais, pois traz aspectos efêmeros e mutáveis do RPG: suas histórias são sempre recontadas e transformadas, mesmo as que vêm prontas de outros textos, ou de preparação do Mestre, ou mesmo dos Jogadores. Essas histórias servem como materiais ficcionais para que se crie em cima delas algo efêmero, sem praticamente nenhuma permanência. As narrativas e as histórias serão jogadas aos ventos, pois cumprem seu papel quando são executadas, transformadas e experienciadas pelos jogadores e apenas por eles.

O RPG parece ter como uma das suas estruturas definidoras a relação com a cultura popular: não pretende se firmar em qualquer lugar, ser universal, mas sim continuar vivo na mente das pessoas que podem contar e recontar histórias muito semelhantes infinitas vezes sem nunca serem as mesmas. Além disso, o RPG também se alimenta principalmente das histórias fantasiosas mais populares. Quanto a isso, Heliö afirma que esses são até mesmo um dos pontos em comum em todos os RPGs: “Todos os jogos de RPG têm em comum também o uso da cultura popular e especialmente alguns de seus gêneros” (HELIÖ, 2004, p. 69).⁴⁵

⁴⁴ “First, role-playing is based on an interactive process of defining and re-defining an imaginary game world. Every player has a subjective understanding of what the imaginary game world is like, and the game consists of creating and communicating those understandings. (...)

Second, all role-playing is based on a power structure that governs the process of defining. In tabletop games and larps it’s especially critical to establish the limitations of each participant’s power: The environment is classically controlled by one player (the game master), while the others take over individual persons within the environment.”

⁴⁵ “All role-playing games have in common also the use of popular culture and especially certain of its genres”

1.3.2 – O ritual coletivo e os ritos de passagem pessoais

O RPG é um jogo extremamente popular e semelhante à cultura de contação de histórias em volta das fogueiras, mas não temos tanto *storytelling* e sim *storytalking* (DAVID, 2015, p. 616). Isso significa que não contamos a história simplesmente, mas trocamos e construímos essa história coletivamente. É comum cairmos em uma falsa definição do RPG enquanto uma arte interativa simplesmente. No entanto, ele radicaliza muito mais do que isso. Não é uma forma de contar histórias em um meio coletivo com a opção daqueles que a escutam comentarem sobre, ou escolherem alguns caminhos diferentes para narrativa – isso é bem menos do que a interação que o RPG propõe. É uma brincadeira em que cada um coloca suas impressões, vontades e transforma o que virá em seguida, em que todos têm a liberdade limitada por regras e pelo seu próprio personagem de agir e criar coisas completamente novas. O RPG é uma arte imediata, segundo Pohjola, ou seja, uma arte que se faz no agora com o público e os autores em único espaço e tempo:

Os RPGs são muitas vezes falsamente chamados de mídia interativa ou arte interativa. Embora isso não seja de todo falso, é um conceito trivial, uma vez que toda arte e todas as mídias são interativas – não necessariamente quando são percebidas ou experimentadas, mas definitivamente quando são criadas. Se os jogos de RPG pudessem ser gravados ou observados de fora sem participação, obviamente não haveria nada interativo neles. O que os distingue é precisamente que eles só podem ser experimentados à medida que são criados. A criação de qualquer forma de arte é um círculo constante de ação, interpretação e reação, sendo interativa, interpretativa e expressiva ao mesmo tempo. A mídia pode ser dividida em três categorias: passiva, ativa e interativa. Mídia passiva é gravada, e o público não pode afetar o produto de mídia como tal, apenas o contexto e a interpretação. Mídias passivas incluem cinema, literatura, música gravada e afins. As mídias ativas às vezes são chamadas de artes ao vivo e incluem apresentações de teatro, recitações de poesia e concertos. Na mídia ativa, a experiência é menos mediada, e o público tem possibilidades teóricas de interagir com os artistas – tanto que às vezes a divisão entre artista e público pode ser nebulosa, como no karaokê. Mídia interativa é uma mídia na qual o público deve participar da performance para que ela continue, como um jogo de computador ou hipertexto. A quarta categoria, transcendente, é a “arte imediata”, arte que é direta na medida em que é experienciada enquanto é criada e não há utilidade na divisão entre quem performa e o público. RPGs são definitivamente imediatos, mas a definição também pode incluir festas, contação coletivas de histórias e até jams musicais improvisadas. (POHJOLA in MONTOLA e STENROS, 2004, p. 87).⁴⁶

⁴⁶ “Role-playing games are often falsely called an interactive medium or interactive art. While not untrue as such, it is a trivial concept since all art and all media are interactive – not necessarily when they are perceived or experienced, but definitely when they are created. If role-playing games could be recorded or observed from the outside without participation, there obviously would be nothing interactive about them. What sets them apart is precisely that they can only be experienced as they are created. Creation of any form of art is a constant circle of action, interpretation and reaction, being interactive, interpretational and expressive at the same time. Media can be divided into three loose categories: passive, active and interactive. Passive media are recorded, and the audience cannot affect the media product as such, only the context and the interpretation. Passive media include cinema, literature, recorded music and the like. Active media are sometimes called live arts and include theatre performances, poetry recitations, and concerts. In active media, the experience is less mediated, and the audience

Hakkarainen, Stenros e Young chegam a outro ponto semelhante ressaltando esse universo diegético em comum, construído pelas conversas e inter-relações entre Jogadores e Mestres: “Um RPG é o que é criado na interação entre jogadores ou entre jogador(es) e mestre(s) dentro de uma estrutura diegética específica” (HAKKARAINEN e STENROS, 2002, p. 56).⁴⁷ Joseph Young também relembra como o RPG existe somente a partir da interação interpessoal: “Um RPG é uma conversa entre um grupo de pessoas em que elas descrevem uns aos outros certos eventos imaginários que elas criam à medida que os descrevem” (*apud* DAVID, 2015, p. 79).⁴⁸ Ambos não só focalizam a questão social e coletiva do RPG, mas também definem o RPG a partir dessas relações humanas e criativas; é nessas condições que o RPG existe: isso é o RPG. A presença de um grupo é essencial para a prática, é o que faz o RPG ser RPG: precisa ser coletivo e precisa criar uma diegese em comum, estruturada pelas suas vozes plurais e pelas imaginações de cada participante em uma constante troca de desejos e influências diretas de cada jogador. “Uma sessão de RPG produz a diegese, o texto do role-playing e as experiências dos vários participantes” (STENROS, 2004, p.76).⁴⁹ Pensar o RPG a partir dessa perspectiva relembra a ideia de um ritual (MACKAY, 2001), como grande parte dos jogos, segundo Richard Schechner (2012), uma prática coletiva que transforma seus participantes e na qual todos ocupam praticamente a mesma função, além de o Mestre do jogo ser o principal responsável por preparar e organizar todo o processo do rito.

É curioso pensarmos que dentro do RPG, além dos elementos de jogos e cultos sociais e essa troca coletiva e transformadora de cada participante (SORDI, 2017), nós temos pequenos rituais muito presentes em toda sessão de jogo, como, por exemplo, o rolar dos dados. Jogar os dados sempre é um momento importante nos jogos, em que se pensa na sorte e se concentra para conseguir atingir o melhor resultado, mesmo consciente de que ele continuará sendo aleatório, pois é exatamente esse o objetivo. No entanto, no RPG o rolar dos dados é ainda mais específico. Acredito que um dos motivos mais relevantes para esses momentos serem

has theoretical possibilities of interacting with the performers – sometimes so much that the division to performers and audience can be hazy, like in karaoke. Interactive media are media in which the audience must take part in the performance for it to continue, such as a computer game or hypertext.

The fourth, transcendent category is “immediate art”, art that is direct in that it is experienced as it is created and has no use for the division between performers and audience. Role-playing games are definitely immediate, but the definition can also encompass parties, communal storytelling and even improvised music jams.”

⁴⁷ “A role-playing game is what is created in the interaction between players or between player(s) and gamemaster(s) within a specified diegetic framework”

⁴⁸ “Un jeu de rôles est une conversation entre un groupe de personnes où celles-ci décrivent les unes aux autres certains événements imaginaires qu’elles créent au fur et à mesure qu’elles les décrivent”

⁴⁹ “A role-playing session produces the diegesis, the role-playing text, and the experiences of the various participants”

ressaltados é que em inúmeras vezes os dados decidem a vida ou morte dos personagens ou outros momentos críticos das suas existências, às vezes até de outras pessoas próximas do personagem, ou até de uma cidade inteira ou mais. A narrativa alimenta o momento de tensão do jogar dos dados, todo o peso por trás aumenta a importância desses testes de sorte, ou da influência do destino do mundo ficcional. O tempo para nesses momentos das rolagens dos dados como se esperássemos as músicas soarem e os deuses nos dizerem o que fazer.

Acabamos por acreditar nas influências externas e as praticamos nas partidas de RPG, e mesmo que seja tudo uma brincadeira levamos muito a sério os momentos de testarmos a sorte. Mesmo sem crenças religiosas, os jogadores frequentemente mantêm uma relação com o universo mágico e seus poderes sobre os dados, ao menos durante as partidas de RPG. O RPG de mesa é coletivo e ritualístico nos pequenos gestos e em toda sua estrutura, com ritos de passagem constantes para todos os seus jogadores. Marinka Copier escreve um bom artigo sobre essa relação do RPG com práticas rituais e aprofunda o debate:

Retornando a Huizinga, não se pode simplesmente dizer que o RPG é ritual, pois existem muitos tipos diferentes de ritual sagrado e profano. Em vez de descrever um RPG de fantasia como um certo tipo de ritual, eu diria que o RPG não é um ritual ou uma performance. RPG consiste em coleções de performances ou atos rituais. Alguns desses atos têm características formais semelhantes às de outras estruturas rituais, tal como os ritos de passagem. Mas eles não têm necessariamente o mesmo significado ou estrutura formal de, por exemplo, um ritual de transição completo. (COPIER, 2005, p. 11).⁵⁰

O RPG é um encontro social poderoso e ritualístico da contemporaneidade, em que seguimos e construímos toda uma tradição de preparação e execução, desde preparar comidas e bebidas, escolher roupas e, às vezes, até nos fantasiar minimamente ou quase completamente, repetir algumas mesmas palavras, ter um respeito mítico e mágico pelos dados, realizar o RPG nos mesmos espaços físicos, sentar em círculo e comumente nas mesmas posições. Olhar o RPG enquanto um ritual traz à luz uma potência também às vezes ignorada. O RPG mostra muitos elementos semelhantes a outros rituais, dentre eles está principalmente a performance coletiva. Os jogadores se transformam com base nessas relações que criam e geram uma organicidade, um enfrentamento e deslocamento de si mesmos que possibilitam exercerem a alteridade e o autoconhecimento. Essa prática é melhor identificada com o conceito de atos

⁵⁰ “Referring back to Huizinga, one cannot simply say that role-play is ritual, for there are many different types of sacred and profane ritual. Instead of describing fantasy role-play as a certain type of ritual, I would argue that role-playing is not one ritual or performance. Role-playing consists of collections of?? performances or ritual acts. Some of these acts have similar formal characteristics as other ritual structures, such as rites of passage. But they do not necessarily have the same meaning or formal structure as, for instance, a complete transition ritual.”

rituais que Marinka Copier apresenta, pois é composto de uma coleção deles; são gestos, ações, formas que se repetem, mas não como um ritual completo justamente pelas características mutáveis e espontâneas do RPG. Isso não faz dessa concepção menos importante, e sim ainda mais completa e certa ao pensar o RPG como rituais ou atos performáticos ritualísticos:

O conceito de atos rituais me permite definir as várias coleções de performances (formas de comportamento) dos jogadores e a relação entre os RPGs, a subcultura da fantasia e o cotidiano de seus participantes. Originalmente eu comecei pensando que esse processo acontecia “entre mundos”. Enquanto escrevia este artigo, renomeei-o como “mundos conectados”. Os jogadores não apenas interpretam em partidas de RPG, mas também durante eventos como Elf Fantasy Fair e no cotidiano. Ao fazer isso, os jogadores constroem, como Huizinga chamou, mundos temporários. Um dos mais importantes atos rituais dos jogadores é a bricolagem. Nos jogos de RPG, mas também durante sua vida cotidiana, os jogadores estão constantemente construindo relações intertextuais entre mundos fantasiosos imaginários, história, religião, experiências da vida cotidiana etc. Dentro deste ato muitas vezes muito transparente, eles não estão apenas construindo e conectando mundos ou espaços, mas também identidades e sentido. (COPIER, 2005, p. 11).⁵¹

Essas construções de mundos interligados e frequentemente criados e recriados, esses mundos temporários, são feitas de modo caseiro, mais internas, pessoais e íntimas, como práticas sociais de grupos de amigos. Quando pensamos em ritual dentro da concepção de RPG, conseqüentemente também nos aproximamos ainda mais das vidas desses jogadores e do significado do jogo nelas. Refletimos sobre como o RPG se mantém frequentemente no cotidiano dessas pessoas, mas também como ele transforma essas vidas, faz aprender, crescer, passar por processos intensos de sensação e experimentação de si mesmo em outros espaços. “(...) ferramentas clássicas e recentes de análise ritual aplicam-se totalmente aos RPGs, para fins analíticos, para dar sentido aos RPGs como algo diferente de um passatempo inteiramente isolado, na verdade por ver RPGs como um produto cultural humano não particularmente distinto da sociedade moderna” (LEHRICH, 2005).⁵² Os atos rituais do RPG se expandem para além das partidas. Outro pesquisador, Ivan Miranda, comenta sobre a relação dos jogadores com os mitos, mundos e conhecimentos mais primitivos:

⁵¹ “The concept of ritual acts enables me to define the various collections of performances (forms of behavior) of role-players and the relationship between role-playing games, fantasy subculture and the daily life of their participants. Originally I started off by thinking of this process as taking place ‘between worlds’. While writing this article I have renamed it ‘connecting worlds’. Role-players not only role-play in role-playing games but also during events such as the Elf Fantasy Fair and in daily life. By doing this players construct, as Huizinga called it, temporary worlds. One of the most important ritual acts of role-players is bricolage. In role-playing games, but also during their daily life, players are constantly constructing intertextual relationships between imaginary fantasy worlds, history, religion, experiences from daily life, etc. Within this often very transparent act, they are not only constructing and connecting worlds or spaces, but also identities and meaning.”

⁵² “(...) classical and recent tools of ritual analysis apply fully to RPGs, for analytical purposes, for making sense of RPGs as something other than an entirely isolated hobby, indeed for seeing RPGs as a human cultural product not particularly distinctive to modern society”

Os mitos, sem dúvida, constituem uma poderosa ferramenta para a socialização e criação de identidades que não podem ser compreendidas sem levar em conta o contexto cultural; algo semelhante podemos aplicar a jogos de RPG. Como Copier (2005, p.11) explica, nos jogos de RPG e também no seu cotidiano, os jogadores constroem constantemente relações intertextuais entre mundos fantásticos, história, religião, experiências da vida cotidiana, etc., não apenas construindo ou conectando mundos ou espaços, mas também identidades e significados. (MIRANDA, 2016, p. 235).⁵³

Frequentemente, ouço de jogadores de RPG, principalmente adolescentes, que o RPG é principalmente um espaço de socialização, de criar amigos, construir novos laços e aprender a conviver com outras pessoas. O teatro também é visto e sugerido muitas vezes com o mesmo propósito para as pessoas que são muito introvertidas, mas o RPG permite uma troca mais sincera e livre. Os jogadores acabam por construir um ambiente mais intimista e confortável onde podem se expressar. Para alguns jogadores, o RPG é, inclusive, sentido como uma espécie de terapia, pois faz suportar o peso do mundo em uma troca prazerosa de conversas e autoconhecimento com outras pessoas.

O RPG pode ser definido a partir dessas performances ritualísticas com as quais aprendemos e crescemos, marcamos momentos das nossas vidas para sempre e entramos em uma comunhão com amigos para atingir um mesmo objetivo. Joseph Campbell (1989), em seu livro *O herói de mil faces*, lançado pela primeira vez em 1949, comenta muito sobre a necessidade das narrativas míticas como parte transformadora da realidade pessoal dentro das comunidades. Comentando a partir de uma perspectiva jungiana, Campbell levanta algumas questões sobre a falta que uma construção mais enraizada e presente de rituais no dia a dia das sociedades faz para os indivíduos dela. Pois eles acabam sonhando e passando por esses processos individualmente de um modo mais complicado e menos efetivo. As histórias míticas que se repetem frequentemente apresentam muitos símbolos que colaboram para uma jornada pessoal dos Jogadores enquanto vivenciam a de outro personagem. Como comenta Miranda, os mitos se atualizam e se adaptam para o RPG:

Os mitos mudam, se distorcem, adotando novas roupagens mais adaptadas aos nossos tempos, mas não desaparecem. E os jogos de RPG são, sem dúvida, uma das

⁵³ “Los mitos, sin lugar a duda, constituyen una potente herramienta de socialización y de creación de identidades que no puede entenderse sin tener en cuenta el contexto cultural; algo similar podemos aplicar a los juegos de rol. Como expone Copier (2005, p. 11), en los juegos de rol, y también en su vida diaria, los jugadores construyen constantemente relaciones intertextuales entre mundos fantásticos, historia, religión, experiencias de la vida cotidiana, etc., no solo construyendo o conectando mundos o espacios, sino también identidades y significados.”

roupagens mais inovadoras adotadas pelos mitos, adaptando-se à atual cultura popular. (MIRANDA, 2016, p. 222).⁵⁴

A própria estrutura básica dessas narrativas, segundo Campbell, constrói ritos de passagem tanto para o herói da história quanto para o leitor que o acompanha. Sabemos o quanto o RPG, principalmente D&D, é semelhante a essas estruturas; Carlos Serbana escreveu seu doutorado (2006) justamente com esse tema: “Mito do Herói nos jogos de representação (RPG)”. O RPG é um ritual na sua prática formal, pela organização do grupo e pelos atos performáticos e ritualísticos. Também é composto por pequenos rituais, inclusive míticos, nos momentos de lançamento de dados e no cuidado que os jogadores têm com esses objetos. Além disso, as narrativas construídas coletivamente são muito próximas à jornada do herói, que refletem principalmente os ritos de passagem. O RPG, por essa perspectiva, cumpre um papel ainda mais fundamental na sociedade, pois retoma não só uma forma semelhante à contação de histórias, mas também recupera de um modo ainda performático e coletivo os rituais feitos em comunhão com outras pessoas próximas. O RPG retoma essas experiências mais antigas de trocas entre indivíduos, reavivando as narrativas e práticas ritualísticas:

Como vemos, os RPGs se movem entre as tradições mais ancestrais, contando mais uma vez as histórias que sempre fascinaram o ser humano, e a inovação mais atual, (...) atualizando as formas de narrar as antigas histórias das tribos e ocupando um espaço dentro da cultura popular atual. (MIRANDA, 2016, p. 235).⁵⁵

Certamente, esse é um assunto delicado e que deve ser mais aprofundado em outros trabalhos, pois o RPG guarda esse potencial que é sentido e vivido por todos os jogadores, mas é pouco reconhecido por pessoas que ainda não experienciaram essa sensação. Sabemos que, além do jogo, a arte também carrega sempre essa relação direta com rituais da sociedade, principalmente em povos mais antigos⁵⁶. Muitas vezes arte e ritual confluem, e facilmente nos perdemos nos seus limites, mas se apresentam como parte fundamental da cultura e da vivência e transformação dos indivíduos.

⁵⁴ “Los mitos cambian, se distorsionan, adoptando nuevos ropajes más adecuados a nuestros tiempos, pero no desaparecen. Y los juegos de rol constituyen sin lugar a dudas uno de los más novedosos ropajes que adoptan los mitos, adaptándose a la cultura popular actual.”

⁵⁵ “Como vemos, los juegos de rol se mueven entre las tradiciones más ancestrales, contando una vez más las historias que siempre han fascinado al ser humano, y la innovación más actual, (...) actualizando las formas de narrar los viejos relatos de la tribu y ocupando un espacio dentro de la cultura popular actual.”

⁵⁶ Ver Collingwood (1958), que divide a arte em três tipos: arte ela mesma, arte como ritual e arte como entretenimento.

1.3.3 – Uma experiência performática

Lucien Pagnon retoma, assim como Mackay, uma concepção do RPG mais performática, pois para ele é o discurso fundamentado nas regras que define o RPG: “O RPG é real apenas quando a fala é a principal ferramenta de simulação (apoiada por regras objetivas que são mais ou menos ricas e precisas, ou por planos e figuras)” (PAGNON *apud* DAVID, 2015, p. 80).⁵⁷ A fala é o fator fundamental, é o que constrói o mundo ficcional e a relação entre os participantes, pois só se pode agir e criar a partir da oralidade e da sua performance. O que faz o RPG ser verdadeiramente uma arte nova e única é a forma como praticamos a criação. Iniciamos aqui uma definição mais próxima da qual estamos constantemente olhando o RPG, principalmente no decorrer desta dissertação. Pensar a oralidade e a performance parece ser a necessidade mais imediata ao analisarmos o RPG, principalmente enquanto arte. Tudo no RPG está relacionado diretamente às ações performativas executadas frequentemente por todos os jogadores. Muito mais do que a narrativa construída, comumente pelo Mestre principalmente, ou as suas mecânicas e características enquanto jogo, a performance é o ponto central do RPG, e ela acontece praticamente apenas a partir de ações ditas, ao invés de executadas fisicamente. A coletividade é mais evidente nesse processo de troca entre o agir pessoal de cada jogador. As próprias características de ritual são assimiladas por uma estrutura que pensa a performance de indivíduos em um grupo com regras e limites definidos, e desse modo permite cada qual experimentar conscientemente enquanto também imerge no mundo ficcional.

Todos esses elementos apontam características relevantes para o RPG ser pensado para além de um jogo e de uma forma de contar histórias simplesmente. O RPG se apresenta enquanto uma nova arte, uma experiência criativa coletiva, efêmera, oral, lúdica, ritualística e de imersão e expressão. “Eu gostaria que minha definição pessoal de RPG fosse entendida neste contexto. Para mim, o RPG é a arte da experiência, e fazer um jogo de RPG significa criar experiências” (PETTERSON in FRITZON e WRIGSTAD, 2003, p. 101).⁵⁸ Criamos experiências para nós mesmos e para os outros que estão conosco, e cada experiência será única com pontos de contato em comum, mas só existirá experiência se feita coletivamente. Só existe liberdade se todos forem livres e só existe criação se todos puderem criar com a mesma liberdade. Uma partida expressa muitos sentimentos pessoais e inter-relacionados com outros;

⁵⁷ “Il n’y a jeu de rôle véritable que lorsque la parole s’impose comme outil principal de la simulation (toute soutenue qu’elle soit par des règles objectives plus ou moins riches et précises, ou par des plans et des figurines)”

⁵⁸ “I would like my personal definition of roleplaying to be understood in this context. For me, roleplaying is the art of experience, and making a roleplaying game means creating experiences”

são muitas experiências e expressões condensadas em um mesmo espaço-tempo. “Que o RPG só existe dentro da mente do indivíduo é, reconhecidamente, uma reivindicação exagerada. É claro que o RPG também acontece entre os jogadores, mas a experiência do RPG pertence apenas a cada participante” (LIBEROTH, 2003, p. 67).⁵⁹ Uma pluralidade de ideias e perspectivas invadem tanto as partidas de RPG como a sua própria definição. O RPG é diferente para cada um até em uma mesma partida, mas não deixa de ser fundamentalmente uma poderosa experiência para cada jogador-personagem.

Se o RPG é a arte da experiência, então que tipo de experiência é essa, exatamente? É uma experiência que consiste em participação ativa e criação, em ser um espectador subjetivo, em se envolver tanto com os níveis *diegéticos* como *fora* do jogo. É uma experiência de negociar uma grande quantidade de comunicação e sistemas sociais complexos e artificiais, dos quais o próprio jogo emerge. (PETTERSON in FRITZON e WRIGSTAD, 2003, p. 108).⁶⁰

O RPG é também essa arte que nos possibilita novas formas de experimentar a estética, ocupando vários espaços, tempos, vozes e lugares diferentes em uma troca constante e coletiva. Experimentar e criar ao mesmo tempo será sempre a ideia central, pois assim vemos o tecer das histórias, das criações do mundo ficcional, experimentamos não só esses mundos e esses personagens a partir da emoção, mas experienciamos a nossa própria criação individual e coletiva. Experienciamos a ação e a consciência da ação, criamos a reação enquanto sentimos seus resultados fictícios, porém verdadeiros.

O RPG não é nem um storytelling, nem a versão adulta dos jogos infantis, nem um teatro improvisado: se essas atividades podem ter em comum a geração de uma ficção pela linguagem oral, o sistema de jogo propõe uma estrutura para as forças criativas de cada um e permite que elas sejam realizadas distribuindo a autoridade de uma maneira bastante nova. (DAVID, 2016, p. 531).⁶¹

O RPG é uma experiência muito subjetiva apesar de coletiva, e o que acontece internamente com cada um é velado e pode ser muito diferente do que de outro jogador, apesar de participarem da mesma construção ficcional. As experiências são múltiplas porque somos

⁵⁹ “That role-playing exists only inside the mind of the individual is, granted, a steep claim. Of course role-playing also goes on between the players, but the experience of role-playing solely belongs to each participant”

⁶⁰ “If roleplaying is the art of experience, then what kind of an experience is it, exactly? It is an experience consisting of active participation and creation, of being a subjective spectator, of engaging with both the in-game and the off -game levels of the game. It is an experience of negotiating a large amount of communication and complex, artificial social systems, out of which the game itself emerges.”

⁶¹ “Le JdR n’est ni du storytelling, ni la version adulte des jeux d’enfants, ni du théâtre d’improvisation: si ces activités peuvent avoir en commun la génération d’une fiction par le langage oral, le système de jeu donne un cadre aux forces créatives de chacun et leur permet de se réaliser en répartissant l’autorité d’une façon assez inédite.”

jogadores, personagens, autores e receptores da obra, pois o RPG permite e é tudo isso que já comentamos, mas também é mais do que isso por não ser nada disso simplesmente, por não se encaixar em nenhuma definição padrão ou comparação direta com outras práticas já existentes. O RPG de mesa é uma arte que constitui a ficção e a realidade, a experiência estética e criação dela, através do jogar coletivo. Mídia, jogo, ritual, encontro social, literatura, teatro improvisado, contação de história oral, tudo isso completa a definição de RPG em algum ponto, mas ele não é nenhum desses, pois se define a partir de cada um, mas apresenta suas próprias particularidades que o tornam algo tão complexo de definir. Ainda é algo novo e um tanto desconhecido para todos nós, parece ainda estar se mostrando e ganhando definições mais claras ao decorrer dos anos com novos sistemas e novas discussões informais e acadêmicas. Na tentativa de entendê-lo, percebemos que se mostra ainda mais múltiplo e indefinível.

Depois de muitas dessas tentativas de definir o RPG, Coralie David organiza muito bem esse material e tenta fornecer uma definição de RPG mais abrangente e completa, alcançando um ótimo resultado:

Dito isso, aqui está a nossa definição de RPG: é um jogo onde os participantes imaginam juntos um universo de ficção em um espaço mental compartilhado gerado por seu diálogo. O sistema de jogo vem apoiar os jogadores nesse processo de interação, estruturando seu poder criativo e decisório sobre os elementos diégéticos, um poder que torna esse universo absolutamente interativo, imersivo e acolhedor para todas as narrativas que eles possam desenvolver coletivamente. Este jogo faz um uso lúdico, interativo e intercriativo do material literário, da linguagem, ao deslocar seu status tradicional, ou seja, a escrita congelada e monocriada, para a apresentação oral e coletivamente produzida. (DAVID, 2015, p. 82).⁶²

Para alcançar o sucesso nessa proposta de uma construção de narrativa cooperativa, sem qualquer tipo de ensaio, em que ninguém sabe o que pode acontecer, foram construídos alguns mecanismos, que são: o sistema de regras que organiza e traz o aleatório para as cenas, conjuntamente com os dados e fichas dos personagens – esses elementos criam a possibilidade do caos do mundo, mas, claro, com embasamento nas regras do universo ficcional e nas características de cada personagem; por exemplo, a chance de um enfermeiro fazer um curativo certo e outra pessoa qualquer fazer o mesmo curativo são obviamente diferentes –; e a presença do Mestre, que é o responsável por ambientar todo o mundo para os outros participantes,

⁶² “Cela posé, voici notre définition du JdR : c’est un jeu où les participantes imaginent ensemble un univers de fiction dans un espace mental partagé généré par leur dialogue. Le système de jeu vient les soutenir dans ce processus intercréatif en structurant leur total pouvoir créateur et décisionnel sur les éléments diégétiques, pouvoir qui rend cet univers absolument interactif, immersif et accueillant pour toutes les narrations qu’elles pourront y développer collectivement. Ce jeu fait une utilisation ludique, interactive et intercréative du matériau littéraire, le langage, en déplaçant son statut traditionnel, à savoir l’écrit figé et monocréé, vers l’oral présentifié et collectivement généré.”

interpretando os personagens não protagonistas da história sempre que necessário e descrevendo os fenômenos naturais ou sobrenaturais. Os dois sustentam e dão possibilidade a esse criar coletivo oral e efêmero por excelência. São esses elementos que Heliö aponta como os principais para definir os jogos de RPG: “Eu argumento que um jogo se torna um RPG apenas quando se qualifica com algumas das características que um RPG deveria, por definição, ter. Estes incluem um conjunto de regras, vários jogadores com personagens e um mestre.” (2004, p. 71).⁶³ Koebel, ao pensar o RPG, retoma a ideia de contação de histórias coletiva e oral, com fortes influências dos nossos antepassados, mas como algo completamente novo. Ao mesmo tempo, ele afirma com muita clareza que o sistema de jogo, as regras, o lúdico em si, são fundamentais para o RPG ser essa mídia complexa e nova:

Um jogo bem pensado dá aos jogadores a oportunidade de criar algo absolutamente novo a partir de todas as suas fantasias coletivas, mas também fornece uma estrutura para que o que eles criam tenha um sentido. Não é um fluxo de consciência narrativo submetido a contradições entre autoridades diferentes, mas um todo verdadeiro, completo, com direção e coesão. Integra séculos de "conte uma história", mas dá a essa ideia uma forma e estrutura que nenhuma outra mídia pode oferecer, na minha opinião. (...) Jogar RPG sem o aspecto lúdico das regras é apenas improvisação livre, o que torna o sistema de jogo tão essencial. (KOEDEL *apud* DAVID, 2016, p. 532).⁶⁴

No RPG as histórias são jogadas e transformadas a partir da fala de todos os participantes que usam principalmente três formas de enunciação: a descritiva (ou constativa), mais utilizada pelo Mestre, mas não só por ele, que descreve o mundo, as construções, as roupas, as armas, as aparências dos personagens; a ativa, por meio da qual as ações, de combate ou não, são realizadas – e se assemelham muito aos atos de fala performativos de John L. Austin (1975) –, como dizer “eu enfio a espada no peito dele” ou “confiro se a janela está fechada”; e, por último, os diálogos, os quais se aproximam mais do teatro, em que se alteram as modulações de voz, a construção das frases, o ritmo etc. para falar como o personagem fala. É importante percebermos que todas as três formas de enunciação, não só o diálogo, são responsáveis pelo *roleplay*. Não se interpreta um personagem apenas pelas suas conversas com os outros, mas também pelas suas ações e reações, e essas talvez sejam até mais importantes para uma boa

⁶³ “I argue that a game becomes a role-playing game only when it qualifies with some of the traits an RPG should, by definition, have. These include a rule set, multiple players with characters, and a game master”

⁶⁴ “Un jeu bien pensé donne aux joueurs l’opportunité de créer quelque chose d’absolument nouveau à partir de l’ensemble de leurs imaginations collectives, mais fournit aussi un cadre suffisamment structuré pour que ce qu’ils créent ait un sens. Ce n’est pas un flux de conscience [stream of consciousness] narratif en proie à des contradictions entre différentes autorités, mais un véritable tout, complet, avec une direction et une cohésion. Cela intègre des siècles de «racontons une histoire» mais donne à cette idée une forme et une structure, ce que ne peut offrir aucun autre média à mon sens. [...] Faire du jeu de rôle sans l’aspect ludique des règles est juste de l’improvisation libre, ce qui rend le système de jeu si essentiel.”

interpretação no RPG. Podemos, inclusive, pensar as três formas de enunciação como modos performativos diversificados de criar o mundo. As descrições elaboradas e ditas pelo Mestre, ou por um Jogador, podem ser assumidas como performances diferentes dos atos performativos mais clássicos, que pertencem às declarações dos Jogadores das suas ações no mundo. Ao descrever uma sala, uma floresta ou uma caverna, o Mestre está criando e definindo o mundo, mas também está dizendo para os Jogadores “você veem isso, você escutam aquilo, você sentem outra coisa”, está performando para os Jogadores de modo indireto. Quando um Jogador interpreta o seu personagem e assume sua voz, ele não está simplesmente atuando, mas está também dizendo: “Eu falo isso”. Frequentemente ele altera o modo de dizer repentinamente, e isso significa que ele está agindo naquele mundo, está transformando-o e performando o diálogo.

A performance do RPG está em tudo, é ela que cria mundos, que faz as histórias serem contadas, é a partir dela que podemos imergir e sentir, é o que nos faz criar experiências e experiênciá-las ao mesmo tempo. Ela talvez seja o único elemento que sempre está presente nas partidas de RPG, é o ponto em comum que podemos encontrar para definir o RPG, afinal, a performance é muito particular. O RPG cria uma estrutura de performances distinta para justamente criar a ficção de modo coletivo, intuitivo e prático. O peso da performance nos jogos de RPG o transforma em efêmero e faz necessária sempre a presença outros para agir. Esse tema será aprofundado no sexto e último capítulo para ser mais esclarecido, pois os atos de fala performativos são os principais elementos formais. Eles devem ser reconhecidos e utilizados nas obras que o RPG constrói, ou melhor, são essas performances que possibilitam que os jogadores alcancem e modifiquem a forma da experiência que desejam ter e também causar nos seus companheiros. Cada um a partir de gestos performáticos cria e experiencia, mas só com a união de todos os jogadores a ficção é transformada e ganha novos contornos.

Diante de tantas perspectivas semelhantes e específicas do RPG, podemos encontrar melhor o mapa para a sua definição e compreender os elementos que compõem as suas entranhas mais do que a sua aparência. Assim, podemos dizer que o RPG é uma arte composta por gestos performativos orais, entrelaçados a mecânicas lúdicas fundamentais, que parte da ficção, transforma-a e desenvolve construções ficcionais efêmeras incorporadas a elementos da cultura popular e processos ritualísticos subjetivos construídos coletivamente.

1.4 – Os elementos básicos do RPG

Para ficar um pouco mais clara a prática do jogo, selecionamos um trecho contido na última versão do livro de regras do D&D:

Dungeon Master (DM): Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada toma um rumo repentino para o leste e o Castelo Ravenloft ergue-se diante de vocês. As torres de pedra que se cruzam mantêm uma vigilância silenciosa na aproximação. Eles parecem guaritas abandonadas. Para além disso, há um grande abismo, desaparecendo na névoa profunda abaixo. Uma ponte levadiça abaixada atravessa o abismo, levando a uma entrada em arco para o pátio do castelo. As correntes da ponte levadiça estalam ao vento, o ferro comido pela ferrugem deforma-se com o peso. De cima das altas paredes fortes, gárgulas de pedra olham para vocês de cavidades oculares ocas e sorriem horripelantemente. Uma ponte levadiça de madeira podre, tomada de verde, está suspensa no túnel de entrada. Além disso, as portas principais do Castelo Ravenloft estão abertas, uma rica luz quente se derrama no pátio.

Phillip (jogando com Gareth): Eu quero olhar para as gárgulas. Eu tenho a sensação de que eles não são apenas estátuas.

Amy (jogando com Riva): A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver o quão resistente é. Eu acho que podemos atravessá-lo, ou vai entrar em colapso sob nosso peso? (MEARLS, 2014, p. 5).⁶⁵

Nesse exemplo, fica evidente uma maior descrição de mundo por parte do Mestre, que parece realmente se esforçar para trazer a contação de história e a literatura mais presente na sessão de RPG. Além disso, a primeira frase do jogador Phillip demonstra uma ação indireta pelo jogador, mas que utiliza, como é padrão no RPG, a primeira pessoa do singular, mesmo que quem vá investigar as Gárgulas não seja exatamente ele, e sim o seu personagem. Ele fala como jogador que faz uma ação no mundo ficcional a partir de um outro ser. Sua voz se confunde ainda mais na segunda frase, “eu tenho um sentimento que elas não são só estátuas”; quem será que tem esse sentimento? Phillip ou Gareth? Podemos notar uma centelha de *metagame*, um mecanismo importante e muito presente no RPG que praticamente não apareceu nas definições de RPG. A outra jogadora também retoma não exatamente o *metagame*, mas um *off-game*, quando pergunta sobre o mundo sem falar no mundo, pergunta como jogadora, em seguida ela pergunta como ela “enxerga” a situação, ou seja, o que sua personagem percebe. A

⁶⁵ “**Dungeon Master (DM):** After passing through the craggy peaks, the road takes a sudden turn to the east and Castle Ravenloft towers before you. Crumbling towers of stone keep a silent watch over the approach. They look like abandoned guardhouses. Beyond these, a wide chasm gapes, disappearing into the deep fog below. A lowered drawbridge spans the chasm, leading to an arched entrance to the castle courtyard. The chains of the drawbridge creak in the wind, their rust-eaten iron straining with the weight. From atop the high strong walls, stone gargoyles stare at you from hollow sockets and grin hideously. A rotting wooden portcullis, green with growth, hangs in the entry tunnel. Beyond this, the main doors of Castle Ravenloft stand open, a rich warm light spilling into the courtyard.

Phillip (playing Gareth): I want to look at the gargoyles. I have a feeling they’re not just statues.

Amy (playing Riva): The drawbridge looks precarious? I want to see how sturdy it is. Do I think we can cross it, or is it going to collapse under our weight?”

cena descrita parece muito mais um *puzzle* após uma longa narrativa literária: lembra realmente um jogo em que os Jogadores estão tentando resolver o conflito iminente, estão ansiosos tentando investigar a situação ficcional. Um exemplo simples de jogo já demonstra muitas vozes, muitos elementos e um tanto da essência do RPG.

Para entendermos um pouco melhor tudo que viemos esboçando até aqui – para que alcancemos uma definição cada vez mais clara e completa –, vamos aprofundar em cada um dos elementos fundamentais do RPG: Sistema, Cenário, Jogador-Personagem, Mestre, Campanha, *Off-game* e *Metagame*.

1.4.1 – Sistema

O sistema é comumente reconhecido como todo o livro de um RPG, tudo o que explica como jogar, que explica suas regras mecânicas, o cenário, a criação de personagem. Por exemplo, alguns jogadores costumam chamar D&D de um sistema, mas teoricamente nele encontramos o cenário de D&D e o sistema D20. Esse último é de fato o que organiza as regras, que define os dados utilizados, as mecânicas de combate, etc. Atualmente, desde a terceira edição, ele é um sistema *open source*, apresentado como Open Game License, ou seja, é liberado para que qualquer um use o sistema para jogos próprios. O sistema D20 já foi utilizado em muitos outros universos para além do fantástico medieval por conta dessa liberação de direitos autorais e porque suas mecânicas e elementos contidos na ficha podem ser reutilizados facilmente para criar outros personagens e agir com eles em outros mundos. Embora o mais comum seja uma integração entre cenário e sistema, nem sempre ela existe de modo tão claro. Logicamente, usaremos sempre o sistema para jogar algum cenário, mas nem sempre as relações entre os dois são tão diretas. Ou seja, nem sempre um é criado simultaneamente ao outro, de modo a um suportar a existência do outro e vice-versa.

O sistema pode ser completamente interligado ao cenário ou ter uma relação mais superficial ou mesmo nenhuma. GURPS, como veremos, é simplesmente um sistema, sem qualquer cenário determinado, é o principal sistema genérico existente. Ele pode ser usado para jogar o universo que os jogadores desejarem. Essa possibilidade de separar completamente um sistema de um cenário não facilita a análise quando os cenários e sistemas estão completamente entrelaçados, pois isso também acontece. Alguns sistemas foram feitos especificamente para um cenário, suas mecânicas e formas de jogar só fazem sentido dentro do universo do mesmo jogo. A dificuldade está em entender se, nesses casos, as regras e mecânicas são do universo ou

do sistema, pois às vezes parecem mais de um do que do outro, mas, no fim, estão interligados e voltamos à confusão de que cenário e sistema são um só⁶⁶.

O sistema oficialmente consiste nas mecânicas e regras – incluindo a sua flexibilidade inerente – para combates, resoluções de conflitos e evolução dos personagens, além da sua própria construção e atributos. No sistema de RPG também está inserida a criação de personagem como um todo, que se concentra principalmente na ficha do personagem. A ficha de personagem faz parte do sistema, nela são apresentadas todas as habilidades que são possíveis para o personagem ter, suas características, seus pontos em atributos comuns a todos os personagens e, algumas vezes, alguns pontos mais personalizados, ligados à história do personagem ou a questões mais particulares.

O uso de dados e como são jogados são a principal característica do sistema. Alguns sistemas requerem dados de 20 faces, outros de 10 faces, outros usam os dados comuns que conhecemos que têm apenas 6 faces. Outros sistemas, conhecidos como *diceless*, não usam qualquer dado e são estruturados em outras regras, principalmente focadas na interpretação e na narrativa. Alguns sistemas usam outras formas de testes, como cartas. O principal ponto que devemos entender é que o sistema define os limites e possibilidades para agir e reagir no mundo, é ele que traz grande parte dos elementos principais para sustentar a realidade ficcional.

Os dados são normalmente a representação do caos do mundo ficcional: eles são o fator de aleatoriedade que define como serão os acontecimentos, se as ações dos personagens são executadas ou não. No entanto, os dados levam em conta algumas características do sistema e do cenário, pois existem chances maiores e menores de algumas ações acontecerem dependendo do cenário. Um personagem que está sempre acostumado a montar em um cavalo não precisaria nem fazer um teste para conseguir subir em um ao sair calmamente de casa. Mas alguém que montou poucas vezes poderá ter que rolar uma jogada de dados para testar a efetividade da sua montaria naquele momento. Se esse segundo personagem ainda estiver muito nervoso e com pressa para sair galopando por alguma urgência, terá uma maior chance de cair do cavalo ou nem conseguir subir nele. Certamente, o primeiro personagem mesmo estando nervoso terá mais chance de ser efetivo na sua ação, e isso será calculado pelos dados, mas, como exemplificado, com a dificuldade baseada na ficha do personagem e na sua situação atual dentro do cenário. Os dados são frequentemente um fator expressivo e mecânico da reação do mundo

⁶⁶ Para ficar um pouco mais claro, podemos pensar em sistemas operacionais como macOS e Windows. Os produtos da Apple são integrados completamente, os sistemas e as peças e montagem dos seus produtos parecem apenas parte de um todo. Já o Windows é genérico, pode ser adicionado a qualquer máquina facilmente. Analogicamente, Windows é como um sistema genérico e o macOS é como um sistema cujo cenário e todos os elementos são integrados em si mesmo.

ficcional conforme a ação dos personagens nele. Uma jogada de dados não considera apenas a sorte e o azar simplesmente, mas leva em conta uma série de condições relacionadas ao personagem, ao momento particular, ao cenário e, talvez, até à interpretação do jogador e às ações de outros personagens envolvidos na situação.

O sistema deve ser do modo como os jogadores desejem que ele seja. Para alguns, isso significa ser mais complexo, difícil, cheio de opções, outros jogadores buscam um sistema mais simples e rápido, outros ainda buscam um sistema que quase não intervenha nas suas partidas. Não existe uma resposta certa ou errada, mas existem sistemas que conseguem atingir melhor certos objetivos, normalmente é por isso que os sistemas apresentam reedições – ou alteram as próprias metas.

Os sistemas de RPG estão comumente ligados às regras do mundo em que estão inseridos e às possibilidades que os personagens têm para agir. Pode ser que em um sistema existam magias mais definidas e limitadas, ou podem ser mais livres, para que os jogadores usufruam das suas criatividade. Em um sistema os personagens podem ter muita vitalidade, e em outros podem morrer bem mais facilmente. Os sistemas fazem variar muito o modo como os jogadores irão jogar, eles apontam caminhos mais e menos possíveis, delimitam os espaços de ação, mas podem sempre sofrer adaptações dentro de um grupo de jogadores. O sistema é a base fundamental para que o RPG exista inicialmente.

Se observarmos, grande parte dos livros de RPG se dedica a ensinar como construir personagens e mostram suas características, o que podem ter e o que não podem. Uma parte pequena, mas significativa, é destinada às regras de combate. E o resto normalmente diz respeito à ambientação, magias, e outros elementos mais dependentes do sistema em conjunção com o cenário específico. O sistema está diretamente ligado ao jogo propriamente dito e à representação matemática dos personagens inseridos no universo ficcional ou no cenário.

1.4.2 – Cenário

O cenário, como já comentamos, a partir da sua relação com o sistema, é justamente o universo em que jogamos. Ele pode ser um universo de fantasia medieval, como pode ser *cyberpunk*, ou atual, pode ser uma ficção científica com naves e guerras entre planetas, pode ser mais mágico ou mais tecnológico, ou ambos. O cenário também define um rumo da criação dos nossos personagens dentro desse universo. Eles podem ser heróis variados, ou podem ser todos magos poderosos, podem ser humanos desesperados pela sobrevivência, ou podem ser

filhos de deuses. O cenário determina uma parte dessas possibilidades. Alguns podem ser mais abertos à criação, mas outros definem dentro de qual limite os personagens devem ser criados.

O cenário é a base ficcional maior do jogo, é uma base para que se criem as narrativas. Assim como o sistema nem sempre está interligado a um cenário, um cenário também não está sempre interligado a um sistema. Embora isso pareça óbvio, o cenário de D&D está interligado ao sistema D20, mesmo que o D20 possa ser usado em outros cenários. No entanto, *Tormenta* é um cenário também de fantasia medieval que pode ser jogado no sistema D20, no GURPS, ou nos sistemas brasileiros *Daemon* e 3D&T – sistemas de jogo que apresentaremos mais a frente. O cenário foi pensado e desenvolvido para que pudesse ser adaptado por outros sistemas de RPG. Alguns outros jogos têm cenários muito bem desenvolvidos e sistemas fracos e falhos, ou às vezes ocorre o inverso.

Os cenários interagem com o sistema de forma ativa, além de passiva. *Storyteller*, por exemplo, é o sistema do cenário *World of Darkness*, é um sistema criado especificamente para esse cenário, assim como o cenário foi criado para ser jogado dentro desse sistema. Embora tenha uma estrutura básica que é possível de ser transferida para outros mundos, o cenário de *Storyteller* tem mecânicas específicas que interagem com o mundo, personagens e monstros diretamente. Inclusive, para cada narrativa e criatura com que podemos jogar dentro desse universo existem regras particulares e um livro inteiro contendo a explicação de regras para além do cenário. Logicamente, grande parte das mecânicas se repete entre os livros de *Storyteller*, mas cada um tem pontos específicos para interligar ao cenário.

O cenário é um elemento bem simples, pois ele é evidente em qualquer outra forma narrativa. A diferença maior é que os cenários de RPG são pensados e criados para serem transformados, jogados, testados; são cenários que tendem a ser muito mais dinâmicos e cheios de possibilidades. Os cenários contêm raças, classes ou tipos diferentes de personagens, que participam de tradições ou clãs, ou mesmo ordens específicas de magos, por exemplo. O cenário no RPG é sempre exposto de modo mais didático possível, principalmente sobre o que os jogadores podem ser dentro do mundo. Ao contrário da literatura ou do cinema, em que o cenário vem com a própria narrativa, ou seja, o universo se constrói a partir do desenrolar da história, no RPG o cenário existe previamente de modo estruturado e bem definido. Isso acontece para que os jogadores possam criar seus personagens, imergir e experienciar o cenário e, inclusive, transformá-lo. Afinal, o cenário é apenas o universo que ainda irá conter as histórias criadas pelos jogadores.

1.4.3 – Jogador-Personagem

Jogador e personagem estão intrinsecamente ligados no RPG, já que para ser Jogador é necessário criar um personagem para agir no mundo, e quase tudo que o Jogador faz no jogo é a partir das ações do seu personagem. Os Jogadores criam seus próprios personagens tendo em mente principalmente o cenário e o sistema de jogo. O personagem é seu avatar, aquele que está no mundo e que tem suas limitações expressas pela ficha. A ficha do personagem, que faz parte do sistema diretamente, é como uma máscara ou vestimenta para o Jogador se transformar em personagem. A ficha é constantemente atualizada conforme a evolução do personagem, sempre definindo o que ele é e quais são suas capacidades.

Todo Jogador em RPG ocupa a posição dupla, de jogador que calcula e pensa a partir do sistema de regras e de personagem que vive no cenário ficcional. Se sistema e cenário se entrecruzam frequentemente, jogador-personagem são ainda mais interligados. Os Jogadores são os que agem e decidem o rumo da história a partir dos movimentos e escolhas dos personagens no mundo. Eles são parte fundamental criadora do RPG. O Jogador assume a perspectiva do personagem e busca agir como ele, sentir o universo, a narrativa e as sensações da ficção a partir do ponto de vista dele. No entanto, um Jogador também está sempre na posição de jogador simplesmente, nem sempre imerso completamente na vida do personagem. Olha de fora e percebe a realidade do mundo ficcional.

Os Jogadores são responsáveis por toda a criação do personagem, desde dentro do sistema de jogo, como também pela história dele no mundo, até a personalidade e o modo de agir. Além, é claro, da sua própria aparência, que pode ser desenhada pelos Jogadores ou apenas descrita. Os Jogadores ainda são responsáveis por assumir a voz do personagem diretamente, definindo até o modo e tom como falam a partir de si mesmos.

Desde a primeira sessão de jogo com um personagem, o Jogador já criou certa empatia por ele, já teve o trabalho de construir e pensar um bom tempo sobre suas características pessoais, históricas, físicas e mentais. Existe uma aproximação do Jogador com o personagem mesmo antes do jogo começar, e isso torna a imersão naquele universo a partir daquele corpo ficcional ainda mais potente. O Jogador se identifica com seu personagem cada vez mais, pois vivencia junto com ele as experiências da ficção. Além disso, ele mantém a posição de jogador que alimenta e altera frequentemente as características da ficha, os atributos, conhecimentos e os itens que carrega consigo. A partir do sistema, ficha e mecânicas do jogo, ele sente também

certo carinho por essas conquistas que vão além da narrativa. Caira Olivier comenta como que os personagens de RPG são partes muito íntima e presente nos jogadores:

Se dissermos que os personagens de RPG são os frutos dos fantasmas?? dos jogadores porque são mais fortes, mais bonitos, mais atraentes e mais corajosos do que a média, repetimos o processo eterno da história épica, desde a *Iliada* até Hollywood. (OLIVIER *apud* DAVID, 2015, p. 60).⁶⁷

Os Jogadores são grandes responsáveis para que o jogo aconteça e para que a história também se realize, e eles mesmos experienciam tudo isso. Eles interpretam diretamente seus personagens como em uma peça de teatro, fazem suas vozes e agem a partir das palavras, mas sempre dizendo “eu faço isso” ou “eu faço aquilo”. Os Jogadores são e sentem como seus próprios personagens, pois no jogo cada Jogador será o seu personagem até que ele morra ou saia do seu controle. Eles podem agir conforme desejarem, mas sempre limitados pelo sistema e pelo cenário. Os Jogadores normalmente definem ações que querem fazer, escolhem caminhos que querem seguir, ou o que desejam falar, e assim transformam a história. Os personagens são sempre os protagonistas da história, pois estamos constantemente os acompanhando e dando maior atenção às suas ações. Os personagens-jogadores de uma mesma campanha costumam estar em um mesmo grupo e terem o mesmo objetivo dentro do jogo. Normalmente um jogo tem de 3 a 6 de jogadores, e cada um interpreta e age unicamente com seu personagem. Eles podem interagir entre si ou com outros personagens do mundo que são interpretados e criados pelo Mestre.

1.4.4 – Mestre

Mestre é o quarto e último pilar para jogarmos RPG, além de jogador-personagem, sistema e cenário. Ele é a outra posição que um jogador pode ocupar além da de Jogador. A diferença principal é que o Mestre não interpreta apenas um personagem, mas todos os outros que não são interpretados pelos Jogadores, conhecidos como NPCs (“Non-Player Character”, ou personagem não jogável). Em contrapartida, nenhum dos personagens que ele interpreta são os protagonistas da narrativa e ele não se identifica com eles como os outros jogadores. Ele representa todo o resto do mundo, inclusive os fenômenos da natureza ou reações do universo

⁶⁷ “Si l’on affirme que les personnages de jeu de rôle sont les fruits des fantasmes des joueurs parce qu’ils sont plus forts, plus beaux, plus compétents et plus courageux que la moyenne, on réédite l’éternel procès fait au récit épique, de l’*Iliade* à Hollywood.”

às ações dos Jogadores. Se chover, é o Mestre que diz que isso aconteceu, ou melhor, chove se ele disser que chove. Se um personagem cair do cavalo também é comumente ele que narra esse fato. O Mestre é o real responsável pelo cenário; se os Jogadores agem no mundo, o Mestre é o porta-voz desse mundo, é a partir dele que o mundo age e reage. Ele precisa conhecer muito bem o cenário, os acontecimentos históricos, a física do universo, as religiões, os outros personagens importantes e as regiões existentes. O tempo e o local que os jogadores estão são determinados pelo Mestre desde antes do jogo, é ele que define o ponto inicial e os conflitos apresentados aos personagens.

Inicialmente, inclusive historicamente, o Mestre era visto como um juiz, apesar de hoje certamente ter muitas outras funções, ser e se portar como um juiz é uma das mais evidentes. O Mestre faz uma mediação do jogo, organizando o cenário e também o sistema. Ele normalmente é o jogador que mais conhece o sistema do jogo, pois precisa saber como resolver algumas questões mecânicas do jogo, terá que dizer para os Jogadores os testes que eles precisam fazer e os resultados das jogadas de dados.

O Mestre é responsável por interpretar outros personagens, estruturar o cenário, planejar os conflitos possíveis, conhecer o sistema e dar a palavra final. É também muitas vezes visto como o responsável pela própria narrativa e pela imersão dos Jogadores nela. O Mestre é normalmente apenas um outro jogador com essa função específica, e são bem raros experimentos que coloquem dois Mestres em uma mesma partida de RPG, pois ambos precisam ter uma boa relação para que funcione bem. A responsabilidade que o Mestre tem sobre a partida é maior do que a dos outros jogadores, pois sua maior função é, além de sustentar a partida, se esforçar para que os Jogadores tenham a melhor experiência possível.

O teórico e designer de jogos Ron Edwards (*apud* DAVID, 2015, p. 246) compara o Mestre a um baixista de jazz, e essa é uma ótima metáfora, pois o Mestre é esse indivíduo que dá a base para as sessões de jogo, mantém o ritmo da partida, mas tem o seu lugar específico para ocupar e não deve se sobressair aos outros jogadores. O Mestre deve estar sempre ali, pois a partida não funciona sem ele, mas ele não deve chamar atenção demais sobre si mesmo. Ele ajuda a improvisar e faz com que seja possível à banda seguir e construir uma mesma melodia.

1.4.5 – Campanha/Sessão

Assim como um livro é dividido em páginas, capítulos, sessões etc., ou um filme é dividido em planos, cenas e sequências, também podemos dividir o RPG. Nele também existem

cenas, como nas outras formas narrativas, mas as principais divisões de estrutura narrativa são três: **Sessões**, **Aventuras** e **Campanhas**. Entretanto, o menor dos elementos em uma partida de RPG é a **Ação**. A ação é como um plano, é o menor elemento que podemos dividir o RPG e define um ou mais movimentos, gestos ou até falas que um personagem pode fazer. Ela é limitada pelo próprio jogo, equivale normalmente a seis segundos dentro do mundo ficcional, mas o sistema define principalmente quantos movimentos um personagem consegue fazer nesse tempo. Esse período também é chamado de Turno, ou seja, o momento que o jogador tem para fazer as ações do personagem, a sua vez de jogar. As jogadas seguem sempre uma ordem definida pelas características dos personagens, especificamente pela Iniciativa⁶⁸. São as ações que movimentam e criam o mundo, é a partir delas que as coisas acontecem.

Depois das ações, a menor divisão são as sessões, que não são definidas pela narrativa, pois são exatamente limitadas pelas partidas do jogo. Quando começamos a jogar RPG começamos uma sessão; quando paramos e vamos para nossas casas a sessão termina. A sessão não necessariamente é um ponto crucial da história – embora sempre tentemos terminar em um momento melhor, nem sempre temos tempo ou como fazer isso. A sessão é definida, então, pelo jogo; pode haver sessões que são apenas uma longa batalha, ou apenas algumas discussões, ou elaboração de um plano, ou tudo isso em uma. Ela pode demorar oito horas como pode demorar duas horas, caso os jogadores não estejam com tempo ou prefiram sessões mais breves. O tempo é o do mundo real, e o que aconteceu ou quanto tempo se passou no mundo do jogo não importa para essa definição, pois ela não é narrativa e não é ligada à ficção, é ligada simplesmente ao jogo, à atividade de sentar, jogar e ir embora.

Uma aventura, ou uma história, normalmente é composta por muitas sessões, mas pode também ser apenas uma sessão, normalmente chamada de *one shot*, pois a aventura começa no início de uma partida e termina ao fim dela. A aventura é limitada pela narrativa, nunca sabemos o fim exato ou mesmo os rumos que ela irá tomar, mas quando chega ao seu fim um arco se fechou, alguma coisa foi resolvida ou não existem mais chances de resolver. Outra possibilidade é a de que todos os personagens morreram e, desse modo, acaba não só a aventura, mas também a campanha.

Uma campanha, ou uma crônica, normalmente é composta por muitas aventuras, mas pode ser também apenas uma aventura e até mesmo uma sessão. A campanha é o arco maior –

⁶⁸ Uma das frases mais famosas de partidas de RPG por ser muito usada e em momentos críticos é “joguem a iniciativa”. Isso representa que os jogadores devem jogar os dados e, a partir dos seus resultados complementados pelas características de cada personagem, se definem as ordens dos turnos, ou seja, quem age primeiro em uma situação.

como em uma trilogia, o primeiro livro poderia ser uma aventura, assim como os outros livros, e todos os livros juntos seriam a campanha, onde estariam desenvolvendo os mesmos personagens, ou seus substitutos. Da mesma forma também uma série pode mudar completamente os objetivos dos personagens, ou até mesmo os personagens podem morrer e novos entrarem no lugar, e continuará sendo a mesma série, pois algo essencial se mantém, se não são os personagens, é uma história maior. Uma campanha é aquela construída pela sequência de várias histórias dos mesmos personagens, ou seja, são várias aventuras que, por sua vez, são compostas normalmente por algumas sessões de RPG e em cada uma dessas sessões ocorre um número muito grande de ações.

1.4.6 – *Off-game*

Quando estamos jogando como nossos personagens, estamos *on-game*, estamos no mundo, no cenário, imersos, agindo como os personagens. Fazemos os diálogos na voz do personagem e performamos suas ações falando coisas como “eu saio correndo e salto em cima do trem”. Quando saímos do personagem, fazemos diálogos comuns, com nossas vozes, e podemos inclusive falar “eu vou ao banheiro” não como uma ação performativa, mas como um aviso aos outros jogadores que você deixará a mesa por alguns minutos, e o seu personagem não fará isso no mundo ficcional, pois se trata de um *off-game*. O *off-game* pode causar um pouco de confusão ao tentarmos entender melhor seus limites e como ele funciona nas próprias mesas, pois muitas vezes podemos não perceber se o jogador está falando como ele mesmo ou assumindo a postura do seu personagem.

O *off-game* é utilizado para comentar assuntos sobre o próprio jogo, tirar dúvidas sobre o sistema ou sobre um acontecimento, para fazer piada sobre alguma situação que aconteceu no mundo ficcional ou, como exemplificado, às vezes para conversas completamente fora jogo. O *off-game* abre um espaço para muitas conversas externas durante a partida, relacionadas ao jogo ou não, e existem graus diferentes de influência do *off-game* dentro da aventura ou das sessões. Apesar de se chamar *off-game*, ele certamente influencia completamente as experiências que os jogadores têm no RPG, como as decisões e acontecimentos dentro do mundo. Muitos desses comentários *off-game* podem tornar o jogo cansativo, mas ao mesmo tempo algumas piadas, trocas de informação, planos, ou mesmo a retirada de dúvidas são fundamentais para que o RPG aconteça. Ele é um elemento completamente integrante da partida

e deve existir, afinal muitas ações e opiniões dos jogadores sobre acontecimentos são discutidas nesse espaço, nem tudo passa diretamente pelos personagens.

1.4.7 – *Metagame*

Metagame é um assunto muito complexo, mas é frequente jogadores até mesmo iniciantes comentarem sobre essa prática. Quando um Jogador usa seus conhecimentos pessoais para agir no mundo com o personagem, forçando a ficção a atingir seus objetivos, não respeitando a personalidade e a vida do seu personagem, consideramos que ele fez um *metagame*. Basicamente é um antijogo, uma espécie de roubo, pois o Jogador age pelo que sabe e não de forma coerente ao personagem. O *metagame* às vezes pode ser confundido com o *off-game*, mas são dois elementos bem diferentes. O *off-game* funciona mais como um botão de liga e desliga realmente, é possível ligar a voz de personagem (*on*) ou ligar a de jogador (*off*), já o *metagame* pode ser no máximo evitado. O *metagame* não pode ser desligado simplesmente, pois é muito mais complexo ignorar os conhecimentos pessoais enquanto Jogador para agir como personagem simplesmente, do que trocar de voz e de postura.

As nuances desses limites e dessa linha tênue do que é *metagame* e do que não é são pouco visíveis. É fácil achar motivos diegéticos para que os personagens ajam da forma como o Jogador quer. Além disso, nunca é possível evitar completamente a interferência dos nossos conhecimentos como Jogadores na vida dos personagens. Segue um exemplo para ficar mais claro o motivo dessas afirmações: existem dois caminhos, e, por algum motivo, você como Jogador sabe que o da esquerda seria o melhor a seguir, mas o seu personagem não tem qualquer tipo de informação sobre os caminhos. Para ele seria apenas uma escolha aleatória, mas ele ainda poderia escolher, poderia ver uma luz ou um objeto que o fariam seguir por um ou outro caminho. Se você escolher o caminho que sabe ser melhor, certamente conseguiria encontrar um motivo dentro do mundo ficcional para isso, e o seu personagem o escolheria por algum motivo, mas seria ainda assim um *metagame*. No entanto, se você escolher o outro caminho para não cometer o *metagame*, estaria negando a outra possível escolha simplesmente para agir mais dentro do mundo e, talvez, até ignorando sinais que descobriria enquanto Jogador ou mesmo que seu personagem poderia notar. É um paradoxo presente no *metagame*, nem sempre é possível não fazer o *metagame*, e muitas vezes ele é parte inseparável das nossas ações.

Esses são os principais elementos que compõem o RPG de mesa, com eles podemos compreender melhor os limites, pilares e uma melhor maneira de definir esse jogo. Pode haver variações, mas a partir do momento que conhecemos e entendemos melhor essas palavras já

nos aproximamos mais dessas práticas mesmo que sejam sempre muito particulares. Frequentemente retornaremos a esses elementos e debates. Dois teóricos que já citamos anteriormente resumem bem o que discutimos e observamos até aqui sobre o RPG de modo mais prático:

Um role-playing game é um jogo situado num mundo imaginário. Os jogadores são livres para escolher como explorar o mundo do jogo, em termos do caminho escolhido através do mundo, e podem revisitar áreas previamente exploradas. (...)

Jogadores afetam a evolução do mundo do jogo através das ações de seus personagens. (...)

Pelo menos um, mas não todos os participantes têm controle sobre o mundo do jogo além de um único personagem. (...) Parte da função de mestre do jogo normalmente é para se pronunciar sobre as regras do jogo, embora essas regras não precisem ser quantitativas em qualquer forma ou se embasar em qualquer forma de resolução aleatória.

Os jogadores têm uma ampla gama de opções configurativas para interagir com o mundo do jogo através das suas personagens, em geral, incluindo, pelo menos, o combate, o diálogo e a interação com objetos. (...)

Role-playing games retratam algumas sequências de eventos no mundo do jogo, o que dá ao jogo um elemento narrativo. No entanto, dada a natureza configurativa do envolvimento dos jogadores, estes elementos não podem ser chamados de narrativa de acordo com a teoria narrativa tradicional. (HITCHENS e DRACHEN, 2008, p. 16).

A prática do RPG, as partidas, o jogar, certamente não são difíceis, apesar de inicialmente parecer que sim, são na verdade processos quase intuitivos. As regras e o sistema apenas colaboram para que tenhamos uma base e limites mais bem definidos. As mecânicas podem ser mais ou menos complexas, mas o Mestre do jogo ajudará nas suas compreensões. O RPG é um corpo enigmático com uma prática simples, difícil de compreender e definir e fácil de experienciar.

CAPÍTULO 2

A invenção e a recepção do RPG

A partir deste capítulo discutiremos os limites e possibilidades do RPG desde o aprofundamento das suas criações e inovações ao longo da sua história. Nosso objetivo não é apenas demarcar temporalmente os acontecimentos, mas aproveitar os surgimentos dos sistemas e cenários para aprofundar nossa discussão sobre as definições de RPG. Seleccionamos os RPGs que fizeram maior sucesso entre os jogadores ao redor do mundo ou que apontaram mecânicas e formas inovadoras, e daremos ainda mais atenção quando um RPG cumprir essas duas condições ao mesmo tempo. Seguiremos certa cronologia para facilitar o entendimento das transformações e revoluções que o RPG irá passar, mas faremos ligações entre sistemas de períodos distintos quando for necessário, e nos aprofundaremos nesses sistemas que consideramos mais importantes devido à popularidade e à inovação. Esperamos colaborar para uma melhor compreensão dos limites expansivos dessa arte ainda tão recente.

O RPG é uma invenção recente, que nasceu quase 100 anos depois do cinema, depois que os computadores já tinham sido inventados, depois dos jogos de vídeo-game e depois até da primeira viagem à lua. Apesar de não precisar, ao menos aparentemente, de nenhum desses avanços tecnológicos da humanidade, pois o RPG só se utiliza de três instrumentos básicos – um lápis, papel e alguns dados poliédricos –, o RPG só surgiu, ao menos segundo a maioria dos teóricos, em 1974.

2.1 – Os primeiros passos não comentados do RPG

Afirmar que algo foi inventado em um momento exato do tempo é sempre muito complicado. Principalmente porque, como vimos, no caso do RPG, ele pode ganhar muitas definições, nomes e pode sofrer muitas mudanças no decorrer da sua própria história. Nos dias de hoje já temos os “Story-Games” que dividem os teóricos na sua definição, pois alguns acreditam que eles ainda sejam RPG, outros dizem ser jogos paralelos ao RPG, outros ainda afirmam que o RPG é um Story-Game, mas que nem todo Story-Game é RPG (BRIAND, 2016).

Definir o RPG certamente é uma tarefa complexa, que apresenta muitas variantes e discordâncias entre teóricos e jogadores, e a afirmação sobre o seu surgimento segue praticamente o mesmo difícil caminho. David Palter afirma ter jogado o “Talking Game” nos

anos 60, que tinha a mesma dinâmica que o RPG (MASON in MONTOLA, STENROS, 2004, p. 1). Sempre vão existir algumas dúvidas se já não havia jogos semelhantes, advindos de outros jogos de tabuleiro praticados de modo mais informal antes de 1974. O artigo recente de Cathlena Martin (2018) balançou ainda mais os primórdios do RPG, ou melhor, o que conhecemos como sua história oficial:

(...) Defendo que, como mercadoria cultural e bem material, os textos infantis fornecem retratos de momentos da infância e que os registros do RPG em histórias infantis precisam ser incluídos nos cronogramas históricos do RPG, assim como estudos de caso do assunto o são. Eu selecionei *The Egypt Game* por sua abordagem duradoura do role-playing, sua data de publicação e sua notoriedade. (MARTIN, 2018, p. 213).⁶⁹

As influências da literatura, principalmente oral, são muito perceptíveis no RPG, assim como do teatro épico de Bertold Brecht, do teatro de improviso, ou do teatro do oprimido de Augusto Boal, ou mesmo das Tragédias Gregas e Comédias Latinas⁷⁰. Sem nenhuma dúvida, as brincadeiras de criança são uma das práticas mais semelhantes aos jogos de RPG. Certamente deveríamos considerar mais de perto todas essas mídias, formas e momentos que levaram o RPG a nascer em 1974 concomitantemente com a internet, as performances e outras experimentações. Parece tão antigo quanto contemporâneo. Martin foi buscar esses primeiros passos especificamente no livro de literatura infantil *The Egypt Game*, de Zilpha Snyder. Esse livro mostra uma proximidade extraordinária com os jogos de RPG e foi lançado apenas sete anos antes, ou seja, em 1967: “Eu defendo que o livro deve ser considerado um marco prematuro na história do role-playing” (MARTIN, 2018, p. 209).⁷¹ Cathlena Martin afirma que não pretende com seu artigo estabelecer uma relação direta de influência àqueles considerados criadores do RPG, mas podemos, talvez, pensar em uma consciência coletiva que levou algumas pessoas a considerarem sistemas de jogos semelhantes durante um mesmo período da história.

⁶⁹ “(...) I argue that, as a cultural commodity and material good, children’s texts provide snapshots of childhood moments and that the recordings of role-playing games in children’s stories need to be included in historical timelines of role playing, just as case studies of the subject are. I selected *The Egypt Game* for its sustained account of role playing, its publication date, and its notoriety.”

⁷⁰ O RPG e o teatro são sempre muito aproximados principalmente por conta do LARP (LAMPO, 2011), mas ele ainda apresenta características importantes de improviso e conscientização da própria dramatização, ou seja, frequentemente sabemos que estamos diante de e vivenciando uma ficção. A performance oral cumpre papéis semelhantes às performances físicas ou mesmo também orais em outros teatros. Os teatros antigos mantêm uma certa estrutura de clichês e elementos que brincam principalmente com as noções já esperadas e conhecidas pelo público, dando maior valor à forma, ao modo e ao momento da experiência do que à própria narrativa. Para mais aprofundamento em alguns desses pontos do teatro, ler principalmente Florence Dupont (2016).

⁷¹ “I argue the book should be considered an early outpost in role-playing history”

2.1.1 – *The Egypt Game* ou o pré-RPG e uma influência possível

Conhecer a história é sempre fundamental e investigá-la é também nosso trabalho se queremos nos aproximar das particularidades do RPG e entender melhor sua essência e definição. Em 1967 surgiu algo muito semelhante ao RPG, embora ainda não fosse exatamente o RPG que conhecemos, pois *The Egypt Game* não era um livro manual e comercial para que as pessoas jogassem o *Role-Playing Game*. Não tinha também as influências diretas de Tolkien e nunca foi um sistema de jogo como D20, *Storyteller* e outros que irão surgir com o passar dos anos. *The Egypt Game* foi vendido como literatura infantil, que ensinava às crianças da história ficcional e aos leitores do livro a jogarem um jogo extremamente semelhante ao RPG.

Não quero aqui definir e nem defender uma linha histórica mais ou menos verdadeira, mas ao menos refletir minimamente sobre esses primeiros anos se mostra necessário. Essa pequena questão não só altera o ano do surgimento do RPG – que acaba por ser, inclusive, antes da chegada à lua –, como transforma completamente as suas características iniciais, muda o nome do criador desse jogo, e, conseqüentemente, também inverte o seu gênero. O jogo, que é infelizmente ainda pouco jogado por mulheres, fato que muitos ainda hoje atribuem ao suposto pouco interesse delas, pode ter sido inventado justamente por uma mulher.

Apesar de não ser o foco deste trabalho, precisamos reconhecer todo o machismo estrutural presente em toda nossa sociedade e que se apresenta, muitas vezes, ainda mais forte no meio dos jogos, tanto digitais quanto de tabuleiro, e o RPG não é de forma alguma retirado dessa lista, como bem apontou Henry: “A subcultura do jogo é dominada por homens e o sexismo é um problema para muitos jogadores e designers de jogos” (HENRY, 2003)⁷². Como comentamos, a quantidade de mulheres que jogam RPG costuma ser bem inferior à de homens, ao mesmo tempo em que grande parte das pesquisas mais relevantes e comprometidas sobre RPG, dentro e fora da academia, é de pesquisadoras. Ao que parece, a falta de mulheres nas partidas de RPG não ocorre por falta de interesse delas em jogar, mas por falta de espaço e receptividade dos jogadores mais antigos e que exercem seu domínio sobre o RPG há muito tempo. Defender que o RPG dá seus primeiros passos com um livro de literatura infantil escrito por uma mulher e ambientado no antigo Egito, ou dizer que o RPG surge baseado nos jogos de guerra e no universo de Tolkien, influenciado pela cultura medieval e nórdica, parece fazer uma enorme diferença no modo como contamos a história.

⁷² “The subculture of gaming is male-dominated and sexism is an issue for many players and game designers”

Vale lembrar que *The Egypt Game* não foi qualquer livro infantil; foi, e ainda é, muito reconhecido e ganhou alguns prêmios, como o Newbery Award, “o prêmio mais antigo e de maior prestígio da literatura infantil americana, que aumentou suas vendas nas livrarias e seu status nas escolas e bibliotecas. De fato, o conto foi tão popular que a última edição foi reimpressa em 2009” (MARTIN, 2018, p. 213).⁷³ Podemos perceber a alteração política e social que conhecer e definir melhor esse início do RPG tem, mas, para além dela, esses sete anos de diferença entre as duas criações (1967 – 1974) mostram caminhos diferentes para que o próprio RPG possa seguir durante os anos subsequentes. As definições possíveis e as transformações do RPG, suas variantes de modo geral, aparecem desde muito cedo, antes mesmo do que comumente é considerado o seu surgimento.

À medida que as crianças criam seu jogo, elas modelam o role-playing para os leitores. Esse romance infantil não é apenas uma fuga, mas também um guia, que estabelece possibilidades para outras crianças lerem e encenarem. Não é, como Morgenstern (2010) argumenta, que “quando você lê um romance infantil, você está indiretamente participando de uma forma de jogo que você nunca imaginaria apresentar publicamente”. Em vez disso, quando você lê *The Egypt Game*, são mostradas possibilidades de role playing que você pode executar em um parquinho em um lote abandonado, em torno de uma mesa ou em um computador. Um romance infantil cujo nexos narrativo consiste em jogos imaginários pode ser discutido ao lado do gênero chamado RPG e, assim, esses textos servem como um manual para os primeiros participantes, um livro fonte ou um livro de regras para crianças jogarem role playing (MARTIN, 2018, p. 226).⁷⁴

The Egypt Game não é um livro de regras, mas é uma espécie de manual que sugere modos de criar e viver histórias na fantasia, nesse caso, no universo do Egito antigo. No livro de Zilpha Keatley Snyder, os leitores não só vivem as histórias daquelas crianças, mas aprendem formas de inventar e criar novas histórias a partir da brincadeira, criam e experienciam apoiados por um faz de conta mais complexo e melhor estruturado. “O que diferencia o *The Egypt Game* é sua descrição da construção do mundo dentro de um cenário ficcional realista com um nexos narrativo de role playing” (MARTIN, 2018, p. 213).⁷⁵ O livro

⁷³ “the oldest and most prestigious prize in American children’s literature, which increased its sales at bookstores and its status at schools and libraries. In fact, the tale was so popular that the latest edition was reprinted in 2009”

⁷⁴ “As the children create their game, they model role playing for readers. This children’s novel is not merely an escape, but also a guidebook, establishing possibilities for other children to read about and enact. It is not, as Morgenstern (2010) argues, that ‘when you read a children’s novel, you are vicariously participating in a form of play that you would never imagine performing publicly’. Instead, when you read *The Egypt Game* you are being shown possibilities for role playing that you can perform whether in a playground, in an abandoned lot, around a table, or at a computer. A children’s novel the narrative nexus of which consists of imaginary games can be discussed alongside the genre called role-playing games, and thus these texts serve as an early player’s handbook, a source book or rule book for childhood role playing.”

⁷⁵ “What sets *The Egypt Game* apart is its sustained account of world building within a realistic fictional setting with a narrative nexus of role playing”

de Snyder alimenta e possibilita novas criações, não apenas como uma fuga, mas sugere novas variantes, sustenta a possibilidade de novas invenções e ajuda as crianças a conseguirem isso, ou seja, a experienciarem para além do livro. As semelhanças com as definições de RPG são inúmeras e bem evidentes, *The Egypt Game* se mostra, no mínimo, como um pré-RPG em que a coletividade, a criação de histórias e a imaginação reinam para além do limite do faz de contas, dando às crianças a possibilidade de serem autores das suas próprias histórias e ainda viverem-nas. “The Egypt Game oferece um espaço de liberdade para as crianças explorarem, descobrirem e viverem” (MARTIN, 2018, p. 218).⁷⁶ A imersão em um mundo simulado e estruturado, característico de RPG, é presente também no livro de Snyder. Os outros elementos das definições de RPG, até mais contemporâneos, também podem ser facilmente encontrados e analisados nas propostas desse livro infantil que pretendia ser mais do que uma literatura. Martin cita alguns desses componentes:

O jogo inclui o desenvolvimento de personagens egípcios para as crianças, criação de problemas imaginários para os jogadores vencerem contando histórias, construção de performances rituais, design de roupas e acessórios para vestir, e uso referências históricas, como as divindades egípcias, para construir mundos imaginários. (MARTIN, 2018, p. 214).⁷⁷

As semelhanças desse livro com o RPG são muitas. Ao colocarmos um ao lado do outro e analisá-los bem de perto, tentando encontrar seus princípios a partir das definições de RPG discutidas no capítulo anterior, nós praticamente encontramos tudo o que há de mais relevante. O único ponto que parece distanciar os dois é o simples fato de *The Egypt Game* não ser pensado como um jogo e sim como um livro, uma narrativa para crianças. Martin resume bem esses elementos e defende diretamente essa obra como um *Role-Playing Game*, e, melhor, o primeiro da história:

The Egypt Game é um RPG, e grande parte do texto de Snyder corresponde aos atributos do RPG, atributos que muitos teóricos procuraram definir com uma definição de *role-playing* e RPGs. Eu analiso vários elementos: **construção do mundo**, que inclui a criação do mundo do jogo, **o cenário (fisicamente e ficcionalmente)**, **a liberdade** que ele proporciona, e **a narrativa** que acompanha o jogo dentro desse mundo para sustentá-lo; **colaboração**, que lida com os participantes que se reúnem para a criação de festas, **trabalho em equipe** e **o papel do mestre do jogo**; e **role playing**, o cerne da **improvisação** e **interação de personagens tanto**

⁷⁶ “The Egypt Game provides a space of freedom for the children to explore, discover, and live”

⁷⁷ “The game includes developing Egyptian characters for the children, creating imaginary problems for the players to overcome via storytelling, crafting ritual performances, designing costumes and accessories to wear, and using historical references, such as to Egyptian deities, to build imaginary worlds.”

com os jogadores quanto com o mundo do jogo. (MARTIN, 2018, p. 214, grifos meus).⁷⁸

2.1.2 – Os elementos e particularidades de *The Egypt Game*

Talvez não faça sentido negarmos que esse foi o primeiro livro de RPG. O jogo em *The Egypt Game* contém todos esses elementos essenciais, surgiu em uma época próxima do surgimento oficial do RPG e também fez muito sucesso dentro do seu campo. Cathlena Martin retira da mesma definição mais completa que usamos no capítulo anterior, de Hitchens e Drachen (2008), os elementos de comparação para definir seu estudo e organização em cima do livro de Snyder:

Eles então os destilam e determinam que um RPG tem os seguintes elementos: **um mundo de jogo, participantes, personagens, um mestre de jogo, interações e uma narrativa**. Embora Hitchens e Drachen não o digam especificamente, a imersão é um provável subproduto do RPG. Eu incorporei os outros recursos em meus quatro elementos principais: **construção do mundo, colaboração, role-playing de papéis e imersão**. (MARTIN, 2018, p. 216, grifos meus).⁷⁹

Criação de mundo, colaboração, *roleplay* e imersão são os quatro elementos que ela analisa além de apontar a forma como aparecem no livro de literatura infantil. Não dedicarei tempo para ilustrar melhor o seu trabalho, já que o artigo de Martin é breve e vale a pena ser lido para que pensemos e repensemos esse surgimento do RPG. *The Egypt Game* não só antecipou o *Dungeons & Dragons* em vários pontos, mas também colocou características particulares que só apareceram com o decorrer da história dos jogos de RPG, muitas que inclusive são contrárias à perspectiva e prática do D&D.

Publicado em 1967, *The Egypt Game* encena progressivamente uma vizinhança racial e etnicamente diversa que passa pela mera tolerância e abraça a inclusão, criando uma

⁷⁸ “The Egypt Game is a role-playing game, and much of Snyder’s text corresponds with role-playing game attributes, attributes many theorists have sought to pin down with a definition of role playing and role-playing games. I analyze several elements: world building, which includes the creation of the game world, the setting (physically and fictionally), the freedom it provides, and the narrative that accompanies the game within this world to sustain it; collaboration, which deals with participants coming together for party creation, cooperative teamwork, and the role of the game master; and role playing, the crux of improvisation and character interaction with both the players and the game world.”

⁷⁹ “They then distill them and determine that a role-playing game has the following elements: a game world, participants, characters, a game master, interactions, and a narrative. Though Hitchens and Drachen do not say so specifically, immersion is a likely by-product of role playing. I have incorporated the other features into my four key elements: world building, collaboration, role playing, and immersion.”

forte mistura multicultural. Um RPG comercial como o icônico D&D tipicamente define raça como uma questão de espécie (por exemplo, Halfling, Elfo, humano), mas um romance realista como *The Egypt Game* retrata raças ou etnias humanas. Entre eles, as seis crianças representam quatro origens étnicas ou raciais. (MARTIN, 2018, p. 220).⁸⁰

Com base na citação acima já percebemos uma diferença entre o D&D e *The Egypt Game*, que acontece em um universo também fantasioso; no entanto, esse mundo é o antigo Egito, nele as raças não são inventadas, não vêm dos mitos europeus, mas da própria realidade histórica africana. São humanos com origens territoriais diferentes e que vivem um ao lado do outro com respeito e em certa igualdade. Como muitos outros livros voltados ao público infantil, existe uma preocupação ética e moral bem evidente, um desejo de influenciar aqueles que leem e, nesse caso, aqueles que jogam. Motivação e movimento muito semelhantes aos que, como veremos em seguida, fizeram o criador de *Storyteller* nos anos 90 colocar no jogo as discussões políticas e sociais, tentar criar mais empatia e tentar destruir pelo menos um pouco as distinções e preconceitos ainda muito presentes nos dias de hoje.

O RPG contém esse potencial de gerar um sentimento de alteridade e respeito pelos outros, pois tem como pilar a ideia de construir juntos outros mundos. Já apontamos como o RPG é um jogo coletivo e também social, uma troca constante entre os participantes para atingir um mesmo fim, que é jogar, ou construir uma história, ou resolver problemas. Seja lá qual for o objetivo, o RPG aparece primeiro como um contato com o outro e um aprendizado de convivência e apoio mútuo. Em *The Egypt Game* isso também se evidencia na própria prática, na tentativa de construir uma horizontalidade durante todo o processo. Todos colaboram e têm a mesma voz e espaço para se colocar e somar com sua cor e tom na criação dessa obra de experiência coletiva:

(...) todas as crianças contribuem para o jogo, criando um jogo coeso e equilibrado que é divertido tanto para os meninos quanto para as meninas. April como GM trabalha com seus jogadores para criar a história geral do jogo. O jogo fornece essencialmente um espaço sagrado de igualdade e aceitação de gênero, no qual meninos e meninas contribuem como participantes colaborativos para uma experiência de jogo significativa. (MARTIN, 2018, p. 222).⁸¹

⁸⁰ “Published in 1967, *The Egypt Game* progressively stages a racially and ethnically diverse neighborhood that moves past mere tolerance and embraces inclusion, creating a strong multicultural medley. A commercial role-playing game like the iconic D&D typically defines race as a matter of species (e.g., Halfling, Elf, human), but a realistic novel like *The Egypt Game* depicts human races or ethnicities. Among them, the six kids represent four ethnic or racial backgrounds.”

⁸¹ “(...) all the kids contribute to the game, creating a cohesive and balanced game play that is fun for both the boys and the girls. April as GM works with her players to create the overall story of the game. The game essentially provides a sacred space of equality and gender acceptance, one in which both boys and girls contribute as collaborative participants to a meaningful play experience.”

Esse modo de jogar em que todos têm um objetivo enquanto grupo, e não individual, essencialmente cooperativo, e não competitivo, é defendido por Ede e Lunsford (*apud* HENRY, 2003) como um método predominantemente feminino de criar. Nesse modelo, a estrutura do grupo é mais fluida, tanto as autoridades quanto os objetivos são menos marcados e pesados, a prática é menos conservadora e mais aberta a mudanças. Não é alguém que define o caminho e os acontecimentos, mas um consenso entre os participantes. Ser um processo colaborativo com uma boa experiência para todos os participantes é mais valorizado do que o resultado final. O mundo e as ações são menos violentos e mais focados no diálogo, menos nas guerras e confrontos e mais nas relações entre os personagens. Essa diferenciação entre formas mais masculinas ou femininas é problematizada por Liz Henry (2003), pois aparenta ser fruto de uma divisão de gênero bem estereotipada. Apesar disso, dela não considerar um modo feminino estrito de jogar, defende que são características subversivas por excelência e que outros grupos marginalizados pela sociedade também podem se utilizar para contrapor o padrão. Nossa realidade social é o exato oposto dessa concepção de mundo mais igualitária e libertária, ou seja, é rígida e conservadora, sustentada pelo patriarcado e essencialmente anti-igualitária, em suma, uma sociedade agressiva, competitiva e autoritária.

Enquanto em D&D, principalmente nas primeiras edições, o Mestre tem todo o poder, controle e autoria das partidas, *The Egypt Game* segue a trilha oposta. Essa é uma das evidências e diferenças entre os dois. D&D não planejava criar e contar histórias como *The Egypt Game* vislumbra – e que só anos depois, como veremos, será um objetivo de outros sistemas de RPG. O livro de Snyder cria um ambiente para que as crianças sejam livres e desenvolvam suas características, pretende criar espaços novos para que façam suas próprias histórias, vivam suas experiências e tenham mais autonomia por si mesmos em uma atividade extremamente coletiva e cooperativa.

Quando as crianças controlam seu próprio jogo, elas vislumbram e vivem em um mundo liberado das restrições culturais dos adultos sobre determinação de gênero e discriminação racial. Esse mundo não é real, mas é criado durante o role playing e, nesse estado livre do jogo, as crianças mergulham no jogo. (MARTIN, 2018, p. 225).⁸²

Nesse processo de imersão conscientizada ao criar um outro universo deslocado das amarras dos pais, dos adultos, podendo experimentar por si mesmos a realidade e suas

⁸² “When children control their own game, they envision and live in a world liberated from the adult cultural strictures of prescribed gender and racial discrimination. This world is not real but created during role playing, and in this free state of play, children immerse themselves in the game.”

possibilidades dentro de outros mundos possíveis, as crianças crescem e aprendem a conviver e a viver. “Em *The Egypt Game*, Snyder escreve o jogo na narrativa, onde é construído, reproduzido e visto pelos protagonistas do romance. Ela escreve a performance do role playing e do jogo para os personagens e os modela para o leitor” (MARTIN, 2018, p. 215).⁸³ Na história contada em *The Egypt Game*, as crianças jogam um jogo homônimo ao livro. Em *Jumanji* (1995), ou na saga Harry Potter com o Quadribol, vemos jogos criados dentro da ficção, mas que as transbordaram – o Quadribol está na sua quarta copa mundial, mesmo que ninguém voe em vassouras, e *Jumanji* foi replicado enquanto jogo de tabuleiro, mas serve apenas como decoração. No caso específico de *The Egypt Game*, a autora parece pretender esse transbordamento com uma maior qualidade e de forma mais direta, já que, ao contrário dos outros, não necessita de nada sobrenatural para existir. Nas outras histórias, os jogos dependem de elementos fantasiosos, mas no livro de Snyder a fantasia está dentro do jogo apenas; a realidade das crianças é a mesma que a nossa, então facilmente podemos adaptar o jogo, ou melhor, apenas jogá-lo sem nenhuma dificuldade de ordem prática. Se vissemos hoje pela primeira vez o RPG sendo jogado em uma série como *Stranger Things* (2016), mas ainda não existissem os livros de RPG, poderíamos facilmente querer reproduzi-lo e jogá-lo nós mesmos em nossas casas. Isso certamente seria muito mais fácil de acontecer se o jogo estivesse em um livro, como em *The Egypt Game*.

O livro de Snyder incentiva esse movimento de tirar o jogo da ficção, trazê-lo para a realidade e criar novas ficções. “*The Egypt Game* faz isso mais especificamente do que um brinquedo e descreve um tipo particular de jogo, um RPG. *The Egypt Game* revela ao leitor a construção de um mundo com mitos, rituais e personagens” (MARTIN, 2018, p. 216).⁸⁴

2.1.3 – Outros caminhos antes do D&D

Pensar que o RPG nasceu desse modo torna essa prática ainda mais curiosa, pois ela não só trabalha com a ficção, não só cria e desenvolve a ficção, mas vai muito além disso. Como veremos, o RPG é metaficcional por excelência e se, de algum modo, ele surgiu a partir de um

⁸³ “In *The Egypt Game*, Snyder writes the game into the narrative, where it is constructed, played, and viewed by the protagonists within the novel. She scripts the role playing and game performance for the characters and models it for the reader”

⁸⁴ “*The Egypt Game* does this more specifically than a toy and depicts a particular type of game, a role-playing game. *The Egypt Game* reveals to the reader the construction of a world with a mythos, rituals, and characters”

jogo que estava dentro de um livro, foi também forjado na própria ficção, saiu dela e ganhou vida própria e livre. O RPG, a partir dessa perspectiva, sempre esteve além da ficção. O RPG possivelmente começou o seu desenvolvimento dentro de um útero literário. Não apenas influenciado pela fantasia, por outras histórias, mas, além disso, teve seus primeiros anos dentro de um romance e transbordou para novos mundos e novas ficções.

Antes de prosseguirmos com a história do que ainda um dia seria chamado por RPG, devemos adiantar poucos anos para sermos justos com outros primeiros experimentos que se relacionavam diretamente com o próprio *Dungeons & Dragons*, a fim de entendermos um pouco essa influência tão direta dos jogos de guerra. Muitas regras utilizadas nos combates de D&D eram na verdade do seu antecessor direto, escrito por Gary Gigax, *Chainmail* (1971). Esse jogo continha um manual que era frequentemente referenciado no livro D&D para que todos os jogadores tivessem como base. Apesar disso, *Chainmail* ainda era de fato um *wargame*⁸⁵ jogado também com miniaturas, cada uma representando um único personagem, com regras específicas para combates. A base mecânica vinha desse jogo, mas o co-criador de D&D, Dave Arneson, também teve papel fundamental na sua criação, adicionando nessa parceria o seu projeto individual desenvolvido anteriormente, que inclusive estava muito mais próximo do que o que conhecemos por RPG.

Segundo Lawrence Schick (*apud* SCHMIT, 2008, p. 28) um dos responsáveis pelos trabalhos de organizar a história do RPG, Dave Weslei, um jogador de *wargames*, resolveu experimentar colocar a figura de um juiz dentro das partidas e criar a possibilidade de mais de um jogador ganhar, retirando a relação direta da vitória de um com a derrota de outro. Em 1970, ele e alguns outros companheiros apresentaram um novo jogo já muito semelhante com as propostas cooperativas e práticas do RPG:

Se os jogadores têm objetivos diferentes ou vão agir em conjunto em vez de uns contra os outros, o jogo precisa de um juiz para manobrar seus oponentes, descrever o ambiente e decidir que regras se adequam a cada situação; Se cada jogador possui apenas uma miniatura de personagem, aquela miniatura pode representar o jogador; Personagens podem ser utilizadas várias vezes e sessões individuais de jogo podem ser ligadas entre si numa campanha contínua; Como o cenário não se restringe mais somente a um tabuleiro, as personagens podem se movimentar para qualquer lugar, em um cenário mais rico e amplo. Da mesma forma, a aventura não se limita mais a combater outras miniaturas, ampliando as possibilidades de interpretação e do desenvolvimento da história. (SCHICK *apud* SCHMIT, 2008, p. 30).

⁸⁵ Um tipo de jogo de estratégia de guerra, em que comumente vários jogadores competem por território ou por objetivos específicos sobre um tabuleiro usando alguns dados.

Parece evidente o quanto esses jogos já eram muito parecidos com o RPG: foi abandonado o tabuleiro como referência direta, a movimentação foi levada para a imaginação, e cada Jogador passou a tomar a posição de apenas um personagem. Pelos objetivos serem cooperativos e não competitivos se fez necessária a presença de um GM, chamado nesse início apenas de juiz. Um dos companheiros e juizes de algumas das partidas experimentadas nesse novo formato foi justamente Dave Arneson, que desenvolveu seu próprio cenário baseado, não surpreendentemente, em fantasias medievais: *Blackmoor* (1970).

Arneson pegou emprestada essa caneta e papel para manter seus jogadores no escuro proverbial enquanto eles exploravam sua masmorra. Ele lhes dava informações apenas sobre seu ambiente imediato e claustrofóbico, deixando à engenhosidade deles o caminho para as profundezas finais, para não falar da saída. O resultado pouco se assemelhava a um tradicional jogo de guerra; era mais um jogo de exploração, negociado verbalmente com o árbitro, pontuado por eclosões de combates. (PETERSON, 2012, p. 68).⁸⁶

Na prática, o que faz com que esse jogo não seja considerado o primeiro RPG é o mesmo motivo que demos para *The Egypt Game*, pois não possui regras muito bem estruturadas em um manual, não tem um sistema próprio, já que Arneson improvisava e mudava as regras conforme sua vontade e conforme as partidas, porque era sempre o juiz (SCHMIT, 2008, p. 18). Só vão ser criadas regras mais elaboradas e definidas a partir da parceria com Gary Gygax e seu *Chainmail*. Praticamente, o que aconteceu foi: Dave Arneson trouxe grande parte da estrutura de um RPG, inclusive a influência da fantasia medieval, e Gary Gygax a sistematizou com mecânicas mais bem definidas. Os dois, criadores e desenvolvedores do primeiro D&D, vieram com influências similares advindas dos *wargames*. Dave Arneson e Gary Gygax, mas também Dave Weslei, eram jogadores que buscavam criar novos modos de jogar *wargames*, queriam e tentaram inovar o cenário desse estilo de jogo, e de fato fizeram muito mais do que isso. Curiosamente, Gary Gygax é normalmente conhecido como o criador do *D&D* e, por consequência, do RPG, apesar de Dave Arneson ter sido tão influente e decisivo quanto ele. Essa outra injustiça histórica acontece porque, anos depois, Arneson vendeu sua parte por desavenças profissionais com Gygax. Shannon Appelcline, em um artigo comemorativo dos 40 anos de D&D, comenta essa inter-relação dos criadores na primeira edição oficial de RPG:

⁸⁶ “Arneson borrowed this pen and paper to keep his players in the proverbial dark while they explored his dungeon. He gave them information only about their immediate, claustrophobic surroundings, leaving it to their ingenuity to navigate their way to the ultimate depths, to say nothing of the way out. The result little resembled a traditional wargame; it was more a game of exploration, negotiated verbally with the referee, punctuated by bursts of combat.”

As regras de combate no *Men & Magic* também são muito vagas. Isso porque o OD&D recomenda o uso do antecessor de D&D, *Chainmail* (1971), para o combate. D&D surgiu diretamente do *Chainmail* quando Dave Arneson usou suas regras para jogar aventuras nas masmorras de Blackmoor; *Men & Magic* mostra como esses dois jogos ainda eram estreitamente ligados em 1974. (APPELCLINE, 2013).⁸⁷

Gary Gygax e Dave Arneson são os verdadeiros criadores de D&D. Talvez eles nunca tenham visto ou ouvido falar do livro *The Egypt Game* antes de inventarem o RPG como conhecemos, apesar de Gygax já ter 29 anos e dois filhos e duas filhas em 1967. Curiosamente, todos os quatro filhos ainda eram crianças no ano do lançamento e da grande recepção do livro. Gary Gygax, nunca comentou essa influência específica, embora muitos pesquisadores que procuraram e estudaram outras influências mais claras também não tenham comentado sobre essa (COVER, 2005; FINE, 2002; FANNON, 1999). Apesar de existir uma chance considerável de *The Egypt Game* não ter influenciado nem indiretamente a criação do D&D, o livro de Snyder certamente, como já estamos fazendo aqui, deve fazer parte da linha histórica do RPG, talvez não como o primeiro, mas como um precursor ou, ao menos, um primeiro experimento do RPG.

2.2 – *Dungeons & Dragons* ou o (mais famoso) RPG

O motivo de não defendermos completamente o livro *The Egypt Game* como o primeiro RPG é pela falta de toda uma estrutura sistemática, de uso de dados e mecânicas mais definidas – embora muitos RPGs tenham surgido com sistemas menos marcados, mais interpretativos, com mecânicas *diceless* etc. –, e, principalmente, de um impulsionamento e de um incentivo para que o jogo fosse de fato praticado por outras pessoas. As proporções que o jogo *The Egypt Game* tomou não foram tão grandes quanto o livro enquanto literatura, ele não criou um novo mercado ou impulsionou novas formas de jogar. Tudo isso aconteceu em 1974 com o mais jogado de todos os RPGs até hoje: *Dungeons & Dragons*.

2.2.1 – Literatura Fantástica + *Wargames*

⁸⁷ Tradução por Rafael Silva, material somente disponível atualmente em português em: <https://www.rederpg.com.br/2014/01/17/dd-40-anos-a-origem-nao-tao-secreta-de-dd/>. Acessado em: 05/01/2019.

A partir de 1974 o RPG se tornou não só um novo jogo, uma mídia, uma arte, se tornou também um mercado próprio em grande ascensão, e até hoje é assim visto por boa parte dos pesquisadores, como observa Wagner Schmit (2008, p. 28). A história do RPG é sempre contada e observada de uma perspectiva mais editorial, e talvez essa seja uma das principais distinções de outros possíveis jogos de RPG que vieram anteriormente. O que também configura o D&D em 1974 como o primeiro *Role-Playing Game* é a sua comercialização evidente, sua preocupação em atingir um público cada vez maior e mudar completamente as práticas lúdicas e toda a cultura, principalmente ocidental. O D&D já era vendido desde seu surgimento como um livro para jogar, ou melhor, uma *box* contendo os três livros básicos: *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* e *The Underworld & Wilderness*. Entretanto, mesmo com todas as principais características de RPG, como veremos nesta sessão, ainda não se reconhecia por essa nomenclatura. A capa da primeira edição de D&D contém resumidos o propósito do livro e uma breve definição do jogo: “Regras para Campanhas Fantásticas de Jogos de Guerra Medievais Jogáveis com Papel e Lápis e Miniaturas”.⁸⁸

Essa apresentação resumida do jogo logo na sua capa nos evidencia alguns pontos importantes, embora alguns sejam óbvios: primeiro, é um livro de regras; segundo, essas regras são para um jogo; terceiro, esse jogo se passa em um universo medieval fantástico; quarto, esse jogo é considerado um *wargame* não só influenciado por eles, mas parte do gênero, um subgênero jogado com miniaturas com um público menor de jogadores; por último, necessita de papel e lápis para se jogar. Apesar de bem simples e direto, é um ótimo resumo do que foi o D&D e do que continua sendo até os dias de hoje. É extremamente comum apontar o universo da Terra Média de Tolkien e os Jogos de Guerra como as duas principais influências, inclusive Daniel Mackay (2001) resumirá em uma simples equação matemática: Literatura Fantástica + *Wargames* = RPG. Como pudemos ver, ambos já estão claramente presentes na capa do primeiro da série de livros do mais influente RPG e o que mais faz jus a essa equação, principalmente tratando-se do seu surgimento.

Já vimos os fatos históricos que antecederam o D&D e que evidenciam o quanto os jogos de guerra estão presentes na sua fundação. Além de se considerar a primeiro momento um jogo de guerra, um estilo de jogo que crescia desde o século XIX, D&D é provavelmente o RPG que mais evidencia essa influência, desde a sua história, até os seus elementos, como regras, objetos e sua estrutura. A diferença básica se encontra em um pequeno detalhe na proposta dos jogos de Guerra para o RPG: ao invés de os Jogadores controlarem tropas ou

⁸⁸ “Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures”

exércitos inteiros, eles têm sob seu controle personagens únicos, heróis, combatentes particulares criados e desenvolvidos por eles mesmos, na grande maioria dos casos. É essa alteração que modifica toda a estrutura do RPG, apesar de que, inicialmente, o objetivo ainda é vencer os adversários, conquistar algo, comumente não um território – como nos jogos de guerra –, mas um tesouro ou a própria honra pessoal de enfrentar um monstro, ou mesmo um exército de Orcs, a partir da perspectiva de um indivíduo.

Podemos comparar essa mudança, para melhor visualização, com o que alguns jogos de futebol de consoles também fizeram: no início controlávamos o time, todos os jogadores de futebol, depois, criou-se a opção de criar e controlar apenas um único atleta no meio de todos os outros jogadores que se tornaram personagens secundários manuseados pela própria máquina, também conhecidos no RPG como NPCs. É um movimento semelhante que o D&D faz com os jogos de guerra. No entanto, essa simples escolha já altera muito toda a perspectiva e prática do jogo, que fica muito mais subjetivo e pessoal. Nos jogos digitais de futebol que têm essa possibilidade, a própria câmera já altera e deixa clara a nova perspectiva adotada. Nós não olhamos mais para todo o time através de uma câmera de cima, com a qual podemos controlar o movimento de cada atleta individualmente, mas sim através de uma câmera subjetiva pelo prisma do nosso personagem. No novo formato, similar ao RPG e provavelmente muito influenciado por ele, olhamos de perto para o nosso jogador, conhecemos seus movimentos e buscamos seu espaço no campo.

Quando jogamos D&D, mas também outros RPGs, estamos em grupo, mas olhamos para o nosso lado para vermos os outros, o foco da nossa câmera está quase unicamente no nosso personagem, e é principalmente a partir dele que olhamos o mundo, assumindo o seu ponto de vista. O objetivo ainda é vencer no placar contra o adversário, mas algumas mudanças também acontecem, pois não queremos só vencer, queremos fazer o gol, ou ajudar outro jogador a marcar e definir o resultado, ou iniciar o contra-ataque, isso depende da posição que ocupamos – ou da classe no D&D –, mas sempre queremos participar e nos ver como atuantes e protagonistas dentro de um todo. Gary Gigax e Dave Arneson acreditaram, a princípio, estarem criando um novo *wargame* com novas mecânicas, mas essa nova perspectiva alterou tão completamente o jogo que D&D nunca foi um *wargame*, apesar de conter até hoje suas nítidas influências.

O universo fantástico de Tolkien no mundo de D&D é muito evidente, principalmente quando olhamos para as raças e classes que os Jogadores podem escolher para seus personagens. As raças principais são: Elfos, Anões, Humanos e Hobbits. Esse último, inclusive, é uma raça criada pelo próprio Tolkien, que, por ainda ser protegida por direitos autorais, fez

com que a TSR, a empresa criadora do D&D, tivesse que alterar o nome para Halflings. Algumas outras raças foram desenvolvidas em momentos posteriores, cada uma em períodos e edições diferentes do jogo, sendo elas: Gnomos, Meio-Orcs, Meio-Elfos, Drows, e, oficialmente na última edição do jogo, acrescentou-se às raças jogáveis os Draconatos e Tieflings.

As classes também lembram funções que os personagens ocupam, no início de uma forma um pouco mais simples, mas que também marcam esse universo fantástico e foram evoluindo conforme as novas edições. Na primeira edição de D&D existiam apenas três classes, que resumidamente seriam: o herói combatente com armas (guerreiro), o que cura e ajuda a partir de efeitos divinos (clérigo) e o usuário de magia (mago). Outras classes também surgiram com o passar dos anos, inclusive a que parece fazer mais falta nesse padrão inicial, a dos famigerados ladinos, que foi criada e adicionada às classes básicas poucos meses depois, em 1975 com o primeiro suplemento de D&D (APPELCLINE trad SILVA, 2013). Outra classe, o ranger, que surgiu apenas um bom tempo depois, por exemplo, também evidencia a influência de Senhor dos Anéis que se manteve. Ranger é uma classe inspirada claramente no comportamento e nas habilidades do personagem Aragorn, como um guardião de vilas ou lugares, muito conhecedor do espaço e principalmente da natureza.

Outra característica marcada por esse universo, aparente principalmente em Senhor dos Anéis, que também esteve sempre bem presente nos livros de D&D, é a mecânica de evolução. O aumento de nível representa em termos lúdicos a maior chance dos personagens de vencer os desafios e monstros pelo caminho. Essa mecânica também mostra uma distinção clara entre personagens mais e menos poderosos de uma mesma história, ou melhor, de um mesmo jogo. Suas habilidades e potencialidades e, principalmente, o quanto ele já evoluiu e ainda pode evoluir dentro do universo ficcional são estimados na ficha. Todo o universo, incluindo raças, classes, magias, aventuras e o próprio sistema de objetivos do jogo lembram constantemente as influências da Terra Média.

2.2.2 – As regras básicas e a figura fundamental do Mestre

São três os livros iniciais de OD&D (*Original Dungeons & Dragons*), como é conhecida a primeira edição do RPG, mas poucas regras eram feitas especificamente para esse jogo, e estavam contidas em um dos livros, mais precisamente *Men & Magic*. Como vimos, a grande maioria vinha dos livros feitos para regras de combate entre miniaturas por Gary Gygax que,

influenciado e suportado pelas ideias de Dave Arneson, criou em conjunto a *box* inicial do RPG. Entre as poucas regras contidas nela já estava a utilização do d20 (dado de 20 faces, muito característico desse sistema e do RPG de modo geral). Os testes de combate se definiam da seguinte forma: para acertar ou errar um alvo já se utilizava a famosa classe de armadura (CA), que é uma constante para cada personagem. E também os atributos eram exatamente os mesmos, com pontuações praticamente idênticas. O básico do sistema já existia desde o seu início, mas de um modo bem mais simples. Ainda assim, o livro que continha as regras, *Men & Magic*, era um livro introdutório, com informações fundamentais para entender o cenário e a mecânica, além de conter uma noção do que é o RPG.

O outro dos dois livros, *Monsters & Treasures*, como é de se imaginar pelo nome, continha monstros e tesouros para que os aventureiros pudessem enfrentar e conquistar. *The Underworld & Wilderness* é o mais curioso dos três iniciais, pois sugere ideias e possibilidades para criar aventuras de RPG, tanto para criar masmorras complexas e interessantes, como também preparar aventuras em regiões mais abertas e selvagens, viagens e conquistas. Basicamente, essa divisão em três livros se mantém até os dias de hoje, mas eles são vendidos separadamente, um tanto mais completos e mais consistentes, e são conhecidos como: *Livro do Jogador*, *Livro dos Monstros* e *Livro do Mestre*.

Logo no início do livro *Men & Magic*, Gary Gygax comenta sobre as regras e sua flexibilidade:

Essas regras são tão completas quanto possível dentro das limitações impostas pelo espaço de três livretos. Ou seja, eles cobrem os principais aspectos das campanhas de fantasia, mas ainda permanecem flexíveis. Como acontece com qualquer outro conjunto de regras de miniaturas, elas são diretrizes a seguir ao projetar sua própria campanha medieval-fantástica. Eles fornecem a estrutura em torno da qual você irá construir um jogo de simplicidade ou tremenda complexidade. Seu tempo e imaginação são os únicos fatores limitantes. (GYGAX, 1974, p. 1).⁸⁹

As regras são um fator importante, que vai ganhar cada vez mais complexidade e definições, mas esse prólogo, logo no primeiro livro de RPG, já constrói o que será conhecida como “Regra de Ouro”, regra que pertence praticamente a todo sistema de RPG. Algumas linhas depois dessa citação acima, Gary Gygax (1974, p. 1) completará que se o “juiz” fizer qualquer alteração nas regras é só anotar e seguir. Isso é a regra de ouro muito presente nos

⁸⁹ “These rules are as complete as possible within the limitations imposed by the space of three booklets. That is, they cover the major aspects of fantasy campaigns but still remain flexible. As with any other set of miniatures rules they are guidelines to follow in designing your own fantastic-medieval campaign. They provide the framework around which you will build a game of simplicity or tremendous complexity your time and imagination are about the only limiting factors.”

sistemas de RPG: todas as regras presentes nos livros de RPG podem ser alteradas pelo Mestre do jogo, ou como era chamado antes, pelo juiz, do modo como principalmente ele desejar.

O que realmente importa é que as regras funcionem da melhor forma para cada grupo e para cada aventura, sendo elas bem flexíveis no RPG. Alguns teóricos de jogos apontam exatamente essa grande liberdade de alterar e definir as regras como uma característica muito incomum dos jogos: “Jogos de RPG não são jogos normais porque, com um mestre de jogo humano, suas regras não são fixas e fora do alcance da discussão” (JUUL, 2014).⁹⁰ Com a figura de Mestre do jogo, toda a estrutura dos jogos é renegociada, pois essa nova figura é quem decide se as regras serão alteradas ou não e no momento que ele julgar necessário. Esse foi, principalmente nos primeiros anos, um motivo de escárnio dos jogadores de *wargames* para com o RPG, pois quem decidia toda a dificuldade e como as regras atuavam no jogo era apenas o Mestre. Com um dos jogadores tendo poderes quase absolutos parecia que o jogo não tinha sentido algum, ou que, no mínimo, era muito fraco estruturalmente.

Desde o começo se apresentaram dois tipos de Mestres opostos e sempre bem criticados: o primeiro, que deixa tudo muito impossível e mata com frequência os personagens dos Jogadores para mostrar sua autoridade máxima e controle do mundo, transformando o RPG em uma batalha entre Mestre e Jogadores; e o segundo, que quer agradar a todos dando itens e facilitando todos os desafios e ajudando constantemente os personagens com seus poderes ilimitados, tirando as chances de derrotas e a dificuldade e desafios fundamentais também nessa prática lúdica:

Foi expresso em discussão comparando os extremos do comportamento dos árbitros, rotulados como “Killer Dungeon” (Masmorra Assassina) por um lado e “Monty Haul” por outro (essa discussão apareceu na maioria das publicações profissionais e amadoras do período, e também pode ser encontrada em Fine, 1983). O primeiro sublinhou o conflito entre o juiz e os jogadores levados ao extremo: os juizes matariam os jogadores mais ou menos arbitrariamente. “Monty Haul” era uma piada derivada de um apresentador de jogos de TV dos EUA; nesse estilo, o juiz estava constantemente tentando agradar os jogadores distribuindo tesouros e itens dentro do jogo. Enquanto a maior parte do tratamento do tema defendia um meio termo, demorou alguns anos até que se reconhecesse amplamente que o problema era um resultado inevitável de confusão nos objetivos do jogo. Como um jogo de conflito puro, D&D era sem sentido (e muitas vezes era ridicularizado como tal pelos jogadores de jogos de guerra), já que o juiz tinha acesso a recursos ilimitados para contrabalançar os poderes altamente limitados dos personagens dos jogadores. (MASON in: STENROS e MONTOLA, 2004, p. 4).⁹¹

⁹⁰ “Role-playing games are not normal games because with a human game master, their rules are not fixed beyond discussion”

⁹¹ “It was expressed in discussion comparing the extremes of referee behaviour, labelled ‘Killer Dungeon’ on the one hand and ‘Monty Haul’ on the other (this discussion appeared in most professional and amateur publications of the period, and can also be found in Fine, 1983). The former stressed the conflict between the referee and players taken to extremes: referees would kill player characters more-or-less arbitrarily. ‘Monty Haul’ was a joke derived

O RPG inicia com uma ideia de vencer conflitos e principalmente monstros, entretanto, parece haver uma certa contradição com a presença do Mestre extremamente poderoso que não só é um juiz que analisa e faz as regras serem executadas, mas é também alguém que pode criar e transformá-las conforme sua própria vontade. Com um controle ilimitado sobre o mundo ficcional, qualquer coisa pode acontecer a qualquer momento e os Jogadores podem ter uma ajuda “divina” para vencer os objetivos ou simplesmente não terem a mínima chance de vencerem os obstáculos, muito mais fortes do que poderiam enfrentar.

A busca continua sendo, até as partidas de hoje, por um equilíbrio entre os dois extremos, na tentativa de fazer entender, no mínimo, que o Mestre não é um jogador que compete com os outros jogadores. Inclusive, tornou-se praticamente um fetiche dentro da comunidade de RPG essa concepção e idealização de um Mestre extremamente mau que mata os personagens quando simplesmente deseja, pois pode. Principalmente nos jogos de D&D, esses Mestres são ainda comuns e esse cenário só foi se transformando com novos sistemas e outras perspectivas de objetivos de uma partida de RPG.

Apesar de ser baseado, a princípio, na figura conhecida do juiz, o Mestre ganha muitas outras funções e, com isso, muito mais trabalho, muitos poderes e, por consequência, grandes responsabilidades. Foi o D&D que fez essa figura surgir do modo como hoje ainda é reconhecida, ganhando até uma variante: em vez de *Game Master*, o Mestre também é chamado de *Dungeon Master*. Essa sempre foi uma posição muito valorizada e respeitada, e o D&D, inclusive, possui em quase todas suas edições um livro só para ela, o *Livro do Mestre*. Um DM deve conhecer ainda mais as regras do jogo, assim como grande parte dos itens mágicos e monstros, saber como preparar masmorras e como construir uma boa aventura para os Jogadores. O Mestre em D&D é um Diretor, um Criador, um Juiz, e ele pode ser um Deus e um Demônio, pois ganha desde seu surgimento autoridade e poder suficiente para assumir a posição que desejar dentro das partidas de RPG.

2.2.3 – O objetivo do jogo e a interação dos jogadores

from a US TV gameshow host; in this style the referee was constantly trying to please players by distributing treasure and items within the game. While most treatment of the topic advocated a middle ground, it took some years before it was widely recognised that the problem was an inevitable result of confusion in the goals of the game. As a pure conflict game, D&D was nonsensical (and was often derided as such by wargamers) since the referee had access to limitless resources to counter the highly limited powers of the player characters.”

Interligada diretamente às questões particulares do D&D e ao seu início, além da necessidade indispensável da figura do Mestre, encontramos uma característica até hoje muito presente. A partir da relação direta já apresentada com os jogos de guerra, percebe-se um foco muito grande em combates físicos nas campanhas. Boa parte do objetivo é vencer grandes chefes, monstros, avançar na caverna, vencendo as criaturas pelo caminho e atingindo o seu final com um desafio ainda maior, talvez um dragão, ou outra criatura muito poderosa. Como aponta Coralie David: “Dito isso, devemos relativizar essas observações estipulando que OD&D é primariamente um jogo desenvolvido para a luta, especialmente porque o sistema de jogo, ao recompensar as vitórias pelos pontos de experiência, registra essa dinâmica como único úhorizonte de expectativa” (DAVID, 2015, p. 46).⁹²

A própria estrutura básica das regras, ou melhor, o sistema de evolução de personagem, evidencia como o combate é o foco principal tanto das partidas quanto deve também ser dos jogadores. Os pontos de experiência (XP) dos Jogadores são ganhos apenas a partir das vitórias contra as criaturas do universo ficcional. Além disso, nada mais gera experiência, ou seja, melhoria prática na vida e características dos personagens. Eles só ficam mais fortes, mais inteligentes e, inclusive, só conhecem mais técnicas ou mesmo melhoram suas habilidades sociais a partir das vitórias em combates. Melhorar os atributos de um personagem não tem qualquer relação com a verossimilhança em D&D. De nada adianta seu personagem passar horas lendo, pois, se ele não matar um monstro, ele continuará tendo o mesmo conhecimento e inteligência que antes. Isso é um fato simples, ao menos no sistema de jogo, ou seja, na ficha que representam matematicamente e diretamente as características das pessoas que vivem o mundo ficcional.

Apesar de, principalmente com o passar dos anos, o D&D não se denominar um jogo focado em batalhas, grande parte dos livros manteve esse elemento ainda mais forte, com muitas páginas destinadas a esses momentos do RPG (RODRIGUES, 2004, p. 41). As edições seguintes estabelecem cada vez mais regras para o combate, mais monstros, mais habilidades para os personagens, especificamente para as cenas de batalha, mais armas, armaduras, inclusive itens mágicos, e todos terão o foco em ser mais poderosos para vencer os conflitos com outras criaturas. Curiosamente, nos primeiros anos de D&D, em uma das suas versões mais famosas (*Rules Cyclopedia*), a experiência não era recebida nem mesmo ao vencer um monstro,

⁹² “Cela dit, il faut relativiser ces propos en stipulant qu’OD&D est avant tout un jeu élaboré pour les combats, notamment parce que le système de jeu, en récompensant les victoires par les points d’expérience, inscrit cette dynamique comme unique horizon d’attente”

mas sim ao conseguir matar o monstro, pegar o tesouro e voltar para casa. Era uma caça ao ouro, ou podemos perceber como a completude de uma jornada heróica pelos personagens para assim se tornarem mais poderosos. D&D manteve em ascensão por muitos anos a necessidade de batalhas e monstros nas suas aventuras.

Existe um grande incentivo ao combate, que se dá por este apresentar características como os pontos de experiência que são ganhos a partir do enfrentamento dos monstros, a quantidade crescente de regras para combate, o tabuleiro com miniaturas para movimentação durante as batalhas e a narrativa focada em uma sequência de enfrentamentos com monstros em que o nível de desafio é sempre aumentado. Esse foco nos combates existe para além dos jogos de guerra e sua influência no RPG, também é fruto justamente das narrativas medievais e das figuras arquetípicas também muito presentes (DAVID, 2015, p. 52). A novidade, em termos narrativos, é a presença constante de um grupo de aventureiros e não de um único herói para enfrentar as criaturas malignas e monstruosas.

Sonia Rodrigues faz uma comparação muito interessante entre o RPG e os contos maravilhosos, relação perceptível principalmente no D&D. Ela percebe, apesar de haver muitos pontos em comum, uma diferença curiosa: no RPG, por mais que se siga uma estrutura narrativa muito parecida, mesmo quando a história é sobre salvar uma princesa, seu final não é o casamento ou um final feliz comum aos contos maravilhosos. Não só nesse caso, mas em praticamente toda história dentro do universo de D&D, o romance é excluído completamente. Isso de certa forma mostra o quanto o combate e a vitória sobre a criatura importam mais do que a própria vida desses personagens, pouco interessa o que esses acontecimentos mudam na vida deles, da princesa ou do herói, o que vale é o que o herói faz, ou melhor, o que os heróis fazem. Uma segunda possível explicação para a exclusão do casamento como final é: não há nunca um único herói, mas sim vários, o que dificulta que alguém termine com a princesa. A história também não é sobre um herói e sim sobre vários heróis, se é que a história realmente tinha um papel tão importante inicialmente, pois, segundo algumas versões de D&D, principalmente mais antigas, o RPG era um jogo para que os participantes fossem lançados em uma situação problemática e tivessem que encontrar formas de resolver esses conflitos, sempre coletivamente⁹³.

O D&D, desde muito cedo, também define o futuro coletivo e cooperativo do RPG. Até hoje sistemas em que os jogadores são todos inimigos uns dos outros praticamente não são criados. É possível existir campanhas e cenários que influenciem ou sejam mais focadas no

⁹³ Outro motivo até mais óbvio é a predominância quase total de homens como jogadores, principalmente no início do RPG, apresentando, portanto, certa resistência para cenas de romance.

confronto entre Jogadores, mas a cooperação sempre é mais forte no RPG. Inclusive, em muitos casos, as pessoas costumam a aceitar que um Jogador traia o grupo. Mesmo que se evidencie a traição, os Jogadores duvidam que aquilo realmente possa acontecer, pois o senso de coletividade é muito grande e é difícil quebrá-lo, ao menos no RPG. Desde o começo do RPG, tanto em *The Egypt Game*, mas talvez ainda mais forte em D&D, os objetivos dos jogadores-personagens em volta de uma mesa tendem a ser os mesmos: devem superar os desafios que só podem ser superados em grupo.

Cada jogador-personagem terá sua função na aventura, poderá usar suas habilidades para propósitos específicos durante a expedição nas masmorras ou qualquer outro lugar, mas também nos combates, e a estratégia é feita conforme as habilidades pessoais. Os grupos tendem a ser completos, tendo pelo menos um personagem ocupando cada função básica. No *Livro dos Monstros*, por exemplo, o “nível de desafio” de um encontro com uma criatura não é dado por personagem, ou um nível do próprio monstro, mas sim um nível de desafio baseado em um grupo padrão. Em outras palavras, um “nível de desafio” oito de um monstro significa que ele é um desafio médio para um grupo padrão em que estão todos no nível oito. As habilidades individuais são pensadas, feitas e selecionadas para ajudar o grupo. Praticamente nenhum personagem é capaz de vencer os desafios se não se organizar em um grupo equilibrado. Essa com certeza é uma das heranças que o D&D passou para a maior parte dos RPGs.

2.2.4 – Outras novidades e outros desafios possíveis

O D&D já apresenta na sua estrutura outros desafios. Para além dos combates, existe a própria noção de exploração muito importante nesses jogos. Conhecer terras desconhecidas, cavernas, regiões pouco exploradas etc. são muitas vezes os temas das aventuras experienciadas pelos jogadores. Certamente o combate é o tema principal, embora a exploração sempre acompanhe esses jogos bem de perto, conjuntamente com a presença de um grupo de heróis e a imersão desejada pelos jogadores na vida e na pele desses personagens. Dois teóricos comentam sobre OD&D e um pouco dessa experiência e diferentes desafios nessa proposta inicial do RPG:

Se o OD&D é acima de tudo um jogo que inscreve a exploração e o combate como um programa lúdico primordial, ele também inclui um aspecto de gerenciamento logístico, diretamente derivado de jogos de guerra: cada jogadora deve levar em conta

a noção de obstrução. isto é, o peso do equipamento que ele pode carregar ou não. Para Peterson, esse parâmetro “serve um importante contrapeso às aventuras, (...) contribui para o realismo da imersão da simulação”. Novamente, o sistema faz com que a jogadora faça escolhas que serão decisivas durante o jogo. Além disso, faz com que ela selecione um conjunto de equipamentos que participa da singularização de um personagem, adicionando esses novos dados paradigmáticos durante sua criação. (CASTEX e SUREX *apud* DAVID, 2015, p. 52).⁹⁴

O gerenciamento de recursos é também outra constante pouco explorada teoricamente, mas bastante presente nas partidas de D&D e até mesmo no próprio sistema. Na ficha de personagem, há uma parte destinada exclusivamente aos equipamentos que os aventureiros carregam consigo. Os equipamentos possíveis são bem variados, com muitas opções listadas dentro dos livros, incluindo nas suas definições o peso de cada objeto. Essa medida lúdica acontece na tentativa de ser um pouco realista, mas principalmente de manter a dificuldade de viajar para terras desconhecidas podendo levar um equipamento e peso contado e calculado. A quantidade de peso que cada um pode levar está diretamente ligada a um dos seis atributos particulares dos personagens (força). Logo na primeira edição já são definidos e eternalizados pelas edições posteriores de D&D, sendo eles: destreza, força, constituição, inteligência, carisma e sabedoria. Não só a escolha desses atributos, que é feita a partir de um sorteio usando os dados também desde as primeiras edições, e das habilidades individuais de cada personagem fazem com que eles sejam únicos e importantes para a aventura, mas também a escolha dos itens que cada um carregará consigo. Esses itens poderão ajudar em outros desafios para além dos encontros com monstros.

Além de todas essas características, os pontos de vida e a classe de armadura já existiam cumprindo papéis fundamentais e complementares, sendo a classe de armadura a característica dos personagens que calcula a dificuldade de o personagem ser acertado, e os pontos de vida são o quanto ele consegue apanhar e continuar lutando. A respeito desses valores, principalmente sobre a classe de armadura, muito característica do sistema de D&D, Coralie David (2015) também comenta as possibilidades interpretativas e criativas que surgem a partir do jogo, dos testes e de seus resultados aleatórios. Para isso os jogadores só precisam integrar os elementos lúdicos abstratos à própria narrativa:

⁹⁴ “Si OD&D est avant tout un jeu qui inscrit l’exploration et le combat comme programme ludique primordial, il comprend également un aspect logistique de gestion, directement issu des wargames : chaque joueuse doit prendre en compte la notion d’encombrement, c’est-à-dire du poids d’équipement qu’il peut porter ou pas. Pour Peterson, ce paramètre « serve an important counterweight to adventures, [...] contributes to the realism of immersion of the simulation ». À nouveau, le système pousse la joueuse à faire des choix qui seront décisifs lors du jeu. De surcroît, sélectionner un équipement participe à la singularisation d’un personnage, en ajoutant cette nouvelle donnée paradigmatique lors de sa création.”

(...) cabe às jogadoras investir nesse parâmetro [classe de armadura], como entenderem, com uma realização fictícia: por exemplo, durante uma luta, quando o GM descreve um ataque que não inflige dano para o PC por causa de seu valor de classe de armadura, ele pode imaginar diferentes realizações ficcionais: o golpe do oponente não é poderoso o suficiente para perfurar a armadura do personagem que encara o golpe com coragem, ou sua lâmina desliza no couro dele sem ferir o personagem. Ou, para um protagonista com uma classe de armadura, mas que não usa armadura, ele desvia o golpe com desenvoltura, desvia da lança com destreza, ou salta sobre ela sem se machucar... As regras, portanto, surgem não como uma camisa de força impedindo o jogo, mas como uma ferramenta de criação ficcional (seja descritiva ou narrativa), permitindo uma liberdade e uma ampla gama de interpretações. (DAVID, 2015, p. 49).⁹⁵

D&D surge com um potencial grande a ser explorado, para além dos combates, mas também neles; as partidas podem ser grandes experiências, proporcionando ações e reações inesperadas e criativas, e, com a vida dos personagens constantemente em risco, esses momentos são mais intensos. Nós temos que agir e pensar quase como jogadores padrões, na tentativa de encontrar o melhor modo de agir para vencer os desafios, mas ao mesmo tempo sentimos parte do medo dos personagens que controlamos, o medo de enfrentar dragões e de avançar em terrenos inóspitos e desconhecidos. Para jogar RPG e aproveitar todas essas possibilidades é necessário ter experiência, testar, ver outros jogarem e inovar constantemente na prática. Nada disso vem explicado de um modo claro e direto nos livros de sistemas e cenários de RPG, é um aprendizado individual, mas também coletivo. O RPG deixa várias potencialidades a serem exploradas desde a sua primeira edição. Coralie David também comenta sobre o movimento que o D&D no caminho da ficcionalização do jogo:

Os mapas que o Mestre desenha são uma modalização de uma criação demiúrgica, tanto fictícia quanto lúdica: a masmorra não é mais apenas um espaço de jogo, mas também um mundo fictício substancial, cuja descoberta se torna um fim em si mesmo. Se alguns desses elementos estavam presentes nas entrelinhas em alguns jogos de guerra, OD&D os uniu em um jogo para fazer as construções de sua identidade e, assim, deu origem aos RPGs como os conhecemos hoje. (DAVID, 2015, p. 95)⁹⁶.

⁹⁵ “(...) il appartient aux joueuses d’investir ce paramètre [classe de armadura], à leur guise, d’une réalisation fictionnelle : par exemple, lors d’un combat, lorsque le MJ décrit une attaque qui n’inflige pas de dommages au PJ en raison de sa valeur de classe d’armure, il peut imaginer différentes réalisations fictionnelles : le coup de l’adversaire n’est pas assez puissant pour percer l’armure du personnage qui encaisse le coup avec courage, ou sa lame glisse sur le cuir de celle-ci sans blesser le PJ. Ou, pour un protagoniste doté d’une classe d’armure mais qui ne porte pas d’armure, il esquive le coup avec panache, le pare et le dévie de sa lance avec dextérité, ou rebondit sur lui sans le blesser... Les règles se posent dès lors non pas comme un carcan entravant le play, mais comme un outil de création fictionnelle (qu’il soit descriptif ou narratif) en permettant une liberté et une large amplitude d’interprétation.”

⁹⁶ “Les cartes que le MJ dessine sont une modalisation d’une création demiurgique, à la fois fictionnelle et ludique : le donjon n’est plus un simple terrain de jeu mais aussi un monde fictionnel substantiel, dont la découverte devient une fin en soi. Si certains de ces éléments étaient présents en filigrane dans certains wargames, OD&D les a rassemblés en un jeu pour en faire les fondations de son identité et par là, a donné naissance aux JdR tels qu’on les connaît aujourd’hui.

O RPG não apenas funde literatura e narrativas com jogos de guerra, como também adiciona às próprias características e elementos dos jogos de guerra características ficcionais. As figuras que representam os personagens no campo de batalha e o próprio campo de batalha ganham um peso subjetivo e mais específico, são imersos na diegese de um mundo imaginário.

2.2.5 – Os suplementos e a ascensão mercadológica da TSR

O primeiro sistema de RPG além de pré-organizar e sustentar grande parte do que viria depois, mesmo que os sistemas seguintes sejam variações grandes dos caminhos possíveis, mostrou o quanto esse jogo podia ser popular. Logo no primeiro ano de lançamento do primeiro RPG oficial, a primeira edição de OD&D vendeu mais de mil cópias do conjunto com os três livros básicos (FINE, 2002, p. 17). No ano seguinte, 1975, já se completavam três mil cópias vendidas, e a cada ano esses números aumentavam muito, chegando a um total de dois milhões e meio de cópias até 1982, quando também alcançou grande parte do mundo e foi traduzido para línguas diferentes (MACKAY, 2001). Alguns meses depois do lançamento de OD&D, o sistema de regras começou a ser suplementado, foram lançados novos livros para expandir o cenário e as possibilidades de jogo. À primeira edição somam-se mais quatro suplementos diferentes: *Greyhawk* (1975); *Blackmoor* (1975); *Eldritch Wizardry* (1976) e *Gods, Demi-Gods & Heroes* (1976). Grande parte da influência que fez Gary Gigax e Rob Kuntz lançarem novos suplementos para o jogo foi justamente a classe ladino, criada por Gigax pouco tempo depois do lançamento. A partir de *Greyhawk* ela se tornou parte das quatro classes básicas de D&D, e a classe paladino foi lançada como a primeira subclasse de clérigo; em *Blackmoor* o monge fez par com paladino também como subclasse de clérigo. A partir de então, D&D mostrou-se um terreno muito frutífero para novas classes e novas possibilidades, como a classe ranger, já mencionada, que só surgiu em outros materiais da TSR em 1976.

Greyhawk também foi muito importante por completar as regras de combate e magias de D&D, ele “expandiu o ‘sistema de combate alternativo’ para sete páginas de texto, levando o OD&D para longe de suas origens em *Chainmail*” (APPELCLINE trad SILVA, 2013). A quantidade de magias foi aumentada, assim como o nível máximo delas, que foi por muito tempo o padrão para o D&D. O universo mitológico também começou a ganhar vida própria para além do universo de Tolkien, Moorcock e outros escritores, pois o mundo de D&D posteriormente teria sua própria divisão de planos (materiais, espirituais, infernais etc.). O

início da criação de toda essa mitologia aconteceu em 1975 com *Greyhawk*. Muitos itens mágicos apareceram e alguns dos mais famosos e exclusivos monstros de D&D surgiram nesse suplemento, incluindo o mais famoso (capa dos livros dos monstros da última edição): o Beholder, criação de Terry Kuntz, um monstro redondo com um olho gigante no meio do corpo e alguns tentáculos com olhos menores saindo da cabeça, e claro, extremamente poderoso.

O segundo suplemento também tem uma importância bem considerável, em que foi publicada a primeira aventura de RPG, ou seja, pela primeira vez os jogadores tinham uma base e uma ideia melhor de como os criadores jogavam esses jogos. Além disso, inseriu duas novas subclasses que transformaram um tanto as perspectivas dos jogos: o monge e o assassino. A primeira apresentava novas possibilidades para jogos para além do medieval padrão, e a segunda sugeria que os jogadores também poderiam ser maus. No D&D, desde o seu início, existe uma definição de comportamento específica para cada personagem, a partir das Tendências os Jogadores decidem quais as morais dos seus personagens e devem agir conforme essa escolha. Até esse momento, as Tendências possíveis eram resumidas no eixo Leal-Caótico, ou seja, se o personagem agia conforme as leis ou não. A partir dessa nova classe de assassino, começou a ser um tema a possibilidade de personagens maus controlados pelos Jogadores. Em 1977, em AD&D, adicionou-se o novo eixo Bom-Mau. Assim, um personagem é composto até hoje pela composição de bom, mau ou neutro e leal, caótico ou neutro. (MIRANDA, 2016, p. 228). Essa característica permite qualquer combinação desses elementos⁹⁷, define os limites das ações dos personagens e é uma base principalmente interpretativa para o jogo.

Menos de dois anos depois do lançamento oficial de OD&D em 1974, o terceiro suplemento foi lançado pela primeira vez com uma capa completamente colorida. O jogo estava em ascensão, ficando mais completo, com novas regras e com maior qualidade na própria impressão pelo crescente número de jogadores e apaixonados pelas novas possibilidades de batalhar, imergir e experienciar novas vidas e mundos fantásticos. No terceiro suplemento, *Eldritch Wizardry*, o universo de D&D ganhou mais material, uma nova classe – druida –, e a mitologia própria também se desenvolveu com mais itens mágicos e criaturas particulares, inclusive com a aparição de demônios pela primeira vez.

O último dos suplementos que completam, junto com a *box* inicial de OD&D, a estrutura nuclear do jogo não continha regras específicas, mas sim estatísticas de deuses dentro do jogo. Tinha como objetivo inicial ser um parâmetro para os jogadores não abusarem dos níveis dentro do jogo, mostrando como nem os deuses tinham níveis tão elevados, mas o que aconteceu foi

⁹⁷ Na quarta edição de D&D foi retirado a opção de ser bom e caótico e mau e leal, mas depois retornaram ao padrão com todas as composições possíveis dentro da relação desses dois eixos.

o oposto. A partir desse suplemento tornou-se possível enfrentar e matar os deuses nas campanhas de D&D, ou ao menos era essa a perspectiva dos jogadores diante do novo suplemento.

O OD&D foi publicado até 1979, depois foi substituído pelo AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*), que foi lançado em 1977 e é um sistema um tanto mais complexo, com novas possibilidades para os jogadores mais experientes. Possui regras de combate mais específicas, uma maior gama de opções para as batalhas, mecânicas avançadas que exigem um maior grau de conhecimento e preparação. Para os mais iniciantes, foi lançada alguns anos depois (1981) a segunda edição de *D&D Basic Set*, focada em conquistar novos jogadores com mecânicas mais simples de aprender, mas, conseqüentemente, com menos opções e variações de ações e criação.

A partir de pesquisas feitas com os jogadores que mostravam que eles queriam materiais com mais dragões, a empresa começou a desenvolver seus próprios cenários. Em 1983 a TSR contratou profissionais para que pudessem criar narrativas para os Mestres usarem nas suas próprias campanhas. Para impulsionar suas vendas e transformar o mercado, a TSR cria novos mundos, histórias e romances a partir de si mesma:

A estratégia da TSR de usar romances para estimular o interesse em RPG trouxe com sucesso novos jogadores de RPG para o grupo. Os leitores foram atraídos para o jogo para descobrir o que estavam perdendo. Por sua vez, a publicação de romances baseados em RPGs influenciou o próprio gênero literário à medida que novos autores usavam o jogo como inspiração para seus próprios contos. (MACKAY, 2001).⁹⁸

Essa será uma prática constante e frequente até os dias de hoje, não só são lançados muitos suplementos, materiais extras para os jogos, como também aventuras e histórias. No entanto, nesse período, as narrativas externas foram um dos grandes investimentos para fazer crescer o D&D e, conseqüentemente, o RPG. O primeiro desses universos é *Dragonlance*, criado justamente para ser um cenário próprio de D&D para que os jogadores pudessem conhecer melhor e fazer suas próprias campanhas. Outras novas propostas de universos e cenários foram surgindo, como *Forgotten Realms*, um dos mais famosos.

AD&D cresceu muito e se desenvolveu como um jogo completamente à parte de outros jogos, com um universo próprio, regras próprias e característica únicas, no entanto sem deixar a base e as ideias que surgiram e algumas que foram concretizadas logo nos primeiros anos da

⁹⁸ “TSR’s strategy of using novels to stimulate interest in role-playing successfully brought new role-playing gamers into the fold. Readers were drawn to the game to discover what they were missing. In turn, the publication of novels based on role-playing games influenced the literary genre itself as new authors used the game as inspiration for their own tales.”

invenção do D&D. Ainda assim, como afirma Sonia Rodrigues (2004, p. 69), mesmo na segunda edição de AD&D (1989), a qual já era bem mais madura e completa, não existia uma definição precisa no próprio livro sobre o que era esse jogo, mas sim “uma analogia interessante com os jogos de tabuleiro, colocando o RPG como um jogo que amplia a imaginação e acrescenta a interpretação de personagens e a interação com outros jogadores ao cenário de cavernas e aventuras” (RODRIGUES, 2004, p. 69).

A segunda edição revisada de AD&D (1995) foi a última edição antes de a TSR quase falir e ser vendida em 1997 para Wizards of the Coast, importante empresa no ramo e criadora do *cardgame* mais famoso do mundo, *Magic: The Gathering* (MTG). Ironicamente, esses jogos de estratégia com cartas colecionáveis, principalmente MTG, foram muito responsáveis por acabar com grande parte do mercado de RPG, fechando muitas empresas menores e criando discussões sobre a possibilidade do fim do RPG estar próximo (SCHMIT, 2008, p. 45).

Esses jogos, que inicialmente faziam parte das convenções de RPG, cresceram absurdamente dentro desse mesmo nicho e se expandiram para além dele. Foi a partir disso que o RPG começou, inclusive, a ser confundido com *cardgame*. Certamente há em ambos um público principal muito semelhante, e algumas mecânicas dos *cardgames* lembram o RPG, mas, como já explicitamos no capítulo anterior, os dois são jogos bem diferentes. *Magic: The Gathering* foi o primeiro a surgir nesse novo formato de jogo, e foi assim que a Wizards of the Coast também cresceu e conquistou muito mais territórios dentro do mercado dos jogos. A empresa abandonou seus investimentos em RPG no início da ascensão do MTG para conseguir impulsionar e suportar essa demanda. Cancelou, por exemplo, o *Ars Magica*, importante RPG que era publicado por ela. Os jogos de cartas colecionáveis são muito mais lucrativos para o mercado, pois está sempre se renovando, afinal, é colecionável, e os jogadores precisam comprar mais e mais para jogar e continuar jogando. Por esses motivos, o RPG acaba sendo deixado de lado, pois o livro de RPG só precisa ser comprado uma vez, e, além dele, são necessários apenas alguns dados, talvez alguns acessórios, que podem ser usados para o resto da vida para se jogar muitas aventuras diferentes, vivenciando experiências sempre únicas e completas. Não obstante, essa empresa responsável por influenciar a própria falência da TSR através dos *cardgames*, e que escolheu largar o mercado do RPG por uns anos, compra o D&D e renova o mercado com novos ares e um investimento pesado para reavivar a chama dos jogos de interpretação.

2.2.6 – Wizards of the Coast e os novos passos do D&D

No início do novo milênio a terceira edição do jogo foi lançada, seguindo a ordem do AD&D, mas trocando o nome, dessa vez para apenas D&D, e unindo as páginas e mecânicas com o *Basic Set* em uma única edição. Não haveria mais diferenciação entre o sistema jogado pelo iniciante e pelo experiente, voltaria a ser um sistema para todos eles. Na tentativa de misturar a complexidade do AD&D com a acessibilidade do *Basic Set* surge a terceira edição de D&D, que contém os três livros básicos: o do Jogador, o do Mestre e o dos monstros. Ela foi a que teve as maiores mudanças nas regras, contando com uma melhor sistematização e organização e consolidando o jogo com essas novas mecânicas. Uma das principais transformações foi o sistema D20, que foi criado como um sistema com licença aberta, podendo qualquer pessoa ou empresa publicá-lo e usá-lo em materiais. Essa opção de licença aberta certamente foi uma das ações mais certeiras que a Wizards of the Coast fez, movimentando todo o cenário de RPG⁹⁹.

Essa tática e decisão não só serviu para o ressurgimento e ascensão do próprio D&D como do RPG de modo geral, que ganhou cada vez mais materiais usando esse mesmo sistema como base. No entanto, os livros e criações relacionados diretamente ao cenário de D&D não poderiam ser usados por essa licença, pois pertencem exclusivamente à Wizards até hoje. Nesse sistema, foram inseridas algumas características novas de Habilidades e Talentos, adicionadas às criações de personagens, o que permitiu a criação mais personalizada e completa, e muitas dessas alterações foram influenciadas por outros RPGs que surgiram a partir do OD&D. Apesar disso, a essência sempre se manteve a mesma, e D&D continuou sendo o RPG mais jogado e reconhecido por todo o mundo, inclusive para muitas pessoas ainda nos dias de hoje D&D e RPG são sinônimos.

Três anos depois, algumas adaptações e correções foram feitas no conhecido D&D 3.5, as mudanças foram bem menores, mais particulares, com correções e algumas pequenas adições. Essa foi a versão mais jogada do jogo até meados de 2012, quando foi lançada a quinta e atual edição do jogo.

A quarta edição foi lançada apenas quatro anos após a 3.5, em 2007, com o objetivo de simplificar o jogo, deixando-o mais rápido e intuitivo, tentando atingir um público mais jovem e principalmente iniciantes no RPG. O público do RPG estava sendo perdido novamente, agora para os MMORPGs. Os adolescentes do período não queriam mais papel e lápis e imaginação para se divertir, surfavam na onda dos jogos online. Esses jogos, que também são muito

⁹⁹ Mais informações podem ser lidas no site da própria Wizards: <http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/welcome>. Acessado em: 06/01/2019.

influenciados diretamente pelo próprio RPG, são RPGs digitais online com avatares pessoais, mas limitados, e uma programação intensa, com servidores enormes para suportarem uma boa parte da população vivendo no mesmo mundo virtual. O mais conhecido de todos esses jogos até hoje é o *World of Warcraft*, RPG de fantasia medieval com um mundo próprio e também muito complexo. O objetivo desses jogos é principalmente evoluir o nível do personagem, atingir o máximo possível de poder, matar monstros, que também são a única forma de ganhar experiência (XP), e conseguir os itens mágicos e raros.

Para conquistar essas pessoas, principalmente jovens, mas não só, que já tinham outra perspectiva de divertimento e do próprio RPG, a Wizards tentou repaginar o D&D e se aproximar mais da nova geração para conquistá-la com o RPG de mesa. Foram mudanças bem grandes, em que se alteraram magias, classes, raças, adicionaram-se poderes em todas as classes e estabeleceram-se mecânicas de combate bem diferentes.

O jogo foi todo reestruturado num projeto que se iniciou em 2005, mas podemos considerar que foi um fracasso. Atingiu alguns jogadores iniciantes que começaram a praticar como *hobby*, mas ainda assim em número reduzido, e a comunidade já existente praticamente excluiu o sistema das suas partidas. Os MMORPGs claramente têm influência principalmente do D&D e de como era jogado, com sistema de evolução, itens mágicos, mundos semelhantes, objetivo de matar monstros e ficar mais poderoso. No entanto, a partir dos jogos digitais, esses objetivos encontraram outro patamar que o RPG de mesa não poderia alcançar. Certamente são experiências e possibilidades bem diferentes na prática, e essa era a crença da Wizards com a quarta edição: as pessoas poderiam perceber e fazer semelhante ao que faziam online, mas de uma outra forma com mais imaginação e opções de personalização e criação bem maiores. No entanto, para os jogadores de MMORPG não fez muito sentido essa troca. Trocar a fotografia pela pintura realista parece ser algo com muito pouco sentido, mas trocar MMORPG por RPG de mesa parece ainda mais complicado. A quarta edição fracassou no objetivo de atingir o público tentando se assemelhar mais a um tipo de jogo que surgiu a partir das influências do próprio D&D, pois esqueceu o que o D&D tinha de particular.

A partir dessa resposta dos jogadores e da percepção dos erros cometidos na sua quarta edição, a empresa resolveu retomar muitos dos elementos do D&D 3.5, mas ainda tentando deixar o jogo mais intuitivo e menos robusto e cansativo em termos de regras, facilitando as partidas também para novos jogadores. Criou-se, dessa forma, a 5ª edição de D&D. Essa teve uma ótima repercussão nos grupos de RPG, e mesmo os que estavam receosos desde a quarta edição acabaram por perceber uma certa evolução nas mecânicas e nas novas propostas inseridas no jogo, que, além de facilitarem o jogo, geraram novas possibilidades de criação de

personagens ainda mais personalizados. O combate se manteve como um importante fator, como característica marcante de todo D&D, mas foi modificado para ocorrer de modo mais rápido e objetivo.

De certa forma, a nova edição propõe que os jogadores percam menos tempo com o sistema e mais com o jogar e criar, sendo o sistema mais efetivo e melhor aproveitado apenas quando necessário. Na quinta edição, o jogo foi reconhecido como uma forma de contação de histórias, o que praticamente não aparecia nas edições anteriores. Esse movimento aconteceu claramente por influência do *Storyteller* que veremos logo a frente, adicionando mais ferramentas para criação de personagem e de seus *backgrounds*, dando um valor maior à narrativa. Apesar de essa ainda ser a última edição, novos suplementos oficiais continuam sendo lançados, alguns que inicialmente são sugestões ou mesmo criações de jogadores e acabam por ser oficializados pela Wizards, às vezes em artigos lançados no próprio site, às vezes em livros menores contendo mais adaptações ou novas criações para o jogo. Os livros menores com as campanhas pré-prontas, em que os Mestres mais iniciantes podem basear suas aventuras, continuam sendo um mercado bem explorado pela empresa que mantém bons resultados financeiros e boas avaliações dos jogadores para os seus produtos.

Apesar de D&D sempre ter se mantido como grande referência e não ter perdido muito espaço no mercado de RPG, esse mercado foi se construindo e se transformando, pois jogadores e designers amadores resolveram investir seu tempo para criar outras alternativas no novo *hobby*. Surgiram, assim, RPGs em outros cenários, como super-heróis, e, com mecânicas cada vez mais diferenciadas, o RPG começou a ser criado por aqueles que queriam ir além do que o D&D podia oferecer. Inclusive, um desses primeiros RPGs que tentam competir com D&D foi *Chivalry & Sorcery*, que historicamente foi o primeiro a utilizar a expressão “Mestre de Jogo” (DAVID, 2015, p. 95). Esses novos inventores que aderiram ao RPG inicialmente como jogadores não necessariamente viram um mercado com objetivo unicamente financeiro, mas como uma nova prática com muito potencial ainda a ser explorado para além das aventuras em cavernas cheia de monstros, para além da fantasia medieval e de mecânicas mais focadas em combate. O próprio D&D vai se transformando aos poucos, mas sem perder de vista seus primeiros anos e sua essência: “Muitas das aventuras publicadas para o D&D foram originalmente planejadas para o jogo competitivo. (...) Com o tempo, isso mudou. As aventuras

se tornaram menos sobre matar monstros em masmorras e mais sobre contar uma história interessante” (TRESKA *apud* DAVID, 2015, p. 46).¹⁰⁰

2.3 – A recepção do RPG e as suas novas perspectivas

As transformações que o D&D sofreu com o passar dos anos também refletem muito em outros jogos e experimentações feitas desde seu surgimento, influenciados por ele, mas com vidas e objetivos próprios. É um movimento circular que o D&D inicia, e, com isso, também sofre suas próprias transformações, adapta para si novos mecanismos e perspectivas sobre o próprio RPG. Assim, o D&D se renova constantemente, como já vimos com a tentativa da quarta edição e os MMORPS. Isso também ocorre em âmbitos menos evidentes e mais voltados a outros sistemas de RPG de mesa ou de outros elementos culturais. Não à toa, Sonia Rodrigues em sua tese vai definir um conceito muito importante para o RPG: a Pilhagem Narrativa (2004, p. 55). Desse modo ela define a característica do RPG de se alimentar, absorver e transformar outras narrativas e mundo ficcionais. Isso acontece comumente ao se misturar as várias referências e deixá-las explícitas na própria criação. Outros teóricos, como Daniel Mackay (2001), focalizam também a questão da inter-relação com as culturas e outras histórias. O RPG sobrevive de outros elementos culturais; o próprio D&D surge ao selecionar e mesclar elementos das literaturas de fantasia, copiando-os e adaptando-os de um modo direto, assim como os jogos de guerra. Além disso, o RPG principalmente organiza esses mitos, arquétipos, clichês para que todos possam brincar com a ficção de outras histórias e seus elementos para construir a sua própria história desde o seu início – e vai expandindo toda essa rede e sequência de pilhagem, transformação, criação, pilhagem, transformação, criação etc. “Advanced Dungeons & Dragons é um mundo” (TSR, 1989)¹⁰¹ comenta Gay Gyax; Mackay aproveita para completar essa reflexão:

(...) mas o “mundo” descrito nos primeiros livros de regras, como nos de seu predecessor *Dungeons & Dragons*, consistia simplesmente em um mundo de fantasia genérico, historicamente anacrônico, reunido a partir de ideias selecionadas de dúzias de autores no gênero de fantasia. O “mundo” do AD&D era um pastiche de um século de fantasia. O gênero da literatura de fantasia, no entanto, pode reivindicar uma rica variedade de mundos muito detalhados e fabulosos. (MACKAY, 2001).¹⁰²

¹⁰⁰ “Many of the adventures published for D&D were originally intended for competitive play. [...] Over time, this changed. Adventures became less about killing monsters in dungeons and more about telling an interesting tale”

¹⁰¹ “Advanced Dungeons & Dragons is a world”

¹⁰² “(...) but the ‘world’ depicted in the early rulebooks, as in those of its predecessor *Dungeons & Dragons*, merely consisted of a generic, historically anachronistic fantasy world assembled from ideas culled from dozens

2.3.1 – As influências e a forte presença do RPG na cultura popular

O D&D é um mundo feito com retalhos de outras histórias e mundos fantásticos. Essa reflexão sobre o D&D é fundamental para entender todo o RPG. São mundos anacrônicos, criados por uma gama de outras literaturas, filmes e outras influências externas, que são absorvidas e organizadas em um só espaço. Ou melhor, são livros que pretendem ser usados para que pessoas criem seus outros mundos baseados nessas estruturas, clichês e convenções dos gêneros ficcionais e populares. Um mundo de retalhos que evidenciam as suas costuras se constrói como um novo mundo e será influência para muitos outros que virão na sua sequência, que, em seguida, também farão parte dos tecidos dessa colcha enorme. São constantes costuras e transformações que ocorrem no D&D, um processo de re-ciclagem sem perda de qualquer tipo de material, apenas um reaproveitamento e adição de novos elementos constantemente. No início, a grande maioria dos jogos imitava D&D, havia poucas variações e eram sistemas feitos mais por jogadores insatisfeitos com o material da TSR (SCHMIT, 2008, p. 34). No entanto, para além das imitações, um dos primeiros jogos a chamar mais atenção foi justamente uma paródia do D&D: *Tunnels & Trolls*, ou também T&T, RPG que é jogado e relançado até hoje com novas edições sendo publicadas e traduzidas para boa parte do mundo.

Para muito além dos jogos de RPG, outras variações de jogos, como os *cardgames* ou os MMORPGs, foram o alcance da influência do D&D, além de toda a cultura literária e cinematográfica ter sido transformada em menores ou maiores graus pelo crescimento desse novo *hobby*. No final dos anos 70 e início dos 80 começou uma crescente realização de filmes dentro do gênero de fantasia. Mackay (2001) afirma que o RPG foi um fator influente principalmente para muitos filmes de Hollywood. O RPG influenciou principalmente jogos digitais, e mesmo os que não são identificados como RPG retiram e aproveitam dele alguns elementos. Certamente, o mundo foi se transformando em um lugar diferente após a criação do D&D. Não há de se duvidar sobre a proporção que o RPG estava tomando em toda a cultura. No entanto, a forma como ganhava espaço e os comentários feitos sobre ele eram tanto positivos quanto negativos. Os rumores sobre o novo jogo corriam e alcançavam lugares e situações inimagináveis.

of authors in the fantasy genre. The AD&D ‘world’ was a pastiche of a century’s worth of fantasy. The genre of fantasy literature, however, can lay claim to a rich array of very detailed, fabulous worlds.”

O RPG começou a ser acusado de práticas satanistas, feitiçaria, bruxaria, além de relações com assassinatos e suicídios. Logo em 1979, o D&D, e, por consequência, o RPG, foi colocado como verdadeiro culpado pelo desaparecimento seguido de um suicídio, no ano seguinte, de um garoto de 16 anos, chamado James Dallas Egbert III nos EUA. O investigador, William Dear, contratado pela família do garoto na época, lançou um livro em 1984, *The Dungeon Master*, onde conta melhor sobre o caso e explica a influência da mídia em relacionar esses acontecimentos ao RPG. No início dos anos 80, principalmente, corriam boatos de práticas satanistas e do RPG sendo usado para recrutar novas pessoas para esses cultos e organizações. Enquanto, por um lado, o RPG crescia muito, por outro, barreiras sociais eram construídas em cima de boatos e falta de compreensão do jogo. “A complexidade e a falta de familiaridade do jogo de RPG, juntamente com a imprensa negativa e os rumores infundados em torno do jogo, paralisaram o que parecia ser o possível surgimento de RPGs na familiaridade geral” (MACKAY, 2001).¹⁰³

Alimentando ainda mais a presença do RPG na cultura popular e mostrando o quanto ele já era grande o suficiente para ser retratado no cinema hollywoodiano, no final de 1982 são lançados dois filmes que retratam o RPG nessa sua dualidade. O primeiro, *Mazes & Monsters*, um filme baseado em um livro do ano anterior, com Tom Hanks, conta a história justamente do desaparecimento de James Dallas Egbert III, aumentando ainda mais a fama do RPG como algo nocivo aos jovens e à sociedade. O segundo filme lançado no mesmo ano, inclusive no mesmo mês, trouxe o RPG para um dos maiores sucessos do cinema: *E.T.*, de Steven Spielberg. Não só as crianças protagonistas jogam D&D – em uma cena, mais tarde referenciada explicitamente em *Stranger Things* (2016) –, como o filme terminava, a princípio – depois acabou sendo alterado na edição –, também com os personagens jogando RPG.¹⁰⁴ No mesmo ano, dois filmes com perspectivas diferentes comentam sobre o jogo diretamente, um fazendo voz contrária ao crescimento do RPG, e outro comentando de modo mais sutil sobre a presença desse jogo na vida das crianças e as possibilidades que eles traziam à imaginação delas. Ambas as obras cinematográficas foram lançadas no ano em que o D&D foi traduzido para catorze línguas e atingia cada vez mais dígitos com as vendas dos livros.

¹⁰³ “The complexity and unfamiliarity of the role-playing game, coupled with the negative press and unsubstantiated rumors surrounding the game, stalled what looked to be the possible emergence of role-playing games into general familiarity”

¹⁰⁴ “RPG inclusive fez parte dos testes para escolher os atores do filme, revelou Robert MacNaughton, intérprete de Michael, o irmão de Elliot” – matéria sobre a cena final e a relação do filme com RPG, disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-133360/>. Acessado em: 04/01/2019.

Muitas obras literárias foram sendo lançadas a partir do D&D, além de novos filmes baseados em aventuras. A influência do RPG foi se expandindo e acabou tematizando não só as partidas, mas também as suas próprias histórias e cenários. A literatura diretamente relacionada ao RPG se expande ainda mais a partir do lançamento dos cenários *Dragonlance* (1984) e *Forgotten Realms* (1987), que construíram obras reconhecidas e vendidas mundialmente, os exemplos principais são: *Dragons of Autumn Twilight* (1984), primeiro da trilogia *Dragonlance Legends*, escrito por Margaret Weis e Tracy Hickman; e *The Crystal Shard* (1988), da trilogia *The Icewind Dale*, escrito por R. A. Salvatore. Alguns jogadores começaram a escrever seus próprios livros ou a basear diretamente seus mundos nesses universos fantásticos. Hoje talvez o mais famoso desses exemplos seja a animação *Adventure Time*, sobre a qual podemos ver uma matéria analisando suas referências diretas com o RPG no próprio site da Wizards¹⁰⁵. Bem mais antigo que *Adventure Time*, no ano seguinte ao lançamento dos filmes *E.T.* e *Mazes & Monsters*, em 1983, surgiu um dos mais famosos desenhos da história: *Caverna do Dragão*, ou, no original, *Dungeons & Dragons*.

Os personagens são jovens comuns que de repente se transformam em heróis com suas armas mágicas para combater o mal encarnado pelo antagonista, o Vingador. Dentro desse mundo existe, além do Vingador, o Mestre dos Magos, um personagem bem arquetípico de mentor que irá aparecer constantemente para ajudar os personagens. Como o desenho não teve o final gravado, os fãs criaram muitas teorias, e em uma delas diz que os dois, Vingador e Mestre dos Magos, são a mesma pessoa¹⁰⁶. Essa teoria é curiosa, pois pode nos fazer pensar que, sim, o Mestre no RPG ocupa essas duas posições. Essa é uma verdade tanto no sentido de o Mestre assumir esses papéis – interpretando dois personagens opostos, o antagonista e o mentor do grupo de aventureiros – quanto na sua própria função como um participante que traz o bem e o mal para a aventura. É o Mestre que coloca desafios e problemas, mas é ele que também dá as dicas, os itens mágicos e ajuda os outros jogadores a atingirem seus objetivos. Para além dessas reflexões sobre *Caverna do Dragão*, que de fato são muitas, essa animação também impulsionou o conhecimento sobre o RPG, ou, ao menos, sobre os temas e estruturas das partidas de RPG. Crianças que assistiam o desenho antes mesmo de crescer foram se tornando novos jogadores apaixonados pelo D&D e também por outros RPGs.

¹⁰⁵ <http://dnd.wizards.com/articles/interviews/pendleton-ward-interview?x=dnd/4spot/20110408>. Acessado em: 04/01/2019.

¹⁰⁶ <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/o-lado-negro-do-desenho-a-caverna-do-dragao/>. Acessado em: 04/01/2019.

2.3.2 – A expansão dos limites do RPG

Existe desde o surgimento do RPG essa constante e intensa interação transmidiática do RPG com outras mídias: o cinema, a literatura, variados formatos de jogos, quadrinhos e animações. Esse processo ajuda diretamente o RPG a crescer e também alimenta essas outras mídias e as influencia com particularidades novas ou apenas esquecidas. O RPG desde cedo se mostra muito ligado à cultura popular em uma relação recíproca constante que ocorre em diferentes níveis. Através das mecânicas e dos objetivos lúdicos o RPG influencia outros jogos. Ou, dentro dos seus cenários e narrativas, com temas de fantasia fantástica e outros gêneros ficcionais, ou mesmo com o próprio jogar RPG, geram material tanto para a literatura quanto para o cinema. Algumas vezes as partidas de RPG se tornam temas; outras, como em *Caverna do Dragão*, transpassam a própria estrutura do RPG, também representando diretamente as partidas em cada episódio, mas dentro do mundo ficcional. Essa forte relação com a cultura popular, principalmente com os filmes, obviamente também faz o seu caminho inverso, afinal foi assim que o RPG começou. Muitos RPGs passam a surgir baseados em grandes filmes do cinema hollywoodiano, e sobre eles Mackay faz uma lista com algumas publicações importantes ao longo dos anos:

O RPG não apenas influenciou o estilo de muitos filmes de Hollywood, mas os jogos de RPG publicados em meados da década de 1980 refletiram os muitos ambientes fictícios do cinema. A publicação de RPGs ambientados nos mundos fictícios de Indiana Jones (TSR, 1984, West End Games, 1994), Ghostbusters (West End Games, 1986), Star Wars (West End Games, 1987), Ralph Bakshi's Wizards (Whit Publications, 1992), Species (West End Games, 1995), e Men in Black: The Role-Playing Game (West End Games, 1997) é um testemunho da influência recursiva dos filmes nos RPGs. (MACKAY, 2001).¹⁰⁷

Era evidente, embora tenha demorado alguns anos para iniciar, que poder-se-ia criar outras possibilidades de imersão em outros mundos ficcionais para além dos mundos de fantasia medieval fantásticos. Histórias específicas começaram a gerar material para que jogadores criassem e vivenciassem aquele cenário, interagissem com os personagens do mundo e tomassem suas próprias decisões, transformando e criando o mundo ficcional. O RPG introduz

¹⁰⁷ “Not only did the role-playing game influence the style of many Hollywood films, but role-playing games published in the mid- to late 1980s reflected the many fictional environments of film. The publication of role-playing games set in the fictional worlds of Indiana Jones (TSR, 1984, West End Games, 1994), Ghostbusters (West End Games, 1986), Star Wars (West End Games, 1987), Ralph Bakshi's Wizards (Whit Publications, 1992), Species (West End Games, 1995), and Men in Black: The Role-Playing Game (West End Games, 1997) is testimony to the recursive influence of films on role-playing games.”

mais claramente suas capacidades ao expandir e não limitar os seus temas. Não é necessário haver apenas um grupo de aventureiros em uma caverna enfrentando um dragão: o RPG pode também trabalhar com o futuro distópico, mitos antigos, caçadores de fantasmas, horror e muitas outras possibilidades. Grandes histórias e grandes produções cinematográficas são compartilhadas com os pequenos grupos de amigos que podem, a partir de então, explorar o cenário, gerar novos desafios a si mesmos, transformar as narrativas e gerar vida aos novos personagens. Tudo isso nas suas próprias casas.

Qualquer pessoa pode performar, gerar e experienciar os universos ficcionais favoritos, ir além das propostas iniciais dos autores originais das obras. Qualquer novo filme, livro, quadrinho pode ser adaptado para o RPG, com regras desenvolvidas especificamente para o mundo escolhido. Os jogos muitas vezes não são oficiais, e muitos jogadores e fãs de determinada história criam adaptações amadoras para que possam se divertir e adentrar na ficção que desejam. Essas obras acabam sendo exploradas de maneiras inesperadas e ganham novas nuances e profundidade, mesmo que de modo lúdico e efêmero. Em muitas cidades essas histórias acontecem simultaneamente e se tornam experiências completamente diferentes, mesmo que mais ninguém, além dos jogadores de cada sessão, saiba o que aconteceu. Mackay também comenta sobre isso:

Ao invés de cada jogo desvendar um novo mundo, cada novo jogo revela áreas do mesmo mundo que nunca foram vistas antes. Além de uma óbvia vantagem econômica para os detentores de direitos autorais, os jogos de RPG estabelecidos em mundos imaginários específicos contribuem com uma nova dimensão de nuance e familiaridade que pode aumentar o senso de verossimilhança do jogador. (MACKAY, 2001).¹⁰⁸

Os mundos são desvendados e aprofundados muitas vezes sem ninguém saber, e não importam as transformações e experiências para além do grupo de jogadores. Apesar de não serem histórias oficiais, é muito interessante nelas como tudo ganha sobrevidas; o universo torna-se passível de ser testado e explorado para além dos limites planejados.

Como já comentamos, nos primeiros anos surgem muitos jogos diretamente influenciados pelo D&D, algumas imitações ou até paródias, e, mesmo antes de o RPG ser influenciado por grandes obras do cinema, novos RPGs são criados inspirados em outras literaturas e gêneros ficcionais. Alguns exemplos aparecem antes dos anos 80, como *Runequest*,

¹⁰⁸ “Rather than each game unveiling a new world, each new game reveals areas of the same world that have never been seen before. Apart from an obvious economic advantage for the copyright holders, role-playing games set in specific imaginary worlds contribute a new dimension of nuance and familiarity that can enhance the player’s sense of verisimilitude.”

mais semelhante ao D&D, mas com um mundo particular completamente integrado ao sistema, em 1978. Esse jogo foi muito importante para integrar ficção e jogo e desenvolver novas mecânicas de construção de personagens.

No mesmo ano do lançamento de *Star Wars*, em 1977, sob uma crescente onda de ficção científica que se espalha principalmente pelo cinema, o RPG *Traveller* é lançado. Mark Miller é o responsável pela criação desse cenário e sistema que propõe viagens e comércios intergalácticos, além da possibilidade de combates entre naves. Miller traz, pela primeira vez, essas mecânicas em um cenário como esse. *Traveller* fez um sucesso na época que chegou e até os dias de hoje é visto como um dos clássicos menores do RPG – uma explicação para isso está ligada ao fato de seu sistema ser simplificado e por ter iniciado uma interação mais forte com a ficção e a criação narrativa. O sistema aboliu as classes de personagem e optou que os Jogadores apenas selecionassem suas habilidades específicas. Alguns mecanismos foram inventados para que os Jogadores construíssem um *background* mais completo e com informações interessantes para a narrativa. Além disso, o sistema permitia criar planetas de modo aleatório, com temperatura, tamanho e características específicas, além da criação até mesmo de galáxias (DARLINGTON, 1998). *Traveller* foi um jogo que trouxe muitas revoluções para o RPG e indicou rumos possíveis para essa prática com poucos anos de vida.

Em 1979 surge *Bushido*, um RPG baseado no cenário japonês feudal, levando o RPG para o outro lado do mundo, uma fantasia oriental que, assim como *Runequest*, mantinha um sistema de jogo muito bem alinhado ao universo ficcional. Uma das maiores adições para o RPG foi o seu sistema de experiência, que tirou o foco dos combates. Para os personagens se tornarem mais poderosos e influentes, os Jogadores deveriam se preocupar em agir com atitudes específicas da sua classe e posição que ocupava na sociedade japonesa (DARLINGTON, 1998).

No ano seguinte, em 1980 aparece um novo RPG conhecido principalmente pela sua grande dificuldade e longas tabelas. Com a tentativa de ser o mais realista possível usando os dados e as diferentes possibilidades de danos e diferentes formas de ataques em combate, *Rolemasters* aparece como um jogo lento e se torna provavelmente o RPG famoso mais complexo que já existiu. A partir da complexidade do sistema de jogo, que apresenta uma série de testes constantes, os jogadores transformam as batalhas em mais do que erros ou acertos. Em *Rolemasters*, as descrições e reações dos personagens no mundo se tornam muito mais detalhadas, ele mostra de certa forma que limitações extremas possibilitam um apoio para Mestres e Jogadores construírem cenas e imagens mais completas e específicas.

2.3.3 – *Call of Cthulhu* ou o horror cósmico no RPG

Em 1981, surge um RPG extremamente reconhecido e muito jogado até os dias de hoje, baseado em obras de um famoso escritor literário, que inova os objetivos e as possíveis ambientações do RPG. *Call of Cthulhu* traz o horror e o suspense como ótimas possibilidades a serem exploradas pelos jogos de interpretação. Esse RPG aponta novos rumos possíveis ainda muito pouco explorados e, por isso, se torna um dos maiores RPGs da história.

Em CoC a literatura se mostra ainda mais influente, não só tematicamente como em D&D, mas como um plano de fundo e um cenário em que se passam as aventuras. São incluídos nesse RPG os textos de H.P. Lovecraft na estrutura e andamento das partidas, e o peso dessa literatura ficará ainda mais evidente. O sistema foi feito de modo a aproximar e deixar intrínseco o mundo às regras nas sessões experienciadas pelos jogadores. Um dos pontos realçados por Coralie David sobre essa pequena revolução no RPG é justamente como os acontecimentos, a sequência narrativa, são diretamente aproveitados a partir dos escritos desse importante escritor do gênero de horror:

Call of Cthulhu adapta seu sistema de jogo ao gênero que ele quer simular e não apenas reproduz os códigos de fantasia, o que prova que o sistema de jogo e o universo fictício são duas entidades intrinsecamente ligadas. A diegese não se reduz a um conjunto de forças de oposição, mas é um fim em si mesma, tanto fictícia quanto lúdica. Ao definir esse formato de cenário em camadas de sequências narrativas sucessivas, e insistindo na necessidade de adaptar o curso e as consequências desses diferentes estágios às decisões das jogadoras, ele postula o início da intercriatividade narrativa. (DAVID, 2015, p. 109).¹⁰⁹

Mais do que essa diferença estrutural, em que as sessões são pensadas e organizadas de um novo jeito a partir da literatura, uma transformação que acontece como consequência desse RPG é justamente a noção maior de construção de narrativas. A partir desse momento não interessa tanto a vitória para os Jogadores, ao menos o sistema propõe o seu oposto. Se tornar um grande herói, um personagem muito poderoso, caçar monstros e conquistar novos itens e espaços não fazem parte das sessões de *Call of Cthulhu*. Esse RPG tenta trazer o foco para as experiências dos momentos de horror e investigação, e os jogadores devem estar mais preocupados com a narrativa de que farão parte e ajudarão a criar.

¹⁰⁹ “Call of Cthulhu adapte son système de jeu au genre qu’il souhaite simuler et ne se contente pas de reproduire les codes de la fantasy, ce qui prouve que système de jeu et univers fictionnel sont deux entités intrinsèquement liées. La diégèse n’est pas réduite à un ensemble de forces oppositionnelles mais constitue une fin en soi, aussi bien fictionnelle que ludique. En définissant ce format de scénario d’enquête par strates de séquences narratives successives, et en insistant sur la nécessité d’adapter le déroulement et les conséquences de ces différentes étapes aux décisions des joueuses, il pose les prémices de l’intercréativité narrative.”

O jogo aparece frequentemente até os dias de hoje sendo divulgado com a frase: “Sem espadas. Sem magos. Apenas humanos normais, trabalhando em um enigma além de suas capacidades, para descobrir os horrores perturbadores do mito lovecraftiano” (GRABIANOWSKI, 2015)^{110 111}. Essa é uma frase mais contemporânea, mas que é usada pela empresa para divulgar o RPG que continua sendo reeditado e relançado, estando hoje na sua sétima edição (2014). Na primeira leitura dessa frase, rapidamente nos salta a comparação implícita com D&D, mostrando o quanto se propõe a ser diferente. Sem combates e sem magias poderosas, apenas com mortais, ou seja, pessoas que não podem evitar temer e enlouquecer com os horrores desse universo pertencente a Lovecraft. Logicamente, todos nós sabemos que D&D contém influências do universo de Tolkien, mas em *Call of Cthulhu* essa relação é explicitada desde o nome, evidenciada e reforçada frequentemente. Se o sistema de jogo não mais permite a evolução e acumulação de poderes, os combates perdem parte relevante dos seus objetivos no jogo, principalmente porque, como vimos, são apenas humanos. Enfrentar criaturas mitológicas com reles mortais não é um desafio que parece muito justo. Isso não só aumenta a chance dos personagens de fracassar, ou seja, morrer, como também faz com que tenham que buscar soluções que vão além de confrontos físicos, pois dessa forma não há quase nenhuma chance de sobreviver.

Uma das principais inovações de *Call of Cthulhu* está nessa relação com o universo: não se trata de mudá-lo, de combatê-lo de frente, muito menos de dominá-lo para acumular riqueza e poder, mas de descobri-lo e entendê-lo: “essas diferenças simples no personagem de BRP fazem dele o Investigador Lovecraftiano, buscando os segredos do universo ao invés do rastro urso aterrorizador de/que está atacando um rebanho”. O resultado é uma relação mais adulta, e até mesmo mais estratégica, e, portanto, um valor lúdico é acrescentado, que surge dos quadros previstos pelos confrontos bélicos: “a melhor maneira de destruir os perigos é usar o cérebro ao invés dos músculos”. É sobre confrontar um universo, não o GM. (DAVID, 2015, p. 103).¹¹²

No lugar em que D&D apresenta as influências claras dos jogos de guerra, *Call of Cthulhu* mantém presente e mais forte as suas influências literárias. Nesse jogo nos tornamos os investigadores enquanto personagens, mas também assumimos uma posição, ou ao menos

¹¹⁰ Frase retirada de um artigo de Ed Grabianowski de 2015, em <https://io9.gizmodo.com/call-of-cthulhu-was-the-first-role-playing-game-to-driv-1696631425>. Acessado em: 04/01/2019.

¹¹¹ “No swords. No wizards. Just regular humans, in way over their heads as they work to uncover the mind-shattering horrors of the Lovecraftian mythos”

¹¹² “Une des principales innovations de *Call of Cthulhu* réside dans ce rapport à l’univers : il ne s’agit pas de le changer, de le combattre frontalement, et encore moins de le dominer pour accumuler richesse et puissance, mais de le découvrir et de le comprendre: «these simple differences in the BRP character make him the Lovecraftian Investigator, seeking the secrets of the universe instead of the spoor of a herd-raiding bear. » En résulte une relation plus adulte, plus stratégique même, et donc une valeur ajoutée ludique, qui sort des cadres prévus par les confrontations guerrières : « the best way to destroy the dangers is to use brain instead of brawn. » Il s’agit de se confronter à un univers, et pas au MJ.”

uma sensação, mais próxima dos leitores de Lovecraft, pois queremos descobrir esses mistérios, queremos conhecer e adentrar esse mundo, desejamos nos impressionar com o tamanho dos poderes desses mitos. O descobrimento deve ser cósmico e poderoso para nós enquanto jogadores e não só para os personagens. “Este é um passo decisivo para a relação entre ficção e jogo, porque a lógica lúdica, que é a do jogador, deve compartilhar seu lugar com a lógica intradiagética do personagem” (DAVID, 2015, p. 108).¹¹³ Nós nos sentimos mais próximos dos nossos personagens, pois também sentimos medo, também nos sentimos mais imersos nesse universo, compartilhamos sentimentos de forma mais evidente. No entanto, isso não deve nos fazer pensar que esse sistema se distancia do jogo simplesmente, pois os elementos lúdicos são fundamentais e, inclusive, colaboram para essa experiência, sendo uma das inovações principais desse RPG, como aponta também Coralie David:

No entanto, parece-nos que duas outras grandes inovações fizeram do Call of Cthulhu uma revolução. A primeira se encontra num paradoxo que fundamentou a identidade do jogo, incorporada no sistema através da saúde mental. Mesmo que ela possa recuperá-lo (por longos processos, ou como recompensa no final do jogo), a jogadora deve sacrificar este recurso: quanto mais seu personagem descobre os horrores do mito, mais diminui o número de pontos, o que significa que se aproxima da loucura. Ele então se torna NPC e será controlado pelo GM. Em outras palavras, torna-se um fragmento do universo que o absorve: “quando tais personagens surgem (como certamente acontecerá), coloque-os em cenários”. (DAVID, 2015, p. 119).¹¹⁴

As possibilidades de enlouquecer a partir do enfrentamento dos poderes dessas criaturas míticas e da evidência dos seus poderes imensuráveis e horríveis se torna também concreta em um ponto fundamental do sistema do jogo. Na ficha dos personagens existe uma nova característica, para além dos atributos ou habilidades: a saúde mental. Ela representa o quanto nossos personagens estão chegando perto da perda total de consciência e do controle sobre si mesmos, o que acarreta o nosso controle também sobre eles. A partir do momento em que os personagens perdem totalmente a sua saúde mental, significa quase a sua morte para nós, mas talvez pior do que isso, eles continuarão fazendo parte do cenário, daquele universo, mas agora controlados pelo Mestre. Essa característica é usada frequentemente para a investigação, para

¹¹³ “C’est une étape décisive pour les relations entre fiction et jeu, parce que la logique ludique, qui est celle de la joueuse, doit partager sa place avec celle, intradiagétique, du personnage”

¹¹⁴ “Il nous semble cependant que deux autres innovations majeures ont fait de Call of Cthulhu une révolution. La première réside dans un paradoxe qui a fondé l’identité du jeu, matérialisé dans le système par la santé mentale. Même si elle peut en regagner (par des processus longs, ou en récompense en fin de jeu), la joueuse doit sacrifier cette ressource : plus son personnage découvre les horreurs du mythe, plus le nombre de points diminue, ce qui signifie qu’il glisse vers la folie. Il devient alors PNJ, et sera contrôlé par le MJ. En d’autres termes, il devient un fragment de l’univers qui l’absorbe : « when such characters crop up (as they certainly will), put them into scenarios. »”

enfrentar os perigos, dentro de um sistema mais complexo. Ela é um recurso para os Jogadores que podem arriscar o controle sobre o personagem, mas uma derrota os deixará à mercê do universo.

A derrota em *Call of Cthulhu* se torna uma possibilidade lúdica e narrativa. Podemos perder nossos personagens para o mundo, não é um fim, mas uma parte da história que construímos coletivamente. “Em *Call of Cthulhu*, ao contrário de *D&D*, o universo pode vencer, isto é, esse jogo é o primeiro a considerar o fracasso como uma possibilidade, não como um fim, mas como uma etapa narrativa” (DAVID, 2015, p. 104).¹¹⁵ Os jogadores começam a ficar mais interessados em construir novas narrativas, em se divertir simplesmente e não apenas criar personagens muito poderosos e vencer os monstros, até porque, como bem sabemos, as criaturas de Lovecraft têm um poder inalcançável, e é justamente esse o maravilhamento cósmico que ele propõe. A literatura adentra no jogo de uma forma que antes não havia acontecido. Coralie David faz questão de resumir: “*Call of Cthulhu* accomplit une révolution en anamorphosant l’échec ludique en ressort narratif” (DAVID, 2015).

Call of Cthulhu revolucionou e antecipou muitas das mudanças mais concretas que o RPG sofreria de modo geral. A atenção maior à narrativa, a presença mais evidente da ficção e sua construção, o horror como tema principal, a humanidade e o medo transpassado entre jogador e personagem diante do universo ficcional se tornarão, dez anos adiante, uma revolução mais evidente no RPG.

2.3.4 – Algumas outras influências

Nos anos seguintes alguns jogos ainda bem diferentes e com novos universos e possibilidades continuaram surgindo, e as experiências no RPG seguiram constantemente, sempre renovando e fazendo com que todos percebessem que os limites do RPG ainda não eram visíveis. Muitas literaturas e filmes continuam sendo desenvolvidos no RPG. Coralie David comenta sobre essas adaptações não como adaptações, mas como universos expandidos em uma outra mídia:

Em conclusão, o RPG como uma versão transmidiática de um universo existente responde mais a uma estratégia de investimento do que de adaptação. Embora seja possível, o horizonte de expectativa não é tanto o de incorporar Frodo, Marinus Willet

¹¹⁵ “Dans *Call of Cthulhu*, contrairement à *D&D*, l’univers peut gagner, c’est-à-dire que ce JdR est le premier à envisager l’échec comme possibilité, non pas comme une fin mais comme une étape narrative”

ou Homem-Aranha. O mundo ficcional é disponibilizado para que as jogadoras adicionem seu próprio fragmento de ficção, sua personagem. Eles investem a diegese por uma criação fictícia. Além de uma lógica de adaptação, é um cenário à disposição do universo. (DAVID, 2015, p. 119).¹¹⁶

Não é a narrativa que interessa, ao menos não a que conhecemos, ou seja, as que são tiradas desses universos. O RPG não tenta recriar a jornada de Frodo para essa nova arte, como o cinema fez e continua fazendo nas adaptações, ele apenas expande essas possibilidades – novas jornadas podem surgir a partir de sistemas que são criados, e os jogadores experimentam em suas casas. Pouco interessa interpretar esses personagens, ou viver aquilo que já vimos acontecer, o que buscamos nas partidas de RPG são novas experiências, uma imersão no universo e um enfrentamento constante com ele, testando seus limites e as possibilidades que não foram exploradas nas suas obras originais. Desejamos colocar novos personagens dentro desses mundos para que possamos performar com eles e vencer os desafios colocados pelo sistema, pelo mundo e principalmente pelo Mestre.

Os jogos de super-heróis começam a ser lançados cedo. Em 1977, *Superhero 2044* inaugura oficialmente esse gênero e a presença dos quadrinhos para além da literatura. No ano seguinte, em 1978, outro RPG que ficou mais famoso, *Villains & Vigilants*, ganha espaço. No entanto apenas em 1984, a própria TSR vai lançar um RPG baseado nos heróis da Marvel que será realmente influente, com o título também evidente da sua referência: *Marvel Super Heroes*. Esse RPG, além de apresentar um sistema com novas possibilidades e ser melhor desenvolvido dentro desse tema, apresenta uma proposta mais direta de criação de narrativas (EDWARDS, 2001). Uma das mecânicas diretamente relacionadas a isso são os pontos de Karma, que podem ser usados para transformar a história, ou melhor, um resultado de lançamento de dados completamente. Esses pontos são ganhos no final das partidas pelas ações heroicas que os personagens desenvolveram, mas também podem ser perdidos caso realizem ações não heroicas. A partir do desenvolvimento mais esperado dos personagens, ou seja, que sejam e ajam como heróis, os Jogadores ganham pontos que podem gastar para superar praticamente qualquer desafio.

Temas diferentes são certamente o que não falta para o RPG, mas apesar de muitos desses que comentamos serem livros e RPGs importantes na história, poucos realmente

¹¹⁶ “En conclusion, le JdR en tant que déclinaison transmédiatique d’un univers existant répond davantage à une stratégie d’investissement que d’adaptation. Bien que cela soit possible, l’horizon d’attente ne consiste pas tant à incarner Frodo, Marinus Willet ou Spiderman. Le monde fictionnel est mis à disposition pour que les joueuses y ajoutent leur propre fragment de fiction, leur personnage. Elles investissent la diégèse par une création fictionnelle. Au-delà d’une logique d’adaptation, c’est une mise à disposition de l’univers.”

criarem e alcançaram um grande sucesso para competir mais diretamente com D&D. Apesar de CoC ter conseguido esse feito, foi com um cenário e influências muito diferentes – o que não diminui de forma alguma seus méritos. *Warhammer Fantasy Roleplay*, em 1986, aparece para enfrentar D&D dentro das próprias temáticas, ou seja, dentro de um universo medieval fantástico. Diferente dos outros RPGs que tentaram seguir o mesmo caminho que D&D, *Warhammer* cresce e o enfrenta mais de perto, torna-se um competidor mais direto e ativo. Esse sistema faz ser possível para os jogadores de RPG escolherem uma alternativa ao primeiro dos RPGs. *Warhammer* propõe um universo mais pesado, denso e violento, mas a maior diferença está na seleção dos objetivos principais dos jogadores e, simultaneamente, dos personagens. Nesse sistema, a natureza é o principal inimigo; a exploração de cavernas, os monstros e as criaturas se tornam menos presentes. O foco do RPG se altera para a relação entre os personagens e para conflitos políticos nas próprias cidades. Por isso se torna uma opção para aqueles que queriam experimentar outras relações em um universo semelhante ao de D&D.

No mesmo ano, outro RPG inicia um reconhecimento e um alcance muito grande, que se expande espacial e temporalmente. GURPS é escrito por Steve Jackson e divide muitas prateleiras com os livros de D&D até os dias presentes, principalmente no Brasil. No entanto, GURPS é um sistema genérico, sem qualquer mundo ficcional predefinido e intrinsecamente ligado a ele. GURPS é apenas um sistema de regras de RPG, em que existe a possibilidade jogar o que os jogadores desejarem: incluindo super-heróis, ou mundos medievais, horror e investigação, ambientações em cenário japonês – algumas das mais famosas opções desse sistema. GURPS realça o prazer pelo sistema de jogo, e, por tentar ser realista, foca menos nos mundos e mais no sistema matemático que deve funcionar bem, de modo coerente e cheio de possibilidades. Optando por dados comuns, de seis faces, pretendia ser um RPG mais popular e certamente atingiu esse objetivo.

A construção de personagens se tornou mais complexa, nessa mecânica a escolha de características sugeridas pelo sistema surge como uma nova opção para ganhar pontos para o personagem. O Jogador define traços de personalidade específicos e com isso é recompensado com pontos para deixar seu personagem mais poderoso, além de mais bem desenvolvido. GURPS revoluciona o RPG com a possibilidade de escolher vantagens e desvantagens, e características específicas de personagens se tornam parte das escolhas na criação da ficha. Os personagens se tornam mais particulares e pessoais a partir da criação dos Jogadores. O sistema de jogo busca colaborar, a partir de uma mecânica bem estruturada e de algumas inovações, com a imaginação dos jogadores, dando maior liberdade a eles.

2.3.5 – Dois novos clássicos fundamentais pré anos 90

Ars Magica é outro RPG feito em co-autoria, de Mark Hein-Hagen e Jonathan Tweet, ambos autores muito importantes para uma série de outros livros de RPG que lançam após esse primeiro projeto. O cenário do jogo é bem definido em uma Europa mítica, semelhante à Europa histórica medieval, mas uma versão em que a magia e outros acontecimentos principalmente místicos, de lendas e mitos, são dados como reais. Nessa Europa existe a Ordem de Hermes, uma organização de magos cujos membros estão espalhados pelo território. O cenário já é muito interessante por si só, mas as mecânicas do sistema estão entre as mais revolucionárias e inovadoras para o RPG. O primeiro ponto que chama atenção é que os Jogadores não interpretam apenas um personagem, mas no mínimo três personagens diferentes com funções variadas, sendo apenas um deles um mago. Essa troca de personagens acontece quando um deles está ocupado com outra ação ou simplesmente não pode agir na parte da história necessária; é uma troca fluida entre tempos distintos. Coralie David comenta sobre essa troca e aproveitamento temporal:

Ars Magica torna o tempo muito mais flexível, ideia já iniciada por Pendragon. Os magos às vezes precisam passar longos períodos estudando e criando novas magias no laboratório ou na biblioteca da Aliança, períodos que não são jogados. Isso reforça a consistência intradiagética (tornar-se poderoso leva tempo) e justifica ainda mais o fato de interpretar outros personagens. Nisso, o jogo cria uma nova tipologia temporal que pode estar mais próxima da elipse ou da pausa, paradoxalmente. (DAVID, 2015, p. 131).¹¹⁷

Diferente dos outros RPG, em *Ars Magica* existe um certo tempo de pausa, de descanso para os personagens, ou de tempos mortos que são aproveitados em outras situações, como se cortassem as cenas. Os Jogadores precisam trocar de interpretação e não focam apenas na imersão de um personagem, mas em uma espécie de rede deles, pois se relacionam entre si. Entre uma das formas de tornar ainda mais fácil e equilibrado o compartilhamento de autoridade e de influências distintas na narrativa, o jogo permite que a função do Mestre também se altere a cada partida, capítulo da história ou como o grupo preferir.

¹¹⁷ “Enfin, *Ars Magica* rend le temps bien plus modulable, idée déjà amorcée par Pendragon. Les mages doivent parfois consacrer de longues périodes à l’étude et à la création de leurs nouveaux sorts, dans leur laboratoire ou la bibliothèque de l’Alliance, périodes qui ne sont pas jouées. Cela renforce la cohérence intradiagétique (devenir puissant prend du temps) et justifie d’autant plus le fait de jouer d’autres personnages. En cela, le jeu crée une nouvelle typologie temporelle que l’on pourrait rapprocher de l’ellipse ou de la pause, paradoxalement.”

Talvez o ponto mais comentado de todas as suas mecânicas é a que foi criada para a conjuração de magia. Ela permite uma maior liberdade em fazer magias; podendo misturar elementos, as magias são criadas a partir de frases. Para lançar qualquer efeito mágico no jogo deve-se escolher entre cinco verbos em latim que representam uma técnica de mago: *creo* (criar), *intellego* (entender), *rego* (controlar), *muto* (mudar) e *perdo* (destruir). Concomitantemente, o jogador também escolhe um substantivo entre dez, que representa uma forma: *animal*, *aquam* (água), *auram* (ar), *corpus* (corpo), *herbam* (plantas), *ignem* (fogo), *imaginem* (imagem), *mentem* (mente), *terram* (terra) e *vim* (poder). Para exemplificar com a mais clássica possível das ações pode-se dizer: *creo ignem*. Ou, caso queira saber as utilidades médicas ou informações de uma planta, pode-se dizer: *intellego herbam*. Cada mago terá então habilidades e maiores capacidades em verbos e substantivos diferentes, podendo criar resultados diferentes conforme a combinação de seus poderes.

O RPG foi lançado na sua primeira edição em 1987, e hoje também está na sua quinta edição. Apenas a quarta edição foi lançada no Brasil, mas sem muito sucesso, principalmente por problemas editoriais e de tradução. Em breve, a New Order lançará a quinta edição ainda em 2019, resultado de um projeto no Catarse que apresentou uma procura muito grande pelos jogadores brasileiros.

Para somar e finalizar os títulos clássicos de RPG desse período, em 1989 *Shadowrun* é lançado. Ao contrário de *Ars Magica*, ou mesmo GURPS, em *Shadowrun* as mecânicas e o sistema de jogo não são o ponto forte e o que move muitos jogadores a se apaixonarem por esse RPG. *Shadowrun* chama atenção principalmente pelo seu cenário; são as ideias e construção da sua ambientação complexa, cheia de intrigas e particularidades, que possibilitaram que seja até hoje um dos RPGs mais tradicionais. Apesar disso, é até hoje um RPG pouco conhecido e jogado no Brasil, pois teve dificuldades de chegar ao país, mas a sua quinta edição (2018) foi lançada também pela New Order.

Parte dessa fascinação pelo cenário se dá porque *Shadowrun* constrói uma ambientação inovadora e feita especificamente para o RPG. D&D tem sua ambientação diretamente baseada no mundo de Tolkien, *Call of Cthulhu* no universo de Lovecraft, outros RPGs se baseiam em filmes ou livros e *Ars Magica* representa uma Europa mítica. *Shadowrun* cria algo novo, constrói uma narrativa, um universo ficcional, especialmente pensado para jogarmos RPG. Inclusive, parte do sucesso de *Shadowrun* está ligada às suas adaptações para consoles a partir de 1993 com oito jogos até 2015. *Shadowrun* mostra algo muito característico também do RPG, que é uma mistura de referências distintas e marcantes de outros universos, ou seja, a Pílhagem Narrativa. Na prática, é um cenário *cyberpunk*, do que podemos ver como referências mais

próximas *Final Fantasy* (1987), que é um grande universo de jogos digitais e pode ter sido de fato uma referência direta; uma animação japonesa muito reconhecida, *Ghost in the Shell* (1995), que surgiu anos mais tarde; e, mais recentemente, um filme com Will Smith e da Netflix, *Bright* (2017).

O universo de *Shadowrun* se passa em 2050 do nosso próprio mundo, é um cenário pós-apocalíptico, com megacorporações que dominam completamente a sociedade e o mundo. Essas empresas já privatizaram tudo que existe – incluindo o exército, a polícia etc. O jogo é uma ficção científica mesclada com fantasia medieval, praticamente a mistura dos principais cenários de RPG. O mundo mudou completamente no momento em que a magia ressurgiu. O primeiro sinal foi o despertar de um dragão no Japão que voou ao lado de um trem bala enquanto muitas pessoas filmavam e fotografavam o marco do início do 5º mundo. Grandes deuses e espíritos poderosos das antigas civilizações se mostraram novamente, o que possibilitou que os povos originários da América pudessem se rebelar e se vingar com muito mais poder dos colonizadores brancos. Criaturas que acreditávamos ser apenas lendas do passado nasceram nesse mundo, a princípio como crianças com defeitos que ao se desenvolverem mostraram ser de alguma raça: Elfos, Anões, Trolls, Orcs etc. As influências de D&D não poderiam faltar, mas elas são ressignificadas e transportadas para esse universo onde hackers e magos podem ser um só. O universo é ainda mais completo do que haveria páginas suficientes para explicar aqui.

Os personagens que os Jogadores assumem também mostram uma certa novidade e tornam tudo mais interessante e mais semelhante a *Call of Cthulhu*. *Shadowrunners*, que são os personagens principais do jogo, não são grandes heróis, não podem ser famosos e reconhecidos, não serão extremamente poderosos e destemidos. Um *Shadowrun* (ou *Shadowrunner*?) é uma criatura, humana ou não, nesse universo conspiratório e cheio de perigos, tecnológicos ou mágicos. Os personagens são trabalhadores do submundo contratados pelas megacorporações para espionar, roubar, ou conseguir informações de outra corporação. Eles têm que pagar suas contas e se esforçar frequentemente para não morrer em missão ou serem assassinados facilmente, caso descubram o que fazem. Por conta desse cenário e dessa posição determinada para os Jogadores, o jogo se torna muito mais um jogo de estratégia, de tensão constante, com muitas conspirações e traições dentro e fora do grupo de jogadores.

Esse é o prelúdio anunciado antes do surgimento da maior mudança histórica no RPG. *Ars Magica* mostra novas opções principalmente a partir do sistema, mais aberto, mais criativo, com possibilidades ativas dos Jogadores, e também mais interpretativo. Em seguida, *Shadowrun*, apesar de ter mecânicas menos relevantes, constrói um cenário novo especialmente criado para o RPG, focado

principalmente na investigação e conflitos, em certa medida, políticos e de interação social. Dos dois, um desenvolve mais novas mecânicas e possibilidades diferentes de jogar, e o outro cria um mundo próprio feito para o RPG, cheio de tensão e valor narrativo. Novas opções vão aparecendo e mostrando outros possíveis caminhos a serem percorridos, mais distantes das práticas tradicionais de D&D. A narrativa e construção de histórias parece se aproximar cada vez mais das práticas desse jogo, ou melhor, são tomadas como um dos pontos principais e ganham um valor maior. Nos anos 90 essas questões vão aparecer de modo radical, essas possibilidades mais narrativas do RPG são firmadas e defendidas, explorando ainda mais a relação do jogo com a ficção.

CAPÍTULO 3

Alterações formais e culturais do RPG

Todos esses sistemas de jogo que resenhamos brevemente são essenciais e mostram caminhos e seguimentos possíveis, expandem os limites e são influentes para os RPGs lançados até hoje. “O RPG está, portanto, constantemente evoluindo em seu conteúdo e em sua própria forma, ele muda para melhorar, para se modificar, para ser reinterpretado, para se reinventar, considerando as devoluções das jogadoras” (DAVID, 2015, p. 147).¹¹⁸ Os sistemas evoluem e se transformam a longo prazo, cada um influenciado pelos outros. No entanto, mesmo com todas essas invenções, revoluções e inovações, apenas um sistema até hoje transformou completamente a recepção e conceituação do RPG desde D&D: *Storyteller*.

Esse sistema será um marco fundamental para as concepções formais e culturais do RPG. A partir das análises mais pontuais tanto das mecânicas quanto das propostas do *Storyteller* para novas práticas e objetivos do jogo, observaremos mais algumas pequenas alterações ou propostas de outros sistemas também inovadores para o RPG. Alguns sistemas lançados próximos do período de criação do *Storyteller* também propõem mecânicas e formatos mais específicos para jogar RPG e aproveitar novas possibilidades. A década de 90 foi decisiva para que o RPG se colocasse como definitivo na cultura popular e mostrasse que sua vida ainda seria longa, com muitos novos caminhos a serem explorados até hoje.

Para finalizar o capítulo, faremos um apanhado geral das experiências sociais, culturais e práticas do RPG no Brasil. Além de sistemas específicos jogados praticamente apenas por brasileiros, certamente a localidade apresenta particularidades muito interessantes, e esse estudo pode nos explicar melhor nossas vivências em relação ao RPG.

3.1 – *Storyteller* ou uma narrativa de horror político

Um novo sistema surge no início dos anos 90, dentro, inicialmente, do cenário de *Vampiro: A Máscara*. Criado e escrito por Mark Rein-Hagen, já reconhecido como autor de RPG pelo seu jogo *Ars Magica*, podemos notar facilmente algumas semelhanças entre esses dois jogos. No entanto, só com *Storyteller* e *World of Darkness*, o universo em que habitam esses vampiros, Rein-Hagen vai realmente alcançar um grande sucesso e transformar

¹¹⁸ “Le JdR est donc en évolution constante dans son contenu et sa forme mêmes, il mute pour s’améliorer, se modifier, être réinterprété, se réinventer, en considérant les retours des joueuses”

radicalmente a história do RPG. A partir de 1991, com a publicação de *Vampiro*, o RPG começa a ser frequentemente pensado e, principalmente, praticado por muitos jogadores com uma outra mentalidade, outros objetivos que confrontam os iniciais de D&D. O sistema de *Storyteller* caminha em conjunto com essa nova perspectiva de jogar RPG, não só nos seus mecanismos, mas em toda a escrita e estrutura do próprio livro de *Vampiro*, em que já podemos notar seu objetivo e sua defesa de uma “verdadeira” vocação do RPG. A ideia de pensar o RPG como uma arte narrativa e coletiva já estava presente em alguns dos sistemas dos anos 80, mas essa perspectiva cresce e ganha novos contornos. A contação de história dentro de um universo lúdico pode parecer estranha em um primeiro momento, mas, no fundo, é um estranho bem familiar, como deixa claro o próprio autor do jogo:

Vampiro é um jogo de faz de conta, de mentirinha, de contar histórias. Embora Vampiro seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias do que em vencer. Se você nunca fez esse tipo de coisa antes, deve estar confuso com o próprio conceito de um jogo de contar histórias. Porém, depois de compreender os conceitos básicos, descobrirá que não é tão estranho assim, mas, na verdade, é estranhamente familiar. (HAGEN, 1994, p. 15).

3.1.1 – As primeiras páginas de uma aparição histórica

Desde as primeiras páginas de qualquer um dos livros de *Storyteller* podemos notar uma preocupação grande com a literariedade; são cartas, diálogos, narrações de personagens do universo ficcional que ocupam longas páginas e buscam ambientar e também explicar um pouco do que podemos viver ali naquele mundo com suas regras próprias. Muitas vezes os personagens dessas introduções nos chamam (leitores) como personagens novos no mundo deles, que agora que estão entrando em contato com a magia, com as trevas, ou conhecendo melhor a si mesmos. Existe nessas introduções uma semelhança com as sessões de RPG, pois a forma como são escritas essas partes nos fazem imaginar, muitas vezes, como se tivessem sido retiradas de uma sessão de jogo ou já fossem parte do jogo que ainda iremos aprender como jogar. Os livros são recheados dessas histórias e narrativas por toda sua extensão: são pequenos contos que vão se tornar parte das características principais desses livros. Essas histórias, cartas, pequenas cenas, se estendem para romances em livros externos, semelhante ao que D&D também fez anos mais cedo, mas com outro tom e temática mais gótica e adulta, fazendo também muito sucesso entre os jogadores. *Vampiro* teve também adaptação para jogos digitais como *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004), que trouxe para o RPG de mesa jogadores de console que queriam saber mais sobre o universo do jogo.

O *World of Darkness* é um mundo bem completo e complexo, cheio de informações, tramas, *plots*, conspirações e uma longa história para contar, pois se passa justamente no nosso mundo, mas com uma outra iluminação e um outro olhar. Nosso mundo é tomado pelas trevas e torna-se um ambiente mais *cyberpunk*, perigoso e mágico. Os nossos fatos históricos são explicados muitas vezes a partir dessas criaturas míticas, que tiveram papéis importantes, mas se esconderam nas sombras ou foram escondidas por outros. Esse universo ainda pode ser facilmente reconhecido como “uma metáfora para nosso próprio mundo, é o que a nossa sociedade pode se transformar se continuar tão doente quanto é agora” (RODRIGUES, 2004, p. 108). A partir dessa metáfora simples e direta, o universo e os livros de *Storyteller* frequentemente ganham os posicionamentos políticos, ideológicos e filosóficos dos criadores, principalmente de Rein-Hagen. O objetivo das páginas desses livros claramente não é apenas explicar o universo, o modo de jogar e dar dicas para melhorar as partidas de RPG dos leitores. São escritas também para trazer essas discussões políticas, sociais e existenciais e para possibilitar que os jogadores pensem e questionem suas próprias realidades, com possíveis embasamentos indicados como referências – principalmente advindas da literatura e do cinema, algumas mais populares, outras um pouco mais eruditas. Darlington faz um ótimo resumo de como foi essa aparição do *Storyteller* e a sua relação com outros aspectos da cultura:

Na GenCon em 1991, Mark Rein-Hagen apresentou um jogo que mudou o *hobby* para sempre e uma companhia que iria enriquecer com ele. O jogo era *Vampiro: A Máscara* e a companhia era a White Wolf. Rein-Hagen já havia trabalhado antes no *Ars Magica* e introduziu algumas de suas idéias impressionantes de narração épica de histórias para esse jogo. No entanto, *Vampiro* foi muito mais do que isso. Ele capturou o terror sobrenatural de *Cthulhu* e o lado durão, paranóico e sombrio do *cyberpunk*, além de contar com heróis sobrenaturais superpoderosos que ainda eram a tendência popular. E mais, estabeleceu uma ligação direta com a subcultura gótica. Chegando ao mesmo tempo em que coisas como *O Corvo*, *Entrevista com Vampiro* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* estavam colocando as produções culturais góticas para o centro das atenções, *Vampiro* esteve na crista de uma onda de popularidade e não foi engolido por ela. Ele se tornou rapidamente popular entre os praticantes do *hobby*, mas teve resultados ainda mais impressionantes com o pessoal de fora. Como se utilizou de uma nova cultura em pleno florescimento, *Vampiro* atraiu mais novos jogadores para o *hobby* do que *Guerra nas Estrelas* havia feito. (DARLINGTON *apud* SCHIMIT, 2008, p. 22).

Mais uma vez nos vemos diante de uma interação entre diferentes temas e obras, tanto do RPG com a cultura popular tanto do RPG entre si. *Storyteller* surgiu em um momento muito propício e também aproveitou seus antepassados, mostrando-se um jogo extremamente consciente do seu lugar e do que busca alcançar. A White Wolf, empresa que surge e cresce com *Storyteller*, acertou nas suas apostas e transformou as experiências futuras de todos os jogadores de RPG. Por todos esses fatores e complexidades, o interesse dos jogadores pelas

histórias e tramas antigas do universo ficcional de *Storyteller* costuma ser grande; os jogadores costumam querer entender melhor os antepassados dos personagens e o universo em que habitam.

Sonia Rodrigues (2004) fez em sua tese uma profunda leitura sobre *Storyteller*, algo um pouco raro de se encontrar em outros materiais, inclusive norte-americanos e franceses, o que nos faz pensar primeiramente na influência que *Storyteller* teve e ainda tem no Brasil. Nas suas percepções e análises, ela comenta sobre como esse universo é perspicaz e certo em ganhar a atenção dos adolescentes e jovens, provocando-os pelo desconhecido, através do interesse e curiosidade pelo que é perigoso e oculto. O sistema constrói a ideia de que raros são os mortais que podem ter acesso a essas verdades do mundo e ainda continuar com suas sanidades mentais pouco alteradas. Alguns trechos do livro *Vampiro: A Máscara* evidenciam isso:

Para jogar este jogo é preciso confrontar a loucura que se esconde em você.... A não ser que esteja disposto a ver o reflexo de suas próprias imperfeições, não siga adiante. Aqueles que ousam vislumbrar a eternidade não são recompensados apenas com a sabedoria, mas também com a loucura. (HAGEN *apud* RODRIGUES, ANO p. 21).

A partir dessa concepção de um mundo instigante, de um trabalho grande de marketing, uma produção bem realizada e edições muito bonitas, *Storyteller* chega para confrontar as concepções de D&D e disputar o lugar que ocupa no cenário do RPG. Apesar de ser uma empresa bem mais nova, a White Wolf logo ganha tamanho suficiente para criar um confronto constante difícil entre os dois produtos. O RPG será o maior vitorioso de todas as batalhas travadas, ganhando mais vida e experiência para si mesmo. Aumenta conseqüentemente o número de jogadores de RPG, fazendo com que novos caminhos possam ser seguidos, e ambos os sistemas começam a ser jogados e alternados nos grupos de RPG. Estudamos e observamos alguns outros sistemas que entraram nessa batalha antes, mas nenhum pode ser comparado às proezas de *Storyteller* em todo o campo do RPG. *Call of Cthulhu* chegou mais próximo e praticamente antecipou os passos que *Storyteller* daria, mas a White Wolf viu novos caminhos a serem seguidos e os marcou como seu próprio território. *Storyteller* definiu um outro estilo de jogo e ganhou espaço por todos os lugares em que o RPG já existia e expandiu ainda mais esses limites. *Storyteller* tornou-se não apenas um novo sistema, mas, uma referência e um impulso para novas formas de produzir, jogar e pensar RPG se expandirem para o mundo e ganharem maior estabilidade, presença e força.

Logicamente, sempre existe uma preferência de cenário e sistema, e até hoje algumas rixas se mantêm entre os dois estilos de RPG. Eu, particularmente, apesar de ter iniciado no

mundo do RPG com D&D, fui criado dentro da perspectiva de *Storyteller*, e até hoje seus resquícios se encontram no meu pensamento enquanto Jogador, Mestre e pesquisador. Depois de estudar e refletir mais rigorosamente sobre RPG, principalmente comparar e testar prática e teoricamente essas diferentes perspectivas que se batem entre esses dois gigantes, *Storyteller* e D&D, confesso não acreditar em nenhum dos dois como errado e nenhum dos dois também como certo. Mas não podemos ignorar que são dois olhares, duas escolas muito claras e destoantes de RPG, principalmente nos seus surgimentos.

Se existe um momento depois do surgimento do D&D que podemos considerar crucial para que o RPG seja o que ele é hoje, esse momento certamente é 1991 com *Vampiro: A Máscara* e os outros livros subsequentes do mesmo universo, principalmente *Lobisomen: O Apocalipse* (1993) e *Mago: A Ascensão* (1993).

3.1.2 – *Storyteller* simplesmente

O nome do sistema, *Storyteller*, evidencia a sua proposta: o RPG deve ser visto como uma contação de história, coletiva e oral. É exatamente a partir daqui que a grande maioria das definições de RPG surge, ou seja, toda a discussão do primeiro capítulo acontece por ser muito influenciada por esse novo sistema, mesmo que indiretamente. Mais uma vez, assim como a origem do RPG com D&D, também é difícil defendermos que essa noção de narrativa iniciou apenas com o surgimento do *Storyteller*. Do mesmo modo que o D&D é o responsável por expandir e definir o RPG para o mundo, é o *Storyteller* que expõe mais claramente e traz para a grande parte dos jogadores essa nova proposta de jogar, pois a defende conscientemente e de forma mais evidente, além de atingir um público enorme, inclusive para além dos jogadores padrão de RPG. Alguns estudos apontam, como Sonia Rodrigues (2004, p. 97) na sua tese, que foi justamente *Vampiro* que trouxe mais mulheres para as práticas de RPG, antes ainda mais limitada a homens, heterossexuais e *nerds* aficionados por guerras, combates e competições.

Storyteller se diferencia muito das propostas iniciais do RPG, ou melhor, das que D&D criou. Primeiro, pelo seu tema não ser focado em guerras, monstros e período medieval. Em segundo lugar, pelo que coloca enquanto objetivo do jogo: o que mais interessa é a criação e contação de novas histórias e uma relação mais coletiva e cooperativa entre todos os participantes, inclusive o Mestre, ou melhor, o Narrador (em inglês, “Storyteller”).

A figura do Mestre não tem mais a mesma função, não é vista do mesmo modo em *Storyteller*, ela se transforma tão completamente que não deve mais ser chamada pelo mesmo

nome, em vez de ser um Mestre do jogo ele se torna um Narrador das histórias. O termo é retirado diretamente das outras artes narrativas e visa dar essa noção de que ele é menos um juiz e mais alguém que pensa, organiza e conta a história – esse é o ponto central das suas ações e da sua atividade. O Narrador estrutura a narrativa, define os *plots* da história, abre as possibilidades para os Jogadores transformarem, mas planeja todo o plano de fundo. Além disso, é ele que principalmente traz os Jogadores para a imersão na história, faz os jogadores desejarem o avanço da história, mantendo a concentração e a curiosidade de todos.

O Narrador constrói as frases oralmente com rigor e influências literárias, tentando fazê-las soar bonitas, bem pensadas, com boas escolhas de palavras. Muitas vezes isso acontece com muito improviso, mas algumas vezes o Narrador prepara e escreve algumas frases dias antes da sessão de RPG, possibilitando a leitura em voz alta de algumas descrições, podendo narrar desse modo acontecimentos específicos. Às vezes até diálogos dos personagens controlados por ele são escritos bem antes de acontecerem para serem bem preparados e necessitem de menos improviso. Os Narradores preparam espécies de roteiros para que soem com maior qualidade narrativa quando for o momento de jogar – podem decorar ou ler o que escreveram e simplesmente executar.

A função do Narrador ainda é a de conduzir o jogo, ser a palavra final nos conflitos, conhecer o sistema de regras e julgar como deve ser usado, mas também é principalmente uma função de autor da narrativa. Sua função é fazer com que os Jogadores se sintam diante do desabrochar de uma história ainda desconhecida e poderosa. A forma como ele é reconhecido continua praticamente a mesma: uma figura de autoridade, o maior responsável pelo andamento do jogo e aquele que domina o mundo ficcional quase que completamente. A criação é definida praticamente apenas pelo Narrador, como explica Coralie David:

Vampiro, em sua primeira edição, é um RPG que defende a contação de histórias, mas cuja interatividade é diminuída por um GM com poder de decisão muito forte: “É o Narrador que decide se o personagem tem sucesso ou falha, se vive ou morre. O principal dever do Narrador é garantir que os outros jogadores se divirtam. A maneira de fazer isso é contar uma boa história”. (DAVID, 2015, p. 155).¹¹⁹

A construção e a criação de história ainda são pouco coletivas, pois o Narrador é apenas um dos jogadores, os outros devem gostar da história, recebê-la bem, devem se divertir, mas são menos responsáveis e autorizados a criar a narrativa. Se a figura do Mestre era temida

¹¹⁹ “Vampire, dans sa première édition, est un JdR qui prône le storytelling, mais dont l’interactivité est minorée par un MJ au pouvoir décisionnaire très fort : « It is the Storyteller who decides if the characters succeed or fail, suffer or prosper, live or die. The Storyteller’s primary duty is to make sure the other players have a good time. The way to do that is to tell a good story. »”

enquanto um juiz com poderes divinos, com grandes capacidades de decisão e de alteração do destino da vida dos personagens, o Narrador é só um pouco diferente. Essa mesma figura começa a ser mais respeitada e idolatrada, menos por medo de perder o jogo e mais como um autor, como alguém que tem habilidades muito boas e domina a arte de narrar RPG – inclusive no livro básico já há partes que ensinam técnicas e modos para se narrar melhor as sessões de jogo. O sistema *Storyteller* defende a narrativa como objetivo principal, mas não propõe uma contação de história verdadeiramente coletiva. Certamente foi uma escolha consciente do autor, pois ele mesmo criou quatro anos antes o RPG *Ars Magica*, em que a figura do Mestre é dissolvida entre todos os participantes, ou melhor, rotacionada entre os jogadores. Rein-Hagen sabia que havia outras possibilidades, mas acreditou e defendeu a figura do Narrador como a conhecemos a partir de 1991.

3.1.3 – A narrativa como totalidade

Fundamentado nessas novas perspectivas, tudo começou a girar em torno da história, todos os participantes, a datar dessa nova possibilidade de RPG, fazem parte desse grupo que está unido para criar narrativas novas. Apesar de haver toda essa reverência ao Narrador e de ele praticamente ser o responsável pela história contada, os Jogadores estão preocupados em participar dela e ajudá-la a acontecer. Não se preocupam tanto em ganhar, matar os monstros, avançar no jogo, mas se tornam focados em contar uma história. Inclusive, a evolução dos personagens não se dá mais em níveis. Os personagens melhoram características escolhidas pontualmente e mais ligadas à própria história vivida em jogo. Começam a ser mais necessárias e frequentes as justificativas narrativas sobre as melhorias em características ou novos aprendizados dos personagens no jogo. Os pontos de experiências para que os Jogadores possam melhorar os atributos e habilidades dos personagens, em *Storyteller*, são dados pela história, pela interpretação e por feitos importantes narrativamente. São completamente diferentes os critérios do jogo se comparado ao D&D.

O próprio sistema procura definir e explicar um pouco melhor sua visão objetiva de RPG: “Você não apenas conta histórias, mas na verdade atua nelas, assumindo os papéis das personagens centrais. Parece muito com representar, só que você mesmo inventa as falas” (HAGEN *apud* RODRIGUES, 2004, p. 101). O grupo de Jogadores se reúne para vencer desafios narrativos, interpretar personagens e experienciar suas vidas e falas, enquanto contam as histórias para eles mesmos ouvirem e conhecerem. Ou, vindo de outro ponto de vista, contam

essas histórias para alguém que não está nem mesmo ali, como escreve Coralie David sobre esse novo momento do RPG:

Vampiro trouxe uma era de RPG “sério”. A partir do esforço necessário para evocar adequadamente o universo, naturalmente surgiu a ideia de que o RPG deveria ser uma forma de arte coletiva, onde os jogadores e o GM criariam uma história contada para alguém ausente. Mais uma vez, foi uma ótima ideia que levou o jogo a um nível totalmente inovador. Mas, novamente, uma vez que a ideia foi copiada, ela criou problemas porque passou-se a admitir que era a única maneira de jogar. Os RPGs foram julgados apenas pelo seu potencial de criar histórias dramáticas. O “jogo irritante” tornou-se uma expressão pejorativa. (DAVID, 2015, p. 152).¹²⁰

Logo no começo dessa citação, David comenta sobre os jogos “sérios”, e é curiosa essa noção de um jogo mais adulto, mais sério, que tem objetivos para além do jogo. Os jogos começam a ter um objetivo maior, mais responsável e rigoroso, e o lúdico ganha um caráter para além da diversão. Existe uma grande transformação da perspectiva do jogo e até do seu conceito, que é algo importante a ser discutido, mas não nos cabe aqui essa função. Nesse momento, é o suficiente lembrarmos que para muitos teóricos o jogo é uma brincadeira, algo sem um objetivo funcional e útil, é uma diversão sem necessitar de um sentido para ser além dele mesmo (HUIZINGA, 1999; CAILLOIS, 1994). Essa noção é importante, pois, a partir do momento em que vemos o jogo com um objetivo narrativo, de construir novas histórias, aparecem problemas práticos, afinal, o jogo perde um tanto da sua própria particularidade. É exatamente esse o problema que muitos jogadores vão criticar nessas novas práticas do RPG, com certa razão. Pois o RPG se afasta de um caráter mais lúdico e possivelmente popular e ganha aspectos mais sérios e também um tanto intelectuais e elitistas, principalmente na mão de uma parcela dos jogadores.

Assim como Coralie David já demonstra, é uma contradição constante sobre a positividade das mudanças que *Storyteller* trouxe à comunidade do RPG mais velha e também aos novos jogadores. É excelente que o RPG encontre novos rumos, outras possibilidades para além das já estabelecidas, mas, ao mesmo tempo, limitar-se a outro caminho é exatamente o oposto a isso. Essa nova perspectiva traz consigo uma grande arrogância, iniciada na sua criação pela própria empresa do jogo:

¹²⁰ “Vampire amena une ère de jeu de rôles «sérieux». De l’effort requis pour évoquer correctement l’univers, découla naturellement l’idée que le jeu de rôles devait être une forme d’art collectif, où les joueurs et le MJ créeraient une histoire racontée à quelqu’un d’absent. À nouveau, c’était une idée formidable qui éleva le JdR à un palier complètement nouveau. Mais, à nouveau, l’idée étant copiée, cela créa des problèmes parce qu’il fut admis que c’était la seule manière de jouer. Les JdR furent jugés uniquement sur leur potentiel de création de récits dramatiques. Le « jeu bourrin » devint une expression péjorative.”

Pior: White Wolf deixou claro que eles acreditavam firmemente nessa ideia. Seus produtos exalavam um senso de superioridade, até arrogância, com alegações grotescas, como a de que eles tiravam todos os RPGs da infantilidade e salvavam o lazer em si. Isso foi um tiro pela culatra que atingiu a White Wolf através daqueles que não concordaram. (DAVID, 2015, p. 152).¹²¹

As ressalvas a esse novo momento e ao aparente avanço ou redescoberta do RPG devem ser sempre feitas, pois esses problemas apresentados são buracos muito fáceis de se cair e podem nos deixar num escuro eterno para novas perspectivas e possibilidades. Afinal, o RPG tem quase 45 anos, mas ainda está crescendo, aprendendo e se transformando em momentos mais dilatados e mais sutis. Apesar disso, como já afirmamos, *Storyteller* realmente abriu um caminho novo, fez um trajeto quase paralelo ao D&D, mas com tom, iluminação e destino bem distintos.

A White Wolf, mas também os jogadores e pesquisadores, a partir desses novos jogos começa a ressaltar o RPG enquanto uma arte e não apenas um jogo. É importante nos atentarmos que o posicionamento da White Wolf e o modo de jogar RPG são realmente um reforço para essa ideia, pois o RPG enquanto arte já era uma possibilidade e uma defesa há muito tempo por outros jogadores e até pesquisadores, como Lortz em 1979, que já citamos anteriormente.

Storyteller ressaltou essa possibilidade e fez da sua defesa o carro chefe para competir no mercado e ganhar cada vez mais espaço. No entanto, ao lado dessa perspectiva caminha uma noção também mais limitada de arte, ao menos do RPG enquanto arte, pois defendê-lo como uma contação de história tira o foco de toda a experiência, das decisões, do próprio jogar, da performance em si, de tudo que já debatemos na definição do RPG e do que ainda será aprofundado mais a frente. *Storyteller* volta o foco do RPG unicamente ao texto, ou seja, à produção de uma nova narrativa.

É lógico que o RPG não permite pela sua própria estrutura básica que o resumam ao texto simplesmente, pois precisa do coletivo, precisa do fazer, do criar; o texto só surge com o jogar, com a experiência completamente efêmera. A história é só o resquício postular, mesmo que a tenhamos como objetivo principal, a história é para nós, jogadores, uma experiência e é contada, mais uma vez, para alguém que nem está ali. No entanto, é exatamente nessas buscas de criar e contar melhores histórias que os jogadores, e o próprio sistema, se esforçam para

¹²¹ “Pire : White Wolf fit savoir sans ambiguïté qu’ils croyaient fermement à cette idée. Leurs produits exhalèrent un sentiment de supériorité, voire d’arrogance, émettant des affirmations grotesques, comme quoi ils sortaient tous les JdR de la puérité et sauvaient le loisir de lui-même. Cela créa un norme retour de flamme contre White Wolf par ceux qui se trouvaient ne pas être du même avis.”

encontrar melhores maneiras de atingir esses novos objetivos. A *White Wolf* estabelecerá algumas mecânicas e atributos novos no seu sistema de jogo que se mesclam constantemente com o cenário. Para conseguir construir um novo modo de jogar, pensar e sentir, o RPG teve que criar mecânicas e um sistema que funcionassem melhor para esse objetivo, inclusive para causar o horror pessoal nos jogadores e transformar suas experiências.

3.1.4 – As mecânicas e suas práticas

Ao olharmos para o *Storyteller*, notamos rapidamente a diferença nos atributos: o que antes eram seis em D&D (Força, Destreza, Constituição, Carisma, Inteligência e Sabedoria) transformam-se em nove, divididos em três grupos: **Físico** (Força, Destreza, Constituição) **Social** (Carisma, Aparência e Manipulação) e **Mental** (Inteligência, Percepção e Raciocínio). Essas novas características fazem aumentar as possibilidades de personalização e criação de personagens, fazem com que as ações em jogo também sejam pensadas e sustentadas de um modo mais completo. Podemos notar com facilidade que a única das áreas que não foi modificada é a das características físicas, pois já existiam os três atributos em D&D e em grande parte dos RPGs. Os outros três atributos que já eram padrão (Inteligência, Sabedoria e Carisma) ganharam acompanhantes e foram divididos em áreas diferentes.

Para não precisarmos alongar mais essa análise, podemos imaginar, ao olharmos simplesmente essas características, que as partidas de jogo ganham a amplitude de mais momentos e acontecimentos que foquem duas áreas distintas, o social: romances, disputas políticas, discussões, intimidações, construção de planos e conspirações; e o intelectual: investigações, obtenção de poder através do conhecimento, reações rápidas, criação de teorias e resoluções de problemas. Esses dois temas de possíveis ações, cenas e sequências no RPG ganham não só o incentivo a serem trabalhados, mas um suporte mecânico e lúdico para se tentar atingir melhores resultados. No entanto, os combates e a necessidade de reações físicas continuam sendo presentes, dessa vez os caminhos possíveis para jogar e os elementos do jogo aparentemente ficam mais equilibrados, e os grupos de jogadores podem focar em qualquer uma dessas três áreas. Não só os atributos básicos caminharão nesses parâmetros, mas também as Habilidades são agora divididas na tríade Perícias, Talentos e Conhecimentos, sendo que antes, no D&D principalmente, eram apenas Perícias.

Fica claro com apenas um olhar rápido e comparativo entre as fichas de D&D e *Storyteller* quais são suas diferenças principais e suas semelhanças, mas as mecânicas que

Storyteller propõe vão além de apenas completar os elementos que já existiam em D&D. Uma característica nova, mas semelhante à Saúde mental de *Cthulhu* é o traço chamado de Humanidade em *Vampiro: A Máscara*.

Esse elemento traz consigo um grande peso para os personagens, pois possibilita interpretações e experiências muito específicas do universo e o horror pessoal de ser um vampiro. A Humanidade é um valor que demonstra a quantidade que ainda resta de humano habitando a sua alma imortal, pútrida e eternamente amaldiçoada: “Ela é uma farsa interior que protege os vampiros deles mesmos” (HAGEN, 1994, p. 134). Quanto mais próximo do máximo de Humanidade (10) um personagem estiver, mais ele se preocupará com os outros, com os direitos humanos, menos mal terá coragem de fazer, maior capacidade terá de sentir, principalmente empatia, e parecerá mais um humano de modo geral. Logo, quanto mais próximo do mínimo de Humanidade, mais semelhante ele estará de uma besta como a que foi amaldiçoado a ser. Um personagem com pouca ou nenhuma humanidade praticamente vai se tornar aos poucos um ser irracional que faz o que quer instintivamente, sem restrições morais e apenas pensando no seu próprio bem e prazer. Para conquistar poder, um personagem com pouca Humanidade é capaz das maiores atrocidades, sentindo-se acima de tudo e de todos, principalmente diante dos mortais.

Em termos de mecânica de jogo, um vampiro com maior Humanidade consegue mais facilmente se passar por um humano e viver entre os humanos, podendo entendê-los melhor e recebe algumas vantagens por isso. Na verdade, o próprio livro nos diz: “É possível que vampiros com altos níveis de Humanidade sejam mais humanos do que muitos mortais!” (HAGEN, 1994, p. 134). Quanto menor a Humanidade, maior a chance de perder o personagem e transformá-lo em um personagem jogado pelo Narrador; é a morte do personagem para o Jogador, o desligamento do fio que os liga, pois não existe mais consciência e controle sobre si, tornou-se um monstro por completo quando chegar a zero. Mais algumas desvantagens mecânicas somam-se a ter menos Humanidade ou perder seus pontos.

Para perder Humanidade basta agir de modo contrário às ações tipicamente humanas, ou seja, um vampiro deve estar sempre atento para se manter ligado à sua vida mortal. O desafio é justamente ter sido amaldiçoado a ser um monstro, inclusive no modo de sobreviver, e mesmo assim não poder abandonar os seus traços restantes de humanidade. Essa é parte do horror pessoal proposto pelo jogo: sentir os limites e dificuldades em viver como uma criatura que se alimenta de sangue e pode ter que matar para sobreviver, mas também não poder se entregar completamente às trevas e aos impulsos monstruosos. Aqui se define e se mostra na própria mecânica uma nova concepção de jogo, uma diferença brutal com outros RPGs. “Em um

primeiro momento, os monstros serão inimigos para derrotar, mas ao longo do tempo serão criadas histórias mais complexas nas quais os protagonistas serão os próprios monstros, lutando, às vezes, para preservar sua moralidade e manter o que lhes restou de humanidade” (MIRANDA, 2016, p. 230).¹²²

Os heróis desse universo são influenciados pela irracionalidade, pelo horror, pelo medo e o peso de viver em um mundo dominado pelas trevas. Os poderes e a imortalidade são sempre pagos com um preço alto: a falta de controle sobre si mesmo. Essas são preocupações para as quais os heróis de D&D, por mais que relembrem muito mais os heróis épicos, não estão preparados ou estruturados para lidar, ao menos mecanicamente. Não há nada em D&D que sugira um descontrole total, mas em *Storyteller* isso é parte fundamental do jogo. Essa característica constante dos heróis das grandes histórias de cometerem atos inomináveis, incríveis, tanto positiva quanto negativamente, como se deixarem ser tomados pela fúria, pelo poder ou pela arrogância particular, é trazida para as partidas de RPG principalmente com as mecânicas propostas pelo sistema *Storyteller*. Vemos que o interesse de histórias poderosas e arquetípicas se estende por toda a estrutura do sistema e pretende, desde o início, construir heróis e narrativas de horror trágicas.

Outras características um tanto inovadoras, mas que já eram presentes em GURPS e em outros RPGs menos conhecidos, são os Antecedentes e as Qualidades e Defeitos. O elemento Antecedentes em *Storyteller* mostra a influência que o personagem tem sobre algumas pessoas ou várias pessoas, o dinheiro e controle financeiro na cidade, o poder enquanto criatura vampírica, a dominação sobre mortais etc. Elementos de poder, herança e aliados são um bom resumo do que são os Antecedentes enquanto escolhas possíveis para um personagem. As Qualidades e Defeitos, que só irão aparecer efetivamente a partir da terceira edição dos livros (1999), são mais abrangentes. Podem ser tanto características mais pessoais, quanto físicas, mentais ou sociais, completando uma lista enorme com variação de pontos, restrições e vantagens para interpretação de personagem e criação das suas histórias pessoais.

Uma preocupação que aumenta com esses cenários e esse sistema de jogo é a construção e criação dos *backgrounds* dos personagens, que devem ser mais completos, explicar sua vida, seus sentimentos, o que realmente são e pensam. Dessa forma, o jogo acaba tendo uma influência muito pessoal à cada personagem e à construção mais completa deles, inclusive do seu passado; essa construção é fundamental para que as partidas sejam melhores,

¹²² “En un primer momento, los monstruos serán enemigos a derrotar, pero con el tiempo se crearán historias más complejas en las que los protagonistas serán los propios monstruos, luchando, en ocasiones, por conservar su moralidad y mantener lo que les queda de humanos”

principalmente narrativamente. O cenário também é algo que importa muito para o jogo, tanto quanto as mecânicas, e, como já notamos, eles estão completamente integrados. No entanto, existem elementos do cenário e da proposta de como os jogadores-personagens devem agir que não estão expressos diretamente nas fichas.

A Máscara é o principal elemento narrativo estrutural do cenário que modifica muitas características de como o jogo é jogado. Ela é representada simbolicamente um grupo de regras seguido pela maioria dos vampiros, e, se essas regras não forem seguidas, serão cobradas das piores formas. Basicamente, são regras que proíbem que vampiros aumentem muito a sua quantidade e, principalmente, que se mostrem para os humanos, pois devem permanecer escondidos e agir silenciosamente, sem quebrar as regras da Máscara. Essas limitações de cenário e narrativas relembram um pouco *Shadowrun*, onde os personagens não podem ser naturalmente superpoderosos e são criaturas fracas perto do todo. Tudo isso se encontra em definições mais presentes no cenário proposto para jogar, e o sistema não exatamente limita isso, mas indica, pois estão, mais uma vez, bem interligados o cenário à prática do jogo e a suas mecânicas. Os jogadores-personagens ganham algumas sugestões de como devem agir. O jogo, por isso, assim como *Shadowrun*, torna-se cheio de interpretações, negociações, planos, conspirações e um medo constante de ser traído a qualquer momento.

Por último, sobre justamente a interpretação dos personagens em mesa, o que são as Tendências em D&D em *Storyteller* aparecem paralelamente como Natureza e Comportamento. A Natureza condiz com o que o personagem é essencialmente, e o Comportamento demonstra o que ele aparenta ser aos olhos dos outros. As escolhas possíveis para completar essas características são arquetípicas, podendo ser um *Bon Vivant*, um Arquiteto ou mesmo um Monstro. São cerca de quinze opções diferentes, que seguem padrões diretamente relacionados às histórias e ao cenário jogado. Além de possibilitar que os personagens sejam mais bem construídos e definidos a partir da escolha dessas características, essa mecânica influencia para que os Jogadores interpretem seus personagens com uma maior qualidade e ajam com maior proximidade do esperado pelas personalidades dos seus personagens. Sempre que o Jogador fizer bem uma ação com o personagem e que seja condizente à sua Natureza ou Comportamento, ele ganhará um ponto de Força de Vontade, que poderá ser usado para conseguir agir melhor no mundo ficcional conforme seus próprios desejos, ou resistir aos males exteriores ou mesmo interiores.

Storyteller trouxe muitas mecânicas novas para o jogo e uma ambientação interligada a elas. Inclusive, algumas outras regras importantes que não comentamos são sobre o Abraço, o Diablerie e os Pontos de Sangue, que estão diretamente ligados à interpretação, à mecânica e

especificamente ao cenário. Até hoje a White Wolf continua buscando novas formas de influenciar e possibilitar novas ações, interpretações e cenas memoráveis nas partidas de RPG – como a Fome da quinta edição de *Vampiro: a Máscara* (2018), que é um elemento muito interessante que busca reforçar e retomar o horror pessoal do jogo. Pois, apesar de incentivar e ter como foco desde o início do sistema em construir essa tensão e sensações ligadas ao horror, na prática das mesas de jogo isso é bem diferente – que é onde se expressa a verdade dos RPGs. *Vampiro* tornou-se um jogo principalmente de intrigas políticas, ligado aos limites e poderes da Máscara, à conquista de território e a disputas de poder e relações pessoais. O interessante disso é que *Storyteller* possibilita, pela sua complexidade e abertura do sistema e do cenário, mesmo que sem desejar, que os grupos de jogadores possam escolher em uma maior amplitude a variação de ritmo, estilo e tema dos seus jogos. Um grupo de *Vampiro* pode seguir mais a proposta inicial do jogo em ser um horror pessoal ou pode seguir mais pelas conspirações e conflitos políticos internos na sociedade vampírica, pode até mesmo ser um jogo mais agressivo e combativo quando os jogadores-personagens resolvem atacar e usar seus poderes pela cidade, ignorando a Máscara.

Apesar de os vampiros serem as criaturas mais famosas desse universo, nos sistemas e fichas de personagem de outras criaturas aparecem muitas outras mecânicas particulares e potencialmente incríveis. *Mago: A Ascensão* (1993) é um dos mais interessantes desses jogos e é sustentado praticamente por uma única mecânica inovadora: o Paradoxo. Em *Mago*, os personagens são humanos que podem realmente morrer a qualquer momento – até porque habitam também o mundo das trevas da White Wolf –, mas eles são *despertos*. Isso significa que eles perceberam que o mundo pode ser diferente do padrão, que as estruturas podem ser transformadas e destruídas, que tudo é dinâmico. A matéria pode ser moldada e até mesmo criada a partir simplesmente da vontade de um mago, ou seja, de um humano *desperto*.

As possibilidades que o sistema traz permite aos Jogadores agirem e usarem a magia como desejarem de forma praticamente ilimitada. Não existem definições claras do que se pode ou não fazer dentro dos níveis de magia de cada personagem, é a imaginação de cada jogador que cria isso em conjunto com o consenso do grupo. No entanto, o que limita as ações e o abuso desse poder é justamente o Paradoxo que todo mago pode e irá sofrer se não souber usar bem sua mágica. Quando o Paradoxo em um mago atinge o seu máximo, ele irá morrer, desaparecer, explodir – não importa, terá um fim horrível pela sua falta de responsabilidade e abuso do poder. Sempre que um mago fizer magias *vulgares*, ou seja, que chamam muito a atenção, que quebram completamente com a realidade padrão/estabelecida, terá uma maior chance, testada pelos dados aleatórios, de ganhar pontos de Paradoxo. Sempre que um mago fizer magia na

frente de outros mortais não *despertos*, ou seja, que negam que a realidade é dinâmica e pode ser alterada, ou que ao menos ainda não perceberam essas possibilidades, também pode ganhar mais pontos de Paradoxo e se aproximar a passos largos da morte.

Diferente da Máscara em *Vampiro*, que são regras da instituição, mais especificamente da Camarilla – um grupo político que manda em quase todas as cidades –, ou seja, que podem ser quebradas e mal fiscalizadas, em *Mago*, o Paradoxo é uma constante no mundo. O universo reage automaticamente quanto à expressão mágica dos magos. Resumindo, o Paradoxo é uma mecânica que faz com que os jogadores-personagens tenham que pensar muito bem antes de agir e reagir ao mundo com magia. Sempre que forem executar qualquer um dos seus poderes, os magos devem tomar cuidado para não serem notados por ninguém. A existência do Paradoxo é praticamente a única limitação ao usar magia em *Storyteller*. Em D&D e em outros sistemas similares, as magias são mais definidas e limitadas, bem como seus efeitos, danos, alcances etc.; todas as possibilidades são indicadas numa lista restrita de magias. O sistema de magia de *Mago* é ainda mais aberto que o de *Ars Magica*, e as magias são divididas em 9 esferas que são partes da realidade em que o mago pode atuar (Matéria, Vida, Tempo, Mente etc.), e ele pode intervir praticamente do modo como deseja dentro dessas áreas amplas da Magia. Não existem limites claros para a criação de magias além da imaginação de cada jogador.

3.1.5 – As edições, erros e acertos de *Storyteller*

Assim como D&D, *Storyteller* errou na sua penúltima edição dos livros. Essa foi também a sua quarta edição, lançada no mesmo período que a quarta edição de D&D. Nessa edição tudo foi reestruturado, transformando-se completamente o cenário, as criaturas e o universo que havia sido construído com as três edições anteriores e todos os suplementos. A reforma no sistema foi tão grande que foi alterado, inclusive, o nome do sistema para *Storytelling*. Foram lançados um livro específico só sobre o universo e os monstros que o habitam e aqueles que caçam esses monstros e outro livro para cada uma das criaturas mais importantes no universo: *Vampiro: O Réquiem* (2004), *Mago: O Despertar* (2005), *Lobisomen: Os Destituídos* (2005). Essas mudanças tinham praticamente o mesmo objetivo que as mudanças em D&D, o de chamar mais a atenção dos novos jogadores, transformando as criaturas para serem mais chamativas e acessíveis, mas principalmente alterando o sistema de regras para que alcançasse jogadores iniciantes pela sua praticidade.

O *Storyteller*, o primeiro sistema, é também muito complexo e difícil, principalmente por suas rolagens de dados e combates, que têm muitas opções e regras específicas – e que não cabe aqui explicar –, mas, ao mesmo tempo, essas regras possibilitam um maior número de escolhas e decisões para os Jogadores. Diferente do comum para D&D, os combates em *Storyteller* tendem a ser mais mortais e decisivos, além de mais raros. Essas duas condições estão intrinsecamente ligadas, afinal, é por serem mais raros que são mortais e por serem mais mortais é que todos os jogadores-personagens tendem a evitá-los. Quando acontecem combates, eles costumam ser valiosos e contar com muitas rolagens de dados e complicações. Mesmo assim, muitas vezes os combates ultrapassam limites razoáveis. Por uma falha de “programação” do sistema, as mecânicas poderiam ser menos complexas, poderiam ter uma boa gama de possibilidades sem serem tão difíceis e problemáticas. Foi exatamente isso que buscaram corrigir com *Storytelling*.

As mudanças de *Storyteller* para *Storytelling* foram também um certo fracasso, principalmente as alterações no universo, mas também as mecânicas não funcionaram tão bem quanto se esperava. Os acertos aconteceram apenas em algumas das alterações que foram mais estritamente simplificações, que deixaram o sistema mais acessível, sem perder características importantes do jogo.

O lançamento da quinta edição de *World of Darkness* (2018), praticamente como a história de D&D, ocorreu apenas um ano depois de D&D (2017) e retomou o sistema de *Storyteller* e uma alta porcentagem dos elementos antigos, mais especificamente da sua terceira edição. Apesar disso, a White Wolf também tentou simplificar algumas dessas mecânicas que eles assumiram ser desnecessariamente complexas. De modo geral, assim como em D&D, a quinta edição está sendo muito bem recebida pelos fãs e jogadores mais experientes – não sabemos exatamente o quanto está conquistando novos jogadores por ser ainda muito recente e não termos encontrado esses dados. No entanto, assim como a quinta edição de D&D, a nova edição de *Storyteller* não foi ainda traduzida para o português e há uma grande dificuldade em se encontrar uma versão original no Brasil.

Storyteller é extremamente poderoso e influente para o RPG, mas suas maiores qualidades não estão na sua defesa de um RPG como contação de história, e sim na forma como o sistema tenta colocar essa perspectiva em prática. Além disso, a White Wolf soube aproveitar alguns elementos que já tinham aparecido em outros livros de RPG. *Storyteller* uniu a proposta de um novo caminho para o RPG com mecânicas e características muito poderosas de outros sistemas e cenários, em conjunto suas novas criações no campo da ficção e do universo lúdico. Essa nova perspectiva forçou a necessidade de inovação, de repensar o RPG e criar novas

dificuldades e desafios, além de tentar causar nos jogadores o sentimento de horror pessoal e construir um ambiente político-filosófico e constantemente questionador da realidade.

3.2 – Algumas outras influências e o RPG hoje

Ao mesmo tempo em que o *Storyteller* vai ganhando espaço e se desenvolvendo, criando novas criaturas, suplementos e edições, alguns outros RPGs vão surgindo no mercado, mas suas aparições são bem mais singelas. Não são como os jogos dos anos 80, muito menos como *Storyteller* e D&D. No entanto, eles deixam algumas marcas na história e nas práticas de RPG e propõem algumas novidades, mecânicas e formas de jogar RPG. Antes de nos aproximarmos mais do período atual, em que o RPG continua se movimentando num processo ainda difícil de analisar por falta de distanciamento histórico, vamos retomar o que vimos até aqui historicamente.

O RPG nasce em meados da década de 70, em 1974, com D&D, apesar de, talvez, o RPG ter iniciado antes, ao menos como uma primeira proposta com *The Egypt Game*, em 1967. Os anos 70 são caracterizados principalmente pela expansão de *Dungeons & Dragons* e pelos primeiros passos do RPG, algumas experimentações menores de cenários novos e algumas quase cópias de D&D, além, é claro, de *Traveller* (1977), que também foi relançado por todas as décadas seguintes. O RPG é marcado por esse período inicial até hoje, pois foram seus primeiros anos como um jogo oficial que ganham proporções magníficas e estrondosas.

Os anos 80 trazem muitos dos clássicos do RPG: *Call of Cthulhu*, GURPS, *Shadowrun* e *Ars Magica*. São anos fundamentais para essa história, pois trazem uma gama de possibilidades novas para o RPG, que começa a amadurecer. O RPG deixa de ser um recém-nascido e vai ganhando algumas formas mais claras, adquire suas primeiras marcas de um novo corpo no mundo dos jogos. Inicia a sua transformação em um jogo mais adentrado na cultura popular, jogado por muitas pessoas, ganhando, assim, muitas narrativas em outras mídias. São anos definidores para o RPG mostrar que irá ficar e fazer história no mundo. É nesse período que ele começa a ser reconhecido e a ganhar cada vez mais investimento e fãs.

Vimos uma boa parte do que foram os anos 90 para o RPG, que praticamente se concentraram nas novas edições e suplementos dos RPGs que já existiam, mas também contaram com o lançamento do *cardgame Magic: The Gathering*, e, principalmente, com a criação e o crescimento de *Storyteller*, que ganhará o mundo rapidamente. O *Storyteller* começou em 1991 com *Vampiro: A Máscara*, e suas edições subsequentes (1992 e 1998), seguido por *Lobisomen: O Apocalipse* (1992, 1994), *Mago: A Ascensão* (1993, 1995) e alguns

outros, como *Caçador: A Revanche* (1999). Os novos sistemas que surgem acompanharam de longe a expansão do RPG no Mundo das Trevas, eles foram lançados logo nos primeiros anos e praticamente não têm reedições – são lembrados pelas suas propostas, mas são pouco jogados.

3.2.1 – Experimentações no RPG

No mesmo ano do lançamento de *Vampiro: A Máscara, Amber* (1991) foi lançado como um sistema focado na interpretação tão radicalmente que aboliu o uso de dados nas partidas. As resoluções de conflitos não são mais testadas na sorte, mas sim baseadas nas escolhas e *roleplay* dos jogadores. Todos criam coletivamente a narrativa, mas o Mestre se torna ainda mais poderoso no momento em que deve decidir os resultados dos embates (DAVID, 2015, p. 136), pois não existe mais a aleatoriedade dos dados. O julgamento do caos, antes representado pela aleatoriedade dos dados, torna-se responsabilidade do Mestre. As novas concepções de um RPG – focado menos nos resultados dos dados e mais na interpretação e decisões mais conscientes – fazem o RPG se aproximar ainda mais de uma brincadeira de faz de conta, ou um teatro do improviso. *Amber*, criado por Roger Zelazny, trouxe para o RPG um peso maior ao *roleplay* e tirou um pouco do caráter lúdico e aleatório das partidas. Apesar de ser um sistema radicalmente diferente, teve poucos resultados práticos para o grande público, fez sucesso em nichos menores, mas foi um passo inicial para tornar mais conhecida a ideia de RPG *diceless*.

Outro sistema que apareceu também no início da década de 90 foi o *Theatrix*, em 1993. Ao invés de ser baseado em jogos de guerra, ou literatura e contação de história, esse RPG possui referências e influências mais claras e diretas vindas do cinema. A partir de um sistema de jogo genérico, *Theatrix* possibilita que os Jogadores possam agir e transformar a história e o seu ritmo ao adicionarem conceitos e ferramentas como *flashback*, *elipse* etc. Os Jogadores, a partir dos Plots Points, podem ser mais ativos e transformar coletivamente a narrativa para além das ações dos seus personagens. Para esse jogo, a função do Mestre se torna a função de um Diretor, e os Jogadores são os atores. O jogo incentiva, apesar de parecer o oposto pela divisão entre jogadores, que a criação seja ainda mais cooperativa e coletiva.

Dois anos depois, em 1995, a Wizards of the Coast publica um RPG de fantasia que busca experimentar novas formas possíveis de resoluções de conflitos para além dos dados. Em *Everway*, a sorte dos dados é substituída por um Fortune Deck. Quando o Mestre desejar que o resultado de uma ação seja baseado na sorte, ele opta por retirar uma das cartas desse baralho.

No entanto, a mecânica de Fortuna é apenas uma das opções; o sistema também cria a possibilidade de usar o Karma ou o Drama para resolver os acontecimentos. O Karma é baseado na ficha e características do personagem simplesmente, sem necessidade de testar a chance de sucesso. O Drama é uma forma de resolução baseada unicamente no que é mais interessante e melhor para a narrativa e para aquele acontecimento. *Everway* apresenta modos distintos de priorizar a narrativa, a sorte ou o personagem. Qualquer um desses três, Karma, Drama ou Fortuna, pode ser escolhido pelo Mestre conforme sua vontade e julgamento, equilibrando seu uso como preferir para a sessão. O sistema ganhou uma grande importância principalmente para os pesquisadores e designers de jogos por conta dessas mecânicas de resolução, não só a possibilidade de usar cartas, mas também a de pensar nas prioridades distintas que os jogadores podem preferir para suas partidas, o que dá uma maior liberdade a formas particulares de jogar.

Robin Laws, em 1996, lança *Feng Shui*, um RPG que teve sua segunda edição lançada recentemente em 2015. Baseado em artes marciais e na forma como elas aparecem em filmes, principalmente de Hollywood, o sistema de jogo prevê que os Jogadores possam criar ações a partir dos clichês do gênero. Os jogadores-personagens se tornam livres para adicionar os elementos que desejarem ao mundo durante suas ações, desde que sejam coerentes com as cenas dos filmes de arte marcial e sejam coerentes com a história. Por exemplo, Coralie David (2015, p. 162) comenta que “se o personagem de um jogador é encurralado por muitos inimigos, ele pode declarar que um cano de gás inflamável passa atrás deles, e que seu personagem o puxa para se livrar deles”.¹²³ Vamos retomar mais a frente nesta dissertação esse sistema para comentar outros pontos e exemplificar questões que ainda serão abordadas, pois ele possibilita que os Jogadores possam adicionar elementos no cenário e na narrativa de uma forma consistente, que antes era tida como praticamente impossível.

Pudemos perceber que os anos 90 foram cheios de experimentações, de altos e baixos para o RPG. Como vimos, ele entrou inclusive em uma crise após o avanço de *Magic: The Gathering*. Mas, enquanto isso, pessoas de idades variadas, mulheres e homens, continuavam conhecendo e se apaixonando pelo formato do jogo. A partir de então, os novos e antigos jogadores passam a ter sistemas e cenários diversificados para escolher e decidir qual se encaixa mais com o que desejam. Poderiam jogar RPGs mais preocupados com a narrativa, ou mais focados na interpretação, ou nos combates e desafios, como no início; mas, independente do formato, os temas eram, pelo próprio desejo do público e da sua estrutura básica, sempre relacionados à fantasia, ficção e gêneros mais ligados à cultura popular. É justamente pela

¹²³ “si le personnage d’une joueuse se retrouve acculé par de nombreux ennemis, celle-ci peut déclarer qu’une conduite de gaz inflammable passe derrière eux, et que son personnage tire dedans pour s’en débarrasser”

história do RPG até o fim dos anos 90 que ele hoje é visto de um modo mais completo, e, por isso, as definições destoam tanto uma da outra.

3.2.2 – As transformações do RPG

Não existe outra forma de contar a história do RPG a não ser voltar frequentemente à história de D&D, na sua concepção e recepção; ele é o primeiro, o mais influente, o maior e o mais jogado, e tudo que acontece no RPG em geral foi influenciado diretamente por esse RPG particular. Todos esses modos de jogar – os sistemas comentados até aqui –, principalmente *Storyteller*, alteraram muito a forma como se pensava e criava RPG, principalmente após os anos 90.

Comentamos brevemente como na quinta edição de D&D, lançada bem recentemente, em 2017, notam-se facilmente as influências do *Storyteller* e da forma como os jogadores acabaram por preferir jogar RPG. Foram criadas na quinta edição algumas mecânicas que incentivam a interpretação, assim como características e arquétipos para completar os personagens e, conseqüentemente, construir histórias melhores e mais completas, com objetivos e relações mais pessoais. O RPG, de modo geral, caminhou cada vez mais para o extremo oposto de uma perspectiva que visava combates, batalhas e sistemas mais competitivos e cheios de regras complexas.

Essa transformação aconteceu tão radicalmente, ao menos para alguns jogadores e teóricos que defendem o RPG mais narrativo e interpretativo, que uma parcela dessas pessoas ousa defender que “D&D não é RPG; é um jogo de tabuleiro muito sofisticado”. Grande parte dessa reflexão vem também da ideia de que “Um jogo de tabuleiro recompensa jogadores por fazerem escolhas que levam à vitória. Um RPG recompensa o jogador por fazer escolhas que sejam consistentes com seu personagem”¹²⁴ Essas são frases de John Wick¹²⁵ retiradas de um texto em que comenta sobre o lançamento da quarta edição de D&D, empolgado com as mudanças que D&D já estava se propondo nesse período. Para ele, o D&D estava desse modo se livrando dos fantasmas do seu passado e se transformando em um RPG finalmente, pois não o era quando surgiu. Ele, inclusive, argumenta que qualquer jogo pode ser transformado em um RPG. O xadrez, a própria vida e qualquer outro *boardgame* pode ser transformado em RPG:

¹²⁴ “D&D isn't a roleplaying game; it's a very sophisticated board game. (...) A board game rewards players for making choices that lead to victory. A roleplaying game rewards the player for making choices that are consistent with his character”

¹²⁵ <https://wickedthought.livejournal.com/729064.html>. Acessado em: 06/01/2019.

“Você pode transformar o xadrez em um RPG nomeando seu Rei e dando a ele um diálogo interno”.¹²⁶ No entanto, para que isso aconteça precisaríamos adicionar a esses jogos os personagens e suas motivações, desse modo poderia ser caracterizado enquanto um RPG.

Com base em outras definições que surgiram, a partir das novas mecânicas e perspectivas de RPG, tornou-se possível refutar a história dele mesmo; nessa perspectiva, D&D seria um antecessor do RPG. Só seria de fato um RPG com as suas mudanças pós anos 2000, principalmente.

Ron Edwards, importante designer e teórico de RPG, também concorda que “o conceito de que Dungeons & Dragons ‘inventou o RPG’ está claramente falso” (*apud* DAVID, 2015, p. 93).¹²⁷ A defesa é a mesma, apenas sua argumentação é diferente, pois consiste na afirmação de que OD&D não deu uma base sólida o suficiente em termos de regras para ser um RPG, mas apenas uma matéria prima a ser trabalhada. Edwards continua sua linha de pensamento e afirma sobre D&D que “Ele gerou os primeiros textos oficiais de RPGs, mas esses escritos inventaram muito pouco por si só: eles forneceram, em vez disso, peças de matéria desigual que precisavam ser modeladas localmente em RPGs” (*apud* DAVID, 2015, p. 93).¹²⁸ No entanto, concordando com Coralie David (2015, p. 93), que explicita o mesmo debate a partir dessas colocações, esse parece ser justamente um dos argumentos que nos fazem considerar justamente o contrário: o D&D como primeiro RPG. As regras não são limitadas nem limitadoras, são uma base, uma estrutura, para que os jogadores possam alterá-las e criar conforme seus próprios objetivos; elas existem, mas são maleáveis. São motivos diferentes que levam à mesma problematização do surgimento do RPG, mas ela só é possível com o passar dos anos e transformações que o RPG sofre e as múltiplas facetas que ele apresenta, tanto em cenário, quanto em sistema e objetivos.

3.2.3 – A comunidade de RPG e os anos mais recentes

O RPG e suas partidas ficam um pouco mais complicados de ser analisados, pois se perde a cada ano – com o aumento dos formatos de RPG e do seu avanço através das fronteiras e de diferentes pessoas – a noção da quantidade de jogadores existentes e de como eles costumam jogar, o que realmente preferem e por que jogam. O RPG, por ser efêmero por

¹²⁶ “You can turn chess into a roleplaying game by naming your King and giving him an internal dialogue”

¹²⁷ “le concept que Dungeons & Dragons a « inventé le jeu de rôles » est clairement faux”

¹²⁸ “Il donna les premiers textes officiels du jeu de rôles, mais ces écrits n’ont inventé que très peu en soi : ils fournissaient plutôt des morceaux de matière inégale qui devaient être modelés localement en jeux de rôle”

excelência, não deixa muitos rastros e objetos a serem analisados, a não ser os relatos dos jogadores. Isso só foi menos problemático porque nos anos 2000, justamente por essa dificuldade e pela expansão da internet e de outras formas de comunicação, surgiu um grande movimento de RPG através de fóruns online. Nessas plataformas foi possível que muitas experiências fossem e sejam trocadas pelas redes sociais, além de esses lugares se transformarem em uma grande rede de estudos informais, muito efetivos e mais próximos das realidades práticas do RPG. Muitos designers reconhecidos começam a usar essas plataformas para aprender e testar seus materiais, criando suas próprias teorias e desenvolvendo suas experimentações.

Com muitas pessoas jogando D&D e *Storyteller* principalmente, a discussão sobre RPG ganha mais valor e peso, pois apresenta mais possibilidades, visões diferentes e mais jogadores apaixonados pelo *hobby*. Esses jogadores se encontram em redes sociais e fóruns internacionais e impulsionam os debates e as teorias inserindo suas opiniões pessoais, as escolhas dos seus grupos e o que acham e gostam no RPG. Muito do cenário vai se alterando, readaptando-se, ao passo que vão sendo testadas novas formas de jogar. Veremos em breve as teorias no que esses debates vão culminar e o que vão influenciar, dando ainda mais peso aos debates de RPG pelo mundo.

Como já comentamos pontualmente sobre alguns desses RPGs, a partir do ano 2000 muitas novas edições e relançamentos de jogos surgem. Por um lado, é interessante por toda a reestruturação e melhorias que os sistemas ganham; mas, por outro, pelo menor interesse em criar sistemas novos com bom investimento e apenas relançarem aqueles que já fizeram sucesso, acabam irritando muitos jogadores. Isso ocorre porque os livros principais ganham edições mais novas que obrigam de certa forma que os jogadores comprem novamente os livros, e as editoras lançam muitos materiais suplementares. D&D, por exemplo, lança suplemento para tudo, uma quantidade enorme de livros que adicionam regras, classes, talentos, habilidades, itens mágicos, a fim de que consigam continuar vendendo para o mesmo público. A White Wolf também cria novos monstros para jogar, como *Múmia*, *Demônio*, *Changeling*, além de um livro específico para cada clã de *Vampiro*, para cada tribo de *Lobisomen*, para cada tradição de *Mago* e outros suplementos. Há também as edições especiais de 20 anos de cada um dos três carros principais de *Storyteller*. O mercado de RPG encontra esses métodos para

continuar se movendo, mas os jogadores, revoltados com isso e querendo reviver experiências primárias do RPG, lançam o movimento *Old School Renaissance*¹²⁹.

O OSR ainda é um movimento muito presente em toda cena do RPG, que se tornou possível por conta da Wizards ter liberado seus direitos sobre o uso do sistema D20. O movimento é responsável por fazer muitos neo-clones, ou seja, jogos que tentam imitar e relançar principalmente a perspectiva do RPG nos seus primeiros anos. Tentam refazer o modo como era jogado, na tentativa de trazer para o presente as sensações e experiências do período. Logicamente, o D&D é o grande foco desse movimento, que traz para o presente a edição de OD&D e seus suplementos lançados nos anos 70. O movimento não só relança ou copia os jogos do passado, mas também, muitas vezes, busca reinventar os cânones clássicos. Fazem um processo de adaptação para o presente para possibilitar melhores resultados. “Retro-clones são jogos que são criados para ‘simular’ sistemas de jogos, dentro dos limites da legalidade” (DAVID, 2015, p. 196).¹³⁰ Criam, assim, um sentimento nostálgico, ao mesmo tempo em que revisitam e recriam esses jogos ainda muito marcados pelo seu tempo. Para muitos desses jogadores, o potencial do RPG dos primeiros anos ainda não foi suficientemente aproveitado, existem ainda muitas coisas para experimentar do que já existia lá no início e que de certa maneira se perdeu.

Apesar de parecer um movimento retrógrado, conservador e que busca voltar a um tempo que já não existe mais, o movimento traz discussões bem interessantes desde o seu começo nos anos 2000. É curioso como o RPG possibilita que tentemos voltar às sensações do seu passado desse modo, pois a forma como as pessoas jogavam RPG no seu surgimento mudou muito, e muitas características se perderam. Revisitar esses sistemas com um olhar do agora é um processo que pode ser muito proveitoso para rever o percurso pelo qual o RPG está avançando e notar se boas noções não foram perdidas pelo caminho sem serem percebidas. Afinal, as obras e experiências do RPG não podem ser experienciadas de outro modo; não é como o cinema, em que podemos ver os filmes dos irmãos Lumière ou do período clássico hollywoodiano; nem como o teatro, em que podemos ver os textos escritos das tragédias da Grécia antiga, embora não possamos mais ver suas encenações, apenas simulá-las. O que houve de experiências e sensações durante os primeiros anos do RPG só pode ser simulado; só se pode tentar reproduzi-lo jogando novamente, se criarmos novas partidas com mecânicas e objetivos

¹²⁹ <https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/tabletop/columns/days-of-high-adventure/6412-Full-Circle-A-History-of-the-Old-School-Revival>. Acessado em: 08/01/2019.

¹³⁰ “Les retro-clones sont les jeux qui sont créés pour « simuler » des systèmes de jeu, dans les limites de la légalité”

semelhantes, só assim podemos sentir um pouco do que foi o RPG nos períodos que já passaram e, de certo modo, aprender com a sua prática histórica.

Alguns jogos buscam repetir completamente as experiências passadas e outros buscam, em jogos que começam a ser lançados a partir dos anos 2000, muitos experimentos menores, menos influentes e mais baratos, de designers amadores, ou simplesmente de jogadores apaixonados por RPG que se tornaram designers. Muitas dessas novas experimentações surgiram principalmente a partir dessas discussões e fóruns, alguns exemplos desses jogos são: *The Burning Wheel* (2002), *My Life with Master* (2003), *Dogs in the Vineyard* (2004), *Fiasco* (2009). São jogos independentes com mecânicas novas e muito experimentais, o que leva a discussão de RPG na sua própria essência.

Na França, Inglaterra e outros países esse movimento parece continuar sendo muito forte e presente. É muito comum pequenas editoras lançarem seus RPGs, o que faz com que haja uma variedade incrível de sistemas e cenários novos, que movimentam a produção e criação de livros de RPG. Os jogos *indies* de RPG fazem sucesso lá fora, mas aqui no Brasil a história é um pouco diferente. No Brasil existe uma prática muito presente: a criação de sistemas e cenários próprios. Os Mestres comumente criam suas próprias regras mecânicas em conjunto com seus mundos ficcionais e os usam para jogar. Não existe uma divulgação desses trabalhos e nem muito uma preocupação em divulgá-los, raramente alguém joga um desses sistemas mais amadores feito por outras pessoas, no geral, criam os seus próprios. Essa prática é extremamente comum de ser observada em espaços online de discussão e divulgação de partidas. Logicamente, existem alguns sistemas nacionais que são mais conhecidos e mais bem desenvolvidos, por isso vamos nos aprofundar um pouco na história brasileira do RPG.

3.3 – RPG no Brasil e as suas particularidades históricas

Uma das principais diferenças na história do RPG no Brasil, se compararmos a outros lugares, certamente é o tempo que demorou a chegar ao país, ser traduzido para o português e ser jogado mais popularmente. Além dessa questão, acredito que um dos pontos fundamentais para pensarmos o RPG e a sua repercussão no Brasil é, infelizmente, o caso de Ouro Preto. Falar de RPG no país é sempre retomar essa tragédia; é inevitável, pois, de fato, marcou a recepção do jogo, principalmente por familiares mais velhos dos jogadores e pessoas muito religiosas a partir dos anos 2000. Lembro-me bem quando fui comprar meu primeiro livro, em 2005, em uma livraria muito conhecida em São Paulo. Perguntei ao vendedor onde ficava a

sessão de RPG, ele prontamente alertou a mim, e principalmente aos meus pais, sobre o perigo desses jogos com viés demoníaco, exemplificando a acusação com o assassinato de Ouro Preto.

3.3.1 – A recepção do RPG pelos pais e adultos

O caso aconteceu no final de 2001 nessa pequena cidade, que além de ser tradicional, tem uma forte presença universitária. E os fatores mais importantes para entendermos o que esse caso significou e como foi visto são o lugar e o ano em que ocorreu.

O RPG ainda era pouco conhecido no Brasil, ainda era um produto desconhecido jogado por jovens um tanto estranhos, que costumavam usar roupas mais escuras e ter gostos peculiares, ou seja, *nerds* e metaleiros desse período. Além disso, como já comentamos, o RPG passou por acusações bem semelhantes nos EUA alguns anos após seu surgimento, sendo vinculado a rituais satânicos que poderiam levar seus jogadores à loucura. Não são incomuns as grandes diferenças geracionais e a falta de compreensão entre pais e filhos – inclusive isso se torna tema de uma série de filmes famosos, *teen movies*, principalmente lançados durante a ascensão inicial do RPG. A cultura e a relação de interesses se diferenciam cada vez mais entre jovens e adultos.

Para a família tradicional, é assustador quando as crianças param de ir para a rua brincar e se concentram dentro de casa – nos porões nos EUA – em volta de uma mesa, fazendo vozes diferentes, mais graves e roucas, jogando dados, imaginando coisas e lutando contra monstros como dragões. Um fator que colabora para isso é a falta de confiança que os pais têm nos jovens, que muitas vezes impede que façam suas próprias atividades para desenvolverem sozinhos sem a presença de responsáveis. Pavão, uma das pesquisadoras brasileiras, comenta sobre essa questão importante em conjunto com o processo dos adultos educadores tentarem levar o RPG para as escolas como forma de controlar e se apropriar da prática:

O envolvimento com o RPG (...) tem sido apontado como uma prática perniciosa que levaria os jovens a atos violentos ou ao escapismo da realidade pelo excesso da fantasia. (...) Esses dados nos levam a pensar como a nossa sociedade lida mal com as manifestações de cultura popular que brotam fora dos muros da escola. Segundo minhas observações em campo, acredito que o RPG está passando por uma fase de pedagogização. À medida em que os jovens se interessam tão apaixonadamente por estes jogos, assim como se interessam pelos quadrinhos, educadores se apropriam destas linguagens e as trazem para a cena pedagógica. Se por um lado, este tipo de iniciativa pode apresentar aspectos positivos como a atenção da escola aos interesses dos alunos, por outro, corre-se o risco de banalizar e domesticar estas práticas, transformando-as em um mero instrumento de gestão de classe. (PAVÃO *apud* CUPERTINO, 2008, p. 23).

A pedagogia e a escolarização do RPG no Brasil também é um ponto histórico que adianto e adiciono aqui ao foco por ser fundamental e apresentar os mesmos problemas aqui debatidos. A concepção e presença desse debate da educação e o RPG também é definitiva para a recepção do RPG no país até os dias de hoje.

O RPG é visto como perigoso, pois quebra a estrutura social de uma constante intervenção dos adultos sobre as práticas dos mais jovens. A parte da sociedade mais madura não é capaz de ensinar essa prática aos que estão crescendo sobre RPG, nem mesmo sabem como funciona. Os ritos de passagem acabam sendo feitos e aprendidos pelos próprios adolescentes, e isso também incomoda e assusta. Só existem duas saídas para reagir a esse problema: ou demonizamos a prática, colocando o RPG como o responsável por práticas horríveis da nossa sociedade, ou, em uma hipótese talvez um pouco melhor, trazemos o RPG para o controle da escola – ao mesmo tempo em que praticamente o destruimos ao o transformarmos em mais uma simples ferramenta pedagógica.

Os livros de RPG não só são tratados como bíblias satânicas e perigosas, mas como livros com possibilidades didáticas que podem ser adicionadas às escolas. Ambas as escolhas são sustentadas pelos mesmos motivos e pelo mesmo propósito: “Sendo um rito de passagem (de jovem para jovem, de jogador para narrador) longe das escolas e das orientações dos mais velhos, o preconceito acaba sendo resultado da falta de percepção da natureza lúdica e criadora dos roleplaying game” (CUPERTINO, 2008, p. 23). Pela falta de informação e medo de perder o controle sobre a juventude, os adultos precisam se defender. São tentativas de definir o que os jovens devem ou não ler e suas motivações, destruindo os elementos da sua cultura particular ou apropriando-se dela, descaracterizando-a quase completamente. São duas formas diferentes de colonização, mas visam o mesmo fim.

Colocarmo-nos no lugar desses adultos é um importante exercício de alteridade para entendermos, ao menos um pouco, como esse novo jogo era estranho e assustava as pessoas pela sua simples existência, tanto aqui no Brasil quanto em outros países. Além disso, é um jogo que, como pudemos perceber até aqui, é realmente difícil de definir, explicar e principalmente de entender se você não se propõe a jogá-lo. Enfim, o RPG, por simplesmente existir, preocupa muitos adultos, que levantam constantemente a questão sobre a representação de ameaça que ele é para a sociedade. O RPG é algo desconhecido, e, por isso, algo a ser temido.

Para além desses preconceitos e falta de informação ainda mais presentes em uma cidade pequena e tradicionalista como Ouro Preto, o caso envolveu também algumas questões mais locais por serem alguns universitários os protagonistas da narrativa. Como a pesquisadora

Ana Letícia Fiori aponta, principalmente na sua dissertação (2012), em que faz um estudo aprofundado sobre esse caso, ponderando-o e analisando-o de forma muito coerente, em Ouro Preto existe um conflito entre os moradores tradicionais e os universitários. Além da diferença de idade, os dois grupos são extremamente distintos nos seus modos de vida e de pensar. Uma parte da cultura brasileira presente em grande parte da nossa sociedade também é responsável pela forma como o caso foi avaliado, noticiado e repercutido (FIORI, 2012, p. 131-150), parte essa pertencente à cultura muito religiosa, muitas vezes fanática, conservadora e que busca sempre uma espécie de justiça brutal a qualquer preço, que repete frequentemente “bandido bom é bandido morto” e defende outras atrocidades aos direitos humanos. Essas duas condições de tempo e espaço fazem com que o caso seja analisado e que repercuta da forma como foi.

3.3.2 – O caso de Ouro Preto e o peso da justiça

O caso em si é bem complexo, mas, resumidamente, ele consiste em um feminicídio horrível em que o RPG foi diretamente acusado como um dos culpados por ser relacionado a rituais satânicos, sacrifícios e magias ocultas. Na madrugada do dia 14 de outubro de 2001, encontrou-se o corpo de uma jovem caída na escada de uma igreja, ensanguentada e esfaqueada sete vezes. O homem que cuidava da igreja, que foi quem a encontrou a primeiro momento, achou, inclusive, que era uma imagem de Jesus que tinha sido vandalizada e jogada ali. A jovem, por ser uma visitante na cidade, tinha dormido algumas noites na república em que morava a sua prima e outros garotos. Essas foram as pessoas acusadas do crime. Apenas um dos meninos acusados jogava RPG de mesa, mas foi o suficiente para crescer a narrativa de a vítima ter sido assassinada em uma partida de RPG (FIORI, 2012, p. 155).

O julgamento demorou quase oito anos para acontecer, e durante esse período as mídias televisivas, jornalísticas e inclusive a própria internet elevaram a repercussão do caso a níveis assombrosos, que o fez ganhar rapidamente uma repercussão nacional. Os réus foram inocentados no fim dessa história, apesar de alguns deles terem passado um tempo na cadeia e de a prima da vítima ter ficado em cárcere por nove meses. Todas essas vidas foram severamente marcadas pelo acontecimento. A vítima também foi culpabilizada por jogadores e pessoas influentes no meio do RPG. Na tentativa de reagir aos absurdos da narrativa satânica, cometeram mais um ato extremamente antiético de tentar argumentar que a vítima se drogava e andava com más companhias e que, por isso, tinha sido estuprada e assassinada. Os réus, além de serem presos, tiveram suas vidas completamente transformadas pelo caso, sendo até mesmo

agredidos fisicamente, e também tiveram que sair da cidade e universidade. Por último, que foi também colocado em uma parte do processo como o quinto réu (FIORI, 2012, p. 110), o RPG também teve sua história transformada, ao menos no Brasil. Ele era culpado, segundo a ficção construída pelas autoridades, de persuadir os jovens a cometerem atrocidades como essa.

Impossível não comentar sobre o problema da justiça brasileira como um todo, que leva muitas vezes a resultados piores por falhas absurdas do sistema penal. Em uma tentativa constante de encontrar culpados fantasiosos como o RPG, ou demônios e possessões, ou mesmo colocando a culpa na falta de sanidade mental, afastam-se da verdade ainda mais brutal. Casos como esses são, infelizmente, muito comuns na nossa sociedade e fazem parte de todos os problemas estruturais e materiais, principalmente ligados ao machismo que assassina frequentemente mulheres completamente inocentes. Praticamente, o responsável por esses crimes não é alguém ou algo relacionado à magia, misticismo, satanismo ou religiões pagãs, como acusaram no crime de Ouro Preto e em muitos outros. O RPG foi uma espécie de bode expiatório para justificarem problemas sociais e encontrarem um culpado pela sociedade doente em que vivemos. Atribuiu-se a algo novo e desconhecido uma culpa para encontrar pontualmente o problema que é muito maior e presente há anos na vida de muitas pessoas. Para culpar o RPG, precisou-se inventar toda uma narrativa que não tinha como foco resolver os crimes, mas sim depositar os medos sobre esse jogo desconhecido.

A vida dessas pessoas envolvidas no caso de Ouro Preto, e de muitas outras envolvidas em injustiças cometidas por aquela que deveria representar a justiça¹³¹, foram transformadas radicalmente e nunca mais serão as mesmas. Contudo, como nosso tema é justamente a história do RPG, que certamente esbarra constantemente na vida e na cultura social, voltemos nosso foco a pensar como o RPG foi recebido e quais foram os impactos que sofreu no Brasil. Durante todos os anos que se estendeu o julgamento, o RPG continuou sendo visto como um jogo criminoso, algo perigoso e que deveria ser até mesmo queimado pelos pais. Os noticiários, os pastores e outras autoridades, inclusive, incentivavam que os pais não deixassem seus filhos entrarem em contato com o RPG. Muitos jogadores e colegas contam casos de pais queimarem seus livros ou se desfazerem deles de alguma maneira. O RPG continuou tendo esse aspecto satanista e maligno por muitos anos. Até hoje ainda é possível encontrar esses preconceitos que passaram também para os jogos de vídeo-game similares. Durante um período, ainda nos anos

¹³¹ O caso mais emblemático certamente nos dias de hoje é o de Rafael Braga, jovem negro preso durante as manifestações de 2013 por portar um Pinho Sol na mochila. O produto de limpeza foi alvo de mais uma narrativa inventada que forçava a ideia de que era para compor explosivos. Rafael Braga até hoje continua preso. <https://www.brasildefato.com.br/2018/06/20/simbolo-da-seletividade-penal-caso-rafael-braga-completa-cinco-anos/>. Acessado em: 08/01/2019.

2000, outro alvo desse tipo de ataque foi o *cardgame* colecionável baseado em uma animação japonesa, *Yu-Gi-Oh!*.

O caso de Ouro Preto foi também um dos grandes argumentos para tentarem aprovar projetos de lei que visavam proibir o RPG em alguns municípios pelo país. Até hoje quando se comenta sobre RPG no Brasil percebe-se frequentemente toda a carga dessa falsa narrativa construída em volta do medo, do fanatismo religioso e do preconceito. Essa narrativa do RPG maligno e perigoso foi alimentada por outros casos de assassinatos, tentativas de assassinatos e outros crimes (VASQUES, 2008, p. 27-52). Essa visão deturpada do RPG ganhou cada vez mais força através do sensacionalismo dos jornais e mídias da época.

3.3.3 – Os sistemas e práticas no Brasil

Logicamente, o RPG já existia no Brasil antes de toda essa repercussão, no entanto, até os anos 80, era jogado praticamente apenas pelos estudantes intercambistas brasileiros que chegavam principalmente dos EUA e pelos seus amigos. O RPG foi se espalhando pouco a pouco a partir de livros importados em inglês. Por não ser um material acessível, muitos jogadores faziam cópias impressas dos livros, e essa era uma das únicas formas possíveis de se jogar e conhecer melhor as mecânicas do jogo inicialmente. Os jogadores desse período ficaram conhecidos como “Geração Xerox” (PAVÃO, 2000).

Na década seguinte, alguns livros foram traduzidos por editoras nacionais, principalmente a Devir, que teve praticamente um monopólio dos RPGs importados para o Brasil. Ou seja, foi apenas nos anos 90, quando no exterior já tinha sido lançada boa parte dos clássicos, e *Storyteller* estava começando sua expansão, que o RPG começou a chegar ao país mais popularmente. Um dos sistemas que ganharam maior ênfase no Brasil e que se manteve como uma grande referência para os jogadores foi o GURPS. Como ele é um sistema genérico, com muitas possibilidades de cenários, um RPG lançado num período mais recente e que foi um dos primeiros a ser editado no Brasil, ganhou um respeito e um carinho pelos jogadores brasileiros muito diferentes do que teve e tem no exterior. Esse sistema foi uma referência durante muito tempo, principalmente para jogadores mais antigos.

No mesmo ano em que GURPS foi traduzido para o português pela editora Devir, foi criado também o primeiro RPG brasileiro, *Tagmar*, em 1991. Um sistema que usa os dados de 20 faces e também é baseado na literatura de Tolkien. Ou seja, se passa em um cenário fantástico medieval, por esses motivos principalmente foi acusado de ser uma cópia de D&D.

O sistema lançou muitos outros suplementos e continua produzindo material até os dias de hoje, tendo seu material completamente acessível para download no seu site oficial¹³². Em 1992, a mesma editora de *Tagmar*, a GSA, lançou o *Desafio dos Bandeirantes*, cujo cenário se concentra no próprio país em um momento historicamente marcado, misturado com elementos fantásticos. Esse também foi um dos primeiros sistemas diretamente usado dentro das escolas, principalmente das salas de aula de história. Alguns anos mais tarde, cenários brasileiros foram adaptados a suplementos de GURPS: *Descobrimento do Brasil* (1999), *Quilombo dos Palmares* (1999) e *Entradas e Bandeiras* (1999).

A editora Devir continuava investindo pesado no RPG e em outros *boardgames*, por isso criou em 1993 o primeiro Encontro Internacional de RPG (EIRPG), que chegou até a sua décima nona edição em 2015. Todos esses eventos tiveram ao menos um convidado internacional ligado diretamente à criação e produção de conteúdo para RPG. No primeiro ano, não surpreendentemente, o convidado foi Steve Jackson, o criador de GURPS. Em 1994, no segundo EIRPG, o convidado foi Mark Rein-Hagen, pois no mesmo ano a Devir também traduziu e editou os livros da White Wolf, começando por *Vampiro: A Máscara*. Rein-Hagen também esteve em dois dos últimos três encontros como convidado internacional. Esses eventos também foram os primeiros espaços que possibilitaram a discussão de RPG e educação no Brasil:

Esse encontro anual, talvez a maior fonte de divulgação do RPG no país, se realiza em três dias, sendo que no primeiro há visitação de alunos das escolas inscritas gratuitamente, fato que possibilita a participação de muitas escolas públicas. Em 1998, 1200 alunos estiveram presentes, embora o número de interessados fosse o dobro. Isso levou os organizadores a acrescentarem um período maior no ano seguinte, ampliando o número de participantes. Como o evento acontece nos três dias finais de semana, é na sexta-feira que os alunos participam e, no final desse dia, há uma atividade com os professores, abrindo-se espaço para uma avaliação e troca de experiências. Os docentes que se interessarem em conhecer melhor o RPG, um produto cultural relativamente novo em fase de popularização, têm aí uma boa oportunidade de fazê-lo. (HIGUCHI *apud* VASQUES, 2008, p. 24).

Com o aumento da discussão de RPG no Brasil, com mais eventos sendo organizados por fãs ou lojas menores de RPG e com a chegada de *Storyteller*, o interesse por RPG e o número de jogadores começaram a crescer. *Vampiro: A Máscara*, por exemplo, não só inovou nas mecânicas e temas, criando uma nova perspectiva de jogar RPG, como incentivou uma nova modalidade de RPG, o LARP (*Live Action Role-Playing*). Essa prática muito semelhante

¹³² <http://www.tagmar.com.br/>. Acessado em: 08/01/2019.

ao RPG de mesa começou a ser muito jogada pelos brasileiros principalmente nas grandes cidades.

Outro RPG brasileiro que ganhou muito espaço no mercado e até hoje é comentado e jogado foi criado por Marcelo Cassaro, editor da revista *Dragão Brasil*¹³³. Inicialmente conhecido por *Defensores de Tóquio*, D&T foi criado em 1995, depois foi lançada uma reedição chamada AD&T (1996), antes da versão mais conhecida como 3D&T, editada a partir de 1998. O RPG é uma sátira muito interessante aos *animes*, *mangás* e jogos de luta. Era um livro mais acessível para jogadores novos que não podiam gastar muito dinheiro. Para ser ainda mais acessível, usavam-se dados comuns de seis faces – assim como o próprio GURPS – e o sistema era bem simples e objetivo.

O segundo sistema brasileiro que será, talvez, até mais jogado que o próprio 3D&T foi criado por Marcelo Del Debbio e conta com cenários semelhantes a outros RPGs estrangeiros. Em 1995, lança o livro chamado *Arkanun* pela editora Trama, que utiliza dados de cem faces, ou dois d10 para calcular a porcentagem em praticamente toda jogada. No ano seguinte, 1996, lançou-se com o mesmo sistema o RPG *Trevas*, com aspectos bem semelhantes. Apenas depois que o sistema foi comprado pela editora Daemon, do próprio Marcelo, é que o sistema também ganhou o mesmo nome.

Ambos sempre foram RPGs bem acessíveis, e, hoje, *Trevas/Arkanun* são praticamente um mesmo universo que comporta os cenários de *Anjos: A Cidade de Prata*, *Demônio: A Divina Comédia*, *Vampiros Mitológicos* e *Spiritum: os Reinos dos Mortos*. Alguns anos mais tarde, em 2003, a editora Daemon lança os livros de *Supers* e *Anime*, baseados em universos mais próximos dos quadrinhos e *mangás*, possibilitando a criação de personagens com poderes e habilidades vistas nos desenhos. A partir disso, o sistema se tornou mais genérico e abriu novas possibilidades de cenário. No entanto, os dois primeiros livros, *Arkanun* e *Trevas*, ainda são os mais influentes e mais jogados. Recentemente, uma pesquisa online que já tem mais de 200 mil votos de diferentes jogadores apontou os 100 melhores RPGs de todos os tempos, e o Brasil tem três livros entre eles, em ordem: *Arkanun*, *Trevas* e *Tagmar*¹³⁴. Atualmente, a editora e o autor desse sistema lançaram muitos produtos ligados ao hermetismo, inclusive baralhos de Tarot, relacionando verdadeiramente o RPG a práticas mágicas e místicas. A editora também

¹³³ A *Dragão Brasil* era uma revista vendida em muitas bancas de jornal e trazia as discussões de RPG para o grande público. A revista foi, durante muito tempo, a maior referência para os jogadores brasileiros.

¹³⁴ A pesquisa não é científica, continua constantemente aberta para votação e altera com frequências as posições, mas os três primeiros são D&D, *Shadowrun* e *Call of Cthulhu*, seguidos por *Vampiro: A Máscara*. Apesar de ser uma pesquisa mais informal possibilita uma boa noção dos RPGs mais jogados no mundo. Disponível em: https://www.ranker.com/crowdranked-list/greatest-pen-and-paper-rpg_s-v1. Acessado em: 14/01/2019.

lançou o *RPGQuest*, que mistura jogos de tabuleiros e RPG, baseado na “Jornada do Herói” e feito principalmente para crianças.

Completando as fortes influências e importantes edições de RPGs nacionais, o cenário *Tormenta* é lançado em 1999, criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan. Assim como *Tagmar*, *Daemon* e 3D&T, o cenário de *Tormenta* é até hoje muito presente no imaginário e nas partidas dos grupos de RPG brasileiros.

O RPG no Brasil mistura os principais sistemas e cenários norte-americanos – D&D, *Storyteller* e GURPS – a esses três sistemas nacionais – *Tagmar*, *Daemon* e 3D&T –, e alguns paralelos curiosos podem ser traçados entre cada sistema norte-americano e cada sistema nacional, respectivamente. Os sistemas brasileiros, felizmente, buscam ser mais acessíveis, até para poderem competir com os que eram importados, demonstram consciência da dificuldade do público em comprar um material muito caro. O RPG brasileiro é uma importação da cultura do RPG norte-americano com alguns sabores e experimentações mais tipicamente brasileiros.

Em 2002, além de acontecer o 10º EIRPG em São Paulo, iniciou-se também a realização do Simpósio de RPG e Educação, onde foram debatidas algumas experiências no campo e foram apresentadas algumas pesquisas de pós-graduação. Nesse ano, já haviam sido finalizados, inclusive, alguns estudos acadêmicos no Brasil sobre RPG. Ainda não falamos especificamente sobre esses primeiros e importantes estudos no mundo, apesar de já termos citados muitos deles, inclusive alguns brasileiros.

CAPÍTULO 4

Teorias e estudos do RPG

Neste capítulo iremos analisar os estudos e pesquisas do RPG até os dias de hoje, passaremos pelos primeiros e principais desenvolvimentos teóricos e observaremos as mudanças históricas desses pensamentos. Os livros e reflexões sobre o RPG iniciam desde muito cedo, mas são frequentemente estudos que partem de uma perspectiva antecipada e específica, ou seja, olham para o RPG a partir de uma outra área já consolidada de estudo, seja histórico, social, pedagógico, literário, teatral ou filosófico. São estudos bem pontuais e que tentam ressaltar as características do RPG já observadas em outros locais da sociedade, ou olhar pontualmente alguns elementos, mas sem muito aprofundamento.

Essa é uma das maiores dificuldades dessa área de pesquisa, também observada, mais uma vez, nos estudos do Cinema (BERGALA, 2008). É comum que as novas experiências e práticas sociais sejam sempre vistas a partir de outras já mais estudadas e teorizadas, é um processo mais fácil e, às vezes, até mesmo necessário. No entanto, o RPG precisa se emancipar. Podemos olhá-lo de outras perspectivas, mas precisamos enxergá-lo como algo novo e que precisa ser analisado mais de perto, a fim de construir um novo campo de estudo para além dos já existentes nas academias e teorias. Esse processo se iniciou próximo da virada do milênio, no campo mais acadêmico principalmente a partir do livro de Daniel Mackay (2001), em conjunto com as teorias desenvolvidas nos fóruns de RPG e os debates realizados ao redor delas, que formaram novos teóricos e estudiosos de RPG, inclusive dentro da academia.

Ao que parece, esses esforços teóricos e mais aprofundados nas qualidades particulares do RPG desaguam hoje numa crescente onda de pesquisas que observam o RPG como uma nova arte, uma nova linguagem, e aprofundam ainda mais as questões levantadas inicialmente na virada do milênio. Muitos dos estudos anteriores também são importantes, pois, como vimos, o RPG tem muitas faces, e é interessante observarmos mais atentamente cada uma delas; de certa forma, também possibilitaram que o RPG fosse cada vez mais estudado e chegássemos no momento em que estamos hoje. Logicamente, essa expansão teórica do RPG anda lado a lado com todo o processo histórico do desenvolvimento de sistemas e cenários que observamos.

4.1 – Teorias e estudos do RPG

O RPG ainda é muito pouco estudado na academia, principalmente se considerarmos seu tamanho no mundo e o quanto modifica a vida de muitas pessoas, além das suas potencialidades evidentes. A partir do momento em que o notamos como uma nova arte, como muitos outros teóricos já defenderam, esses estudos parecem ainda mais escassos. Estudar RPG ainda é uma prática difícil, e felizmente alguns de nós fomos gratificados em ter esse espaço para refletir sobre e prestar um pequeno acerto de contas a essa arte que mobiliza tantas pessoas. No entanto, fora da academia, principalmente na internet, existe uma gama enorme de pesquisas e reflexões sobre RPG. Na internet existem muitos materiais de dicas ou discussões mais práticas sobre o jogo, que buscam ajudar os jogadores mais novos, mas também os mais experientes a conhecerem melhor o sistema e até mesmo melhorarem seus modos de jogo.

Podemos encontrar muitos blogs e fóruns com matérias tanto em textos quanto em podcasts tratando tanto desses assuntos mais práticos de dicas de RPG, como também de mais específicos, discutindo temas variados e mais aprofundados de RPG. Além de materiais digitais, muitos livros físicos e textos para revistas especializadas foram escritos sobre RPG, pois existe um grande número de interessados, jogadores fascinados pelos jogos. Muitos desses jogadores estudiosos tanto dos livros de RPG quanto de outros textos, digitais ou não, cresceram, entraram em universidades, foram se mostrando capazes e, por fim, desenvolveram suas reflexões, iniciadas enquanto jogadores, de formas mais rigorosas e aprofundadas. Como iremos notar, temos um grande número de pesquisas a partir dos anos 2000, no Brasil e fora, e o RPG se expande nessa outra área, de estudos teóricos, pouco a pouco.

4.1.1 – Os primeiros e decisivos estudos

Os estudos do RPG começaram praticamente seguidos do seu surgimento, pois, como mostramos, houve um interesse grande por grande parte da população e o RPG cresceu muito rapidamente. Talvez pudéssemos pensar que a escrita e reflexão sobre o RPG começou logo simultaneamente aos primeiros livros, ou melhor, com eles mesmos, afinal, o jogo sempre teve que se explicar e tentar se definir. Isso está correto de certo modo, no entanto, sabemos que uma crítica externa sempre faz muita diferença no estudo de uma arte ou outro objeto de estudo. Em 1979, Lortz disse, em um texto chamado *My life and RPGs* “O recente crescimento do interesse em RPG não é apenas uma moda passageira, é o nascimento de uma importante forma

de arte popular” (*apud* MACKAY, 2001).¹³⁵ Um estudo realmente maior sobre o RPG e que até hoje é referência para primeiros contatos com a teoria chegou quatro anos depois, em 1983, quando o pesquisador Gary Alan Fine lança seu trabalho. A edição do seu livro *Shared Fantasy* foi relançada em 2002 por ser um ótimo trabalho sociológico em que o autor olha para o RPG como uma subcultura e busca conhecer os jogadores e suas motivações e vidas, além de apresentar algumas definições sobre o próprio jogo e sua estrutura e sistemas do período. Em quase todo texto acadêmico com que entrei em contato durante a pesquisa, Fine é uma referência certa, tanto a edição mais recente quanto a de 1983.

Na década de 80, apesar de ter sido um período agitado para novos sistemas de RPG e da ascensão do RPG na cultura popular, assim como o repúdio e medo por parte de adultos e representantes religiosos principalmente nos EUA, não foi um período tão movimentado no campo dos estudos teóricos. Nada muito relevante foi produzido, além de alguns artigos e discussões em revistas às quais não temos tanto acesso. Outro livro realmente relevante, além do *Shared Fantasy*, é do próprio Gary Gygax: *Role-Playing Mastery* (1987). Nesse livro ele discute o jogar RPG, aponta o que acredita que sejam os elementos mais importantes, aborda o próprio *roleplay* e considera o RPG como uma forma de fuga que é sustentada pelo sistema e pelas regras (DAVID, 2015, p. 223).

Em 1990, um livro concentra grande parte da história do RPG: *Heroic-Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. O autor desse livro, Lawrence Schick, precisou inicialmente tentar definir o RPG para definir melhor seu escopo e sua pesquisa. Dessa forma, em seu livro já existem algumas separações e especificações sobre o RPG, e pela primeira vez coloca-se o problema de diferenciar o RPG de outras práticas tanto literárias quanto lúdicas. Três anos depois é iniciado o primeiro estudo teórico mais reflexivo e propositivo de RPG no Brasil.

Sonia Rodrigues, seguindo a sugestão de seu filho que era um jogador de RPG, resolve escrever uma tese de doutorado sobre RPG e as suas narrativas, defendida em 1997 – mas a publicação do livro revisado e com pequenas modificações, o qual se encontra nas referências, acontece apenas em 2004. Seus estudos foram muito avançados, refletiu sobre os sistemas, comparou o RPG com outras formas de contar histórias, tentou entender e encontrar as especificidades e poderes do RPG para a sociedade. Apesar de não ser uma jogadora de RPG, diferente de grande parte dos pesquisadores que levam as pesquisas do RPG a sério, Sonia Rodrigues entendeu o que ele significava para quem jogava e observou bem as práticas do jogo.

¹³⁵ “The recent growth of interest in role-playing is not just a passing fad, it’s the birth of a major popular art form”

Ela dissertou principalmente sobre a relação do RPG com a cultura popular, com os contos maravilhosos, criando o termo Pilhagem Narrativa para explicar esse movimento que o RPG faz com frequência de anexar a si e transformar outros mundos e outras referências (2004, p. 55). Sonia Rodrigues pesquisa o RPG e a contação de histórias no âmbito da oralidade e a forte relação dos jogadores com a pesquisa. Além disso, ela fez uma divisão histórica do RPG em três momentos, ou melhor, em três sistemas: D&D, GURPS e *Storyteller*. Ela relaciona o período inicial do RPG às influências dos jogos de guerra e às narrativas maravilhosas; o segundo período é quando o RPG se foca mais no próprio sistema de jogo e na versatilidade dele; e o terceiro, considerado por ela o mais avançado dos momentos, é quando o RPG entende a sua função de contar história de modo coletivo e coloca isso em prática.

Em 1995, durante a pesquisa e execução da sua tese, Rodrigues criou e organizou um encontro com palestras e debates pela CCBB no Rio de Janeiro. A partir da contribuição de vários pesquisadores, jogadores e interessados pelo tema durante os dias que sucederam as discussões sobre RPG, ela lançou em 1996 o livro com o mesmo título do encontro: *RPG e Arte*. O livro contém materiais interessantes sobre vários temas que relacionam o RPG com outras formas de expressão e outras áreas de pesquisa. O livro é pouco citado e referenciado em outros lugares, e por ter sido feito a partir de palestras diferentes ele é pouco consistente, variando muito os temas de debate, apesar de ser dividido em sete capítulos que tentam aproximar as falas dos pesquisadores.

O livro baseado na tese de doutorado de Sonia Rodrigues foi publicado muitos anos depois e ganhou o nome de *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação*; a sua tese possuía o título original *Roleplaying Game: a Ficção enquanto Jogo*, e foi uma pesquisa dentro da área de literatura. É importante ressaltarmos a diferença nos títulos, pois ao que parece foi apenas uma jogada de *marketing*. A autora adicionou uma parte sobre pedagogia no final do texto, afinal, um livro que fale sobre educação e RPG é mais comercializável que um livro simplesmente teórico. Isso não é de forma alguma uma crítica a Sonia Rodrigues. Na verdade, é o oposto, pois ela se propôs a pesquisar algo que ainda tinha pouco espaço e poucas reflexões com os mesmos objetivos. Pensar o RPG e sua relação com a ficção é algo novo e arriscado pra 1997 e também, de certa forma, para 2004 no Brasil.

Em 1998 é lançada na internet uma revista específica para jogadores de RPG, *Places to Go, People to Be*, cujo autor é Steve Darlington. Apesar de conter pouca extensão de trabalhos, a maioria concentrada em pequenos artigos, devemos dar atenção especial para as suas nove partes sobre a história do RPG. Seu trabalho, apesar de não acadêmico, é muito valoroso, pois ele faz um resumo e uma análise do lançamento dos sistemas e das mudanças na concepção e

recepção do RPG de modo muito completo e bem realizado. Em poucos lugares podemos encontrar um material tão acessível e didático sobre RPG com tamanha qualidade.

Nos EUA é lançado um trabalho ousado desde o seu título: *The Fantasy Role-playing Gamer's Bible* (1999). A proposta é muito interessante, pois pretende desmitificar toda a visão preconceituosa que o RPG de mesa ainda tinha diante dos adultos. Sean Patrick Fannon, o autor, queria fazer um livro para que todos pudessem ler e entender o que de fato isso era. No seu primeiro capítulo, *The Name of the Game*, ele busca definir o RPG de um modo bem mais teórico e já um pouco aprofundado. O segundo capítulo, *Let The Games Begin*, é mais prático e busca uma melhor explicação sobre como jogar RPG, comenta sobre os elementos, o Mestre, o Jogador e mais algumas informações sobre o jogo. O terceiro capítulo do livro é uma história do RPG bem completa. E o seu último capítulo tem também um ótimo nome: *So Many Games, So Little Time*. Nesse capítulo ele comenta e discute os principais sistemas e cenários presentes no período. Fannon tenta, e de fato consegue, fazer uma grande bíblia do RPG, ele apresenta todas essas discussões de forma muito organizada e um tanto aprofundada como ninguém tinha chegado a fazer antes.

Podemos notar que, até aqui, mesmo que as primeiras pesquisas sobre o tema tenham aparecido cedo, são poucos os materiais teóricos sobre RPG. Apesar de haver alguns muito importantes e que cercam bem o objeto de estudo, os números ainda são bem limitados, e parece não haver uma continuidade nas autorias, no sentido de que nenhum autor se mantém pesquisador de RPG e é reconhecido por mais de um livro ou artigos, são pesquisas sempre pontuais no máximo reeditadas. Tudo isso vem se transformando junto com a virada do milênio e avançando progressivamente.

4.1.2 – O período dos anos 2000 na academia brasileira

No mesmo período em que Mackay, Fannon e Rodrigues estavam publicando seus livros mais analíticos, críticos e aprofundados sobre RPG, muitas outras pesquisas acadêmicas se iniciavam e terminavam, tanto no Brasil quanto em outros países. Simultaneamente, o RPG também sofria algumas importantes transformações, o D&D era vendido para a Wizards of the Coast e criava a sua terceira edição, dessa forma era impulsionado, gerando a sua expansão através de mais propagandas e divulgação pelo mundo. Além disso, os MMORPGs caminhavam para o seu ápice, ganhando novos títulos e muito mais jogadores e servidores,

transformando completamente todo o cenário dos jogos. Os anos 2000 certamente foram muito movimentados para o RPG em muito aspectos e em muitas das suas facetas.

Logo na virada do milênio, outra pesquisadora de RPG, Andrea Pavão, escreveu sua dissertação (1999) e em seguida a lançou pela própria Devir com o título *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG* (2000). Seu texto foi uma importante referência para muitos estudos, principalmente porque também buscou olhar mais de perto as questões que os jogadores viviam culturalmente. Dessa forma, ela conseguiu dar um panorama mais específico sobre as experiências dos jogadores brasileiros no eixo Rio-São Paulo durante os anos da sua pesquisa. Sua pesquisa acontece a princípio também na área de educação. Pavão fez um trabalho muito aprofundado e semelhante ao de Rodrigues, mas provavelmente por ter partido da área de educação ganhou espaço mais rapidamente na divulgação da sua pesquisa. Seu foco está menos na pedagogia especificamente e mais na leitura e criação dos jogadores e Mestres, e, como aponta o próprio título, ela estuda os potenciais do RPG nessas discussões. Apesar disso, ela também faz considerações bem interessantes sobre como o RPG está circulando nos meios educacionais e pensa muito sobre o caráter do RPG enquanto formação e incentivo à leitura das crianças e jovens.

No mesmo ano do lançamento do livro de Pavão, Jane Maria Braga defende sua dissertação de mestrado também na área de educação e com uma perspectiva semelhante à de Pavão e Rodrigues. Braga também discute de modo mais aprofundado questões de escrita e leitura dos jogadores e Mestres de RPG e suas possibilidades na escola. A pesquisadora caminha com referências como Vygotsky e Bakhtin e chama de *hipertextualidade* o que Rodrigues chama de Pilhagem Narrativa.

Nos anos consecutivos, muitos outros artigos, monografias e dissertações aparecem no cenário brasileiro. A grande maioria deles se concentra na área de educação, e muitos dos seus autores aparecem no primeiro simpósio de RPG e Educação que aconteceu em São Paulo em 2002 (ZANINI, 2004) Os estudos de RPG se tornam muito mais movimentados, mas pouco desses estudos e conhecimentos pode ser transferido para o RPG de modo geral. Os pesquisadores focam cada vez mais em pontos específicos da relação com os espaços e motivações pedagógicas e continuam por não aprofundar e analisar o que de fato é o RPG para além de sua utilidade em salas de aula, praticamente.

Em 2006 uma tese de doutorado dentro da área de ciências humanas é defendida por Carlos Serbena. Seu estudo é focado no mito do herói dentro dos jogos de RPG e no desenvolvimento desses mitos dentro das partidas de RPG. Essa tese contém uma série de transcrições de entrevistas feita com outros jogadores que somam muitas páginas. Essas

entrevistas alimentam seu estudo com a ideia de tentar compreender melhor por que as pessoas jogam, o que gostam e como se sentem em relação ao RPG. Junto com os estudos do herói, Serbena também faz alguns apontamentos mais para o campo da psicologia.

Em 2007, um advogado escreve uma dissertação dentro da área de literatura e consegue um ótimo resultado em muitas das suas colocações durante a dissertação. O autor é Farley Eduardo Pereira e o título da sua pesquisa é: *No limite da ficção: comparações entre literatura e RPG – role playing games*. Esse é um trabalho muito interessante, realizado no mestrado em Letras da UFMG, que se propõe a algumas análises mais práticas do RPG, de como os jogadores agem e das possibilidades que eles têm. Como o próprio título antecipa, Pereira compara o RPG à literatura e outras artes. Pensa na questão de ficção e de criação de mundos de “como se” a partir do pensamento de Wolfgang Iser (1996). Além disso, ele discursa sobre como o RPG altera os campos literários e artísticos, pela sua própria inserção nas práticas sociais. Aprofunda bastante nessa questão, pois defende que as experiências e desenvolvimento do RPG refletem em outras áreas assim como é influenciado por elas. Para finalizar, ele comenta sobre o RPG e a cultura contemporânea, passando principalmente pela noção de hipertexto, sendo o RPG esse corpo que atravessa muitas outras experiências e práticas ao longo da história da humanidade, perpassando pelos conceitos, absorvendo e adaptando os que deseja para si.

Duas produções bem interessantes surgem em 2008, de Schmit e Vasques, principalmente a dissertação de Wagner Luiz Schmit, que, dentro da área de educação, faz um levantamento histórico e de estudos do RPG muito mais aprofundado do que comumente é visto. Schmit buscou definir e estudar o RPG com uma maior responsabilidade, diferenciando os formatos de RPG. Seu principal foco foi relacionar as teorias e conceitos de Vygotsky com as práticas de RPG, tentando encontrar novas possibilidades para seu uso dentro da sala de aula. Seu mestrado foi defendido em 2008 pela Universidade Estadual de Londrina (UEL).

No mesmo ano, Rafael Carneiro Vasques terminou seu mestrado em educação, também muito semelhante ao de Schmit: *As potencialidades do RPG na educação escolar*. Esse autor, alguns anos após o término da dissertação, iniciou uma série de entrevistas com outros teóricos e criadores de RPG e conteúdos relacionados no YouTube. As entrevistas são muito boas, longas e com bastante material, principalmente sobre a história do RPG no Brasil e a prática do jogo. É interessante ressaltar esses vídeos, pois, além de serem bons, mostram que Vasques continuou interessado em pesquisar e produzir mais materiais dentro dessa área, mesmo que em outros formatos.

Já mais recentemente, em 2012, André Sarturi terminou seu mestrado na área do teatro com o título: *Quando os dados (não) rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação*

entre o roleplaying game e o process drama. A dissertação de Sarturi é focada não no RPG de mesa, mas no LARP, que se assemelha muito mais ao teatro. É comum que as pesquisas acadêmicas que se aproximem mais da perspectiva artística do RPG ocorram na área da literatura para pesquisar RPG de mesa, e na área do teatro quando pesquisam o LARP. As pesquisas do RPG de mesa acabam sendo mais focadas no texto, na narrativa, nas semelhanças mais claras com a literatura. Com o teatro isso não é muito diferente, quando aproximam os dois, é principalmente pensando no LARP de modo a notar as aproximações com o improviso e a performance. São certamente dois pontos interessantes e que ainda devem ser mundo aprofundados, no entanto, o RPG de mesa também tem semelhanças com o teatro, e também com a literatura para além da construção de narrativa.

No mesmo ano, Ana Leticia de Fiori terminou sua dissertação em antropologia social. A pesquisadora foi alguns anos antes acompanhar o caso de Ouro Preto relacionado diretamente ao RPG. O aprofundamento e análise dos fatos e do processo desse caso tão marcante, que buscava incriminar o RPG e outras pessoas inocentes, foi o foco de sua pesquisa. Fiori fez também um pouco da análise e explicação sobre o próprio jogo na sua dissertação e escreveu um excelente artigo, intitulado *Construindo personagens e lugares nos Jogos de Interpretação de Papéis*. Nesse artigo ela debate sobre a criação de *eus* imaginários e os vários espaços que geramos e vivenciamos enquanto jogamos RPG de mesa.

4.1.3 – Os estudos mundiais no segundo milênio

Em 2001, surge o que talvez seja o mais completo e mais inovador estudo já feito sobre RPG, quando Daniel Mackay escreve seu livro *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Mackay assume desde o título e também desde suas primeiras citações e frases que o RPG é uma nova arte. Expõe que até o momento em que escreve a grande parte das críticas do RPG são sobre a perspectiva do design do jogo e defende que deveriam existir mais estudos que analisem e apreciem, ao invés disso, a performance estética do jogo. Para conseguir expor e analisar o RPG como uma arte nova e particular, o autor mescla teoria com aspectos práticos das suas próprias experiências de jogo.

Mackay também divide o seu livro em quatro partes para analisar o RPG em todas as suas facetas, as três primeiras ele aproveita de teóricos de jogos, Eric Zimmerman e Frank Lantz, sendo elas: estrutura cultural, estrutura formal e estrutura social. A última parte é uma estrutura adicionada por ele visando à especificidade do RPG enquanto jogo e também arte

muito peculiar: estrutura estética. A parte dedicada à estrutura cultural do RPG reflete sobre as suas relações com a cultura norte-americana principalmente. A segunda parte é também muito interessante, pois visa a estudar a forma como o RPG se apresenta e os elementos de performance. A terceira parte retoma o contexto cultural, e Mackay consegue realmente entrelaçar a sua prática enquanto jogador e o seu papel de pesquisador rigoroso e muito comprometido em tentar entender, conhecer e analisar o RPG. Esse livro já contém aspectos mais acadêmicos de escrita e organização de referência, citação e material. O mergulho que esse livro propõe é muito profundo. Também faz uma análise histórica, definição e explicação do RPG, mas foca seus esforços em cercar esse corpo estranho de todos os lados, principalmente dos menos usuais. Mackay inicia uma perspectiva não exatamente nova, mas que é pela primeira vez tomada completamente por um livro. Todos os pesquisadores de RPG devem muito a esse estudo que abriu portas e proporcionou um arcabouço muito sólido, principalmente pela sua qualidade.

Os estudos de RPG foram sendo mais focados, além dos EUA, por pesquisadores nórdicos e franceses, principalmente – ao menos esses ganharam bem mais visibilidade e fizeram pesquisas muito consistentes. Por exemplo, em 2002, Robins Laws, designer de jogos que criou *Feng Shui*, e também escritor e jogador, com a colaboração de Steve Jackson lançou *Robin's Laws of Good Game Mastering*, um livro pequeno, mas com vários apontamentos de como se tornar um melhor Mestre para as partidas de RPG. Embora não tenha muita teoria e análise no livro, mostra uma preocupação grande com a prática do jogo e em ajudar os jogadores ou ao menos lucrar com a vontade deles de se tornarem melhores no RPG. Laws, alguns anos mais a frente, escreve sozinho o livro *Hamlet's Hit Points* (2010), um livro em que busca ensinar os jogadores a entender melhor a prática de contação de histórias. A partir do estudo bem didático da estrutura narrativa de algumas histórias, ele tenta explicar aos Mestres e jogadores como tornar suas campanhas mais interessantes.

No ano seguinte, em 2003, uma tese de doutorado ganhou renome mundial e trouxe pensamentos muito interessantes sobre o RPG e suas figuras de autoridade: *Playing with Power: The Authorial Consequences of Roleplaying Games*. A tese foi defendida por Michelle Nephew, doutora em literatura inglesa. Outro estudo acadêmico muito interessante e também com maior renome mundial é a dissertação: *Tabletop Role-playing Games: perspectives from narrative, game, and rhetorical theory* (2005), escrita também por uma mulher, Jennifer Ann Cover, que aprofunda na definição e nas qualidades particulares do RPG.

Dois pesquisadores finlandeses, Markus Montola e Jaako Stenros, organizam e publicam um livro em 2004 com uma série de artigos de outros pesquisadores. *Beyond Role*

and Play tem artigos bem variados nos seus temas e objetivos, trabalhando tanto o LARP quanto o RPG de mesa em contato com outras teorias e perspectivas. Montola continua até hoje escrevendo muitos artigos e textos sobre RPG, e um dos mais interessantes, que escreveu em 2005, mas modificou alguns anos depois, foi: *The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process* (2008). Publicado apenas um ano antes, outro artigo seu que é também uma ótima referência é *Tangible Pleasures of Pervasive Role-Playing* (2007). Montola também defendeu mais recentemente sua dissertação sobre RPG (2012) e é um dos teóricos com mais em publicações e estudos constantes do RPG.

Dois anos depois desse livro editado pelos dois finlandeses, em Estocolmo lançam o livro *Role, Play, Art* (2006). O livro é semelhante em estrutura e temática a *Beyond Role and Play*, inclusive, um dos doze artigos que compõem o livro é também de Markus Montola. Os artigos são mais focados em estudos do jogo principalmente como arte, no entanto, o mais debatido são os aspectos específicos do LARP, pouco é discutido sobre o RPG de mesa.

Na mesma edição da revista *International Journal of Role-Playing*, em que Montola publicou o seu artigo sobre as regras invisíveis no RPG¹³⁶, outros dois jogadores e teóricos do RPG escrevem: *The Many Faces of Role-Playing Games* (2008). Os autores são Michael Hitchens e Anders Drachen, o primeiro é de uma universidade da Austrália, e o segundo, da Dinamarca. O artigo é também excelente, busca várias perspectivas sobre RPG ao mesmo tempo em que eles tentam encontrar a sua própria definição, tendo em vista as várias formas pelas quais o RPG pode ser assimilado.

Um pouco antes dessas últimas pesquisas mais acadêmicas, dois artigos muito bons são lançados na internet, no ano de 2003. Um deles é o *Story and Narrative Paradigms in Role-Playing Games*¹³⁷, escrito por John Kim, e o outro é *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*¹³⁸, escrito por Liz Henry. Apesar de ambos serem publicados apenas online como artigos isolados e serem também breves, os autores são bem rigorosos e responsáveis com suas pesquisas. Em 2006, Joris Dormans publica outro incrível artigo na revista internacional *Games Studies*, também digital, focada em estudos de jogos. Essa revista apresenta poucos artigos sobre RPG de mesa, mas são uma ótima referência para os *Games Studies* desde 2001. O nome do artigo de Dormans é *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*¹³⁹. Logo no início do artigo ele

¹³⁶ “The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process” (2007).

¹³⁷ <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/narrative/paradigms.html>. Acessado em: 14/01/2019.

¹³⁸ <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/liz-paper-2003/>. Acessado em: 14/01/2019.

¹³⁹ <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>. Acessado em 27/01/2019.

apresenta os diferentes tipos de RPG em mídias diferentes, e decide concentrar-se no RPG de mesa, ou, como ele prefere chamar: de papel e caneta. O artigo é bem conciso e foca no papel que as regras têm em um jogo tão complexo como o RPG.

Também em 2006, Shannon Appelcline escreve alguns artigos bem relevantes sobre a indústria do RPG e a sua história do RPG, disponível ainda online¹⁴⁰. Alguns anos mais tarde também escreve, em 2012, uma série de textos chamados *Designers & Dragons*, que também está disponível no mesmo site¹⁴¹. Appelcline foi contratado pela própria Wizards em 2012 para escrever para os 40 anos de comemoração de D&D, e a partir dessas pesquisa lança o livro *Designers & Dragons* e o *A History of the Roleplaying Game Industry* (2013), em que conta detalhes das primeiras publicações de D&D. Tornou-se, assim, uma das maiores referências para a história minuciosa do RPG, principalmente nos EUA e dentro da indústria.

Apesar de uma boa quantidade de artigos, teses, dissertações, estudos tanto acadêmicos quanto mais informais nesses anos, os estudos do RPG só mudam de fato, e as teorias passam a ser acessadas por um público maior, a partir de uma onda de fóruns, principalmente *The Forge*. Nele, as teorias e definições de RPG e as suas práticas foram discutidas por uma série de jogadores, Mestres, *game designers* e teóricos, o que modificou a forma de se fazer e jogar RPG em meados dos anos 2000.

4.2 – As primeiras teorias especificamente sobre RPG

Nós avançamos na linha do tempo muitos anos a frente e agora devemos voltar um pouco, porque, como comentamos, perto da virada dos anos 2000 muitas coisas mudaram para a história e concepção do RPG, e uma das maiores dessas mudanças certamente se iniciou a partir da criação do *Threefold Model*, logo em 1997. Essa teoria surgiu a partir de discussões do fórum *rec.games.frp.advocacy*, criado em 1992.

O fórum destinava-se a jogadores de RPG e tinha o propósito de possibilitar discussões sobre diferentes jogos e diferentes estilos de RPG. Inicialmente, a ideia era, inclusive, que fosse um espaço para os jogadores praticamente se digladiarem; originalmente, foi pensado com o propósito de ser um espaço para discussões acaloradas para que os jogadores defendessem os RPGs e o estilo de jogo que preferiam. No entanto, a partir desses debates e discordâncias começou a aparecer a necessidade de se discutir conceitos sobre o RPG, o que

¹⁴⁰ <https://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory1.phtml>. Acessado em: 15/01/2019.

¹⁴¹ <https://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons1.phtml>. Acessado em: 15/01/2019.

ele é, como funciona, quais estilos e técnicas existem e como jogar de uma forma melhor (KIM, 2007)¹⁴².

A partir dessas discussões, comparações de sistemas e formas e motivos diferentes de jogadores de várias regiões distintas jogarem RPG, em outubro de 1998 John H. Kim formalizou a teoria *Threefold Model* ao atualizar a FAQ (perguntas frequentes) do fórum. O maior resultado de todo esse debate se deu na aceitação por grande parte dos jogadores participantes do fórum de que não existia apenas um modo certo de jogar RPG, mas diferentes maneiras e preferências que se davam em distintos “acordos sociais” entre grupos. A divisão desses motivos ou preferências dos jogadores em jogar RPG se estabeleceu inicialmente em: Dramatista, Simulacionista e *Gamista*¹⁴³. As definições foram sofrendo transformações e variações ao longo do tempo, mas, segundo o próprio autor, os modos diferentes de jogar são:

“**dramista**”: é o estilo que valoriza o quão bem a ação no jogo cria um enredo satisfatório. Diferentes tipos de histórias podem ser considerados satisfatórios, dependendo dos gostos individuais, variando de uma ação fantasiosa a um drama de caráter credível. É o resultado final da história que é importante.

“**gamista**”: é o estilo que valoriza a criação de um desafio justo para os jogadores (em oposição aos outros jogadores-personagens). Os desafios podem ser o combate tático, os mistérios intelectuais, a política ou qualquer outra coisa. Os jogadores tentarão resolver os problemas aos quais são apresentados e, por sua vez, o GM fará com que esses desafios sejam solucionados se eles agirem de forma inteligente dentro do contrato.

“**simulacionista**”: é o estilo que valoriza a resolução de eventos dentro do jogo com base apenas em considerações do mundo do jogo, sem permitir que qualquer meta-jogo afete a decisão. Assim, um GM totalmente simulacionista não falsificará os resultados para salvar os jogadores ou para salvar sua trama, ou até mesmo mudar os fatos desconhecidos dos jogadores. Tal GM pode usar considerações de meta-jogo para decidir questões de meta-jogo como quem está interpretando qual personagem, se vai desenvolver uma conversa palavra por palavra, e assim por diante, mas ela resolverá eventos reais no jogo baseados no que “realmente” aconteceria. (KIM, 1998).¹⁴⁴

¹⁴² <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/rgfa/>. Acessado em: 15/01/2019.

¹⁴³ Nunca se encontrou uma boa tradução para o original *gamist*, por isso usa-se comumente o mesmo termo.

¹⁴⁴ “**dramatist**’: is the style which values how well the in-game action creates a satisfying storyline. Different kinds of stories may be viewed as satisfying, depending on individual tastes, varying from fanciful pulp action to believable character drama. It is the end result of the story which is important.

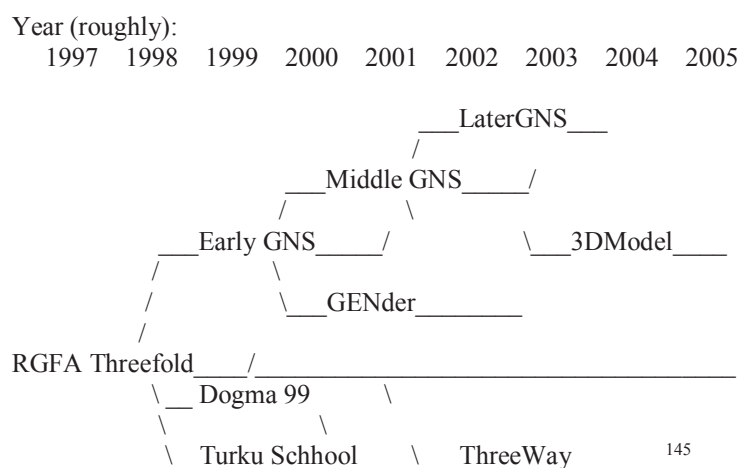
‘**gamist**’: is the style which values setting up a fair challenge for the players (as opposed to the PCs). The challenges may be tactical combat, intellectual mysteries, politics, or anything else. The players will try to solve the problems they are presented with, and in turn the GM will make these challenges solvable if they act intelligently within the contract.

‘**simulationist**’: is the style which values resolving in-game events based solely on game-world considerations, without allowing any meta-game concerns to affect the decision. Thus, a fully simulationist GM will not fudge results to save PCs or to save her plot, or even change facts unknown to the players. Such a GM may use meta-game considerations to decide meta-game issues like who is playing which character, whether to play out a conversation word for word, and so forth, but she will resolve actual in-game events based on what would ‘really’ happen.”

Esse modelo de certa forma representa como as decisões tanto dos Jogadores quanto do Mestre são tomadas diante das situações do jogo. Os simulacionistas, por exemplo, buscam comumente deixar os resultados mais lógicos e harmônicos com o próprio universo, tentando definir o que realmente aconteceria naquela situação, com aqueles personagens naquele mundo. Os *gamistas* tendem a seguir a lógica não do universo, mas do jogo em si, vendo eles mesmos mais como Jogadores do que como personagens, tentam causar maior dificuldade e desafios para uma maior diversão na resolução e conquista. Os Dramatistas estão preocupados com os aspectos do drama, ou seja, da tensão, de um melhor resultado e encaminhamento para a história e construção de momentos que mais os agradem nesse sentido. São esses os três modos básicos diferentes de pensar, jogar e experienciar o RPG estabelecidos por essa primeira teoria.

4.2.1 – *Threefold Model* e a teoria GNS

A partir do *Threefold Model* muitas outras discussões se espalham pela internet e pelos grupos de RPG; o modelo é adaptado para outros contextos, outras opiniões, criando outras formas de dividir e principalmente interpretar o que seriam essas divisões. John H. Kim fez uma linha do tempo mostrando alguns desses ramos que a teoria vai ganhar conforme o passar dos anos:



Como podemos perceber, o primeiro outro modelo que aparece para refletir sobre o RPG a partir do *Threefold Model* será também o mais famoso deles – com a maior repercussão dentre todas as teorias, inclusive da pioneira –, conhecido como a teoria GNS. Essa teoria

¹⁴⁵ <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/evolution.html>. Acessado em: 15/01/2019.

mantém três divisões, muito semelhantes ao modelo de Kim, mas ela é criada e desenvolvida em outro fórum de RPG, *The Forge*. O fórum também tem propósito semelhante, e até hoje podem ser visto os debates que foram travados com essa e outras temáticas entre os jogadores de RPG, incluindo os responsáveis pelo fórum. Uma das maiores diferenças, ou ao menos uma das iniciais entre o *Threefold Model* e a GNS, é que o responsável por organizar e definir a segunda, Ron Edwards, não está preocupado apenas com a prática dos jogadores, mas também com o design dos jogos. Para ele, essa teoria serve em grande parte para que sejam feitos melhores jogos com objetivos mais claros e definidos, para que os autores se tornem mais conscientes dos sistemas de RPG que criam para a comunidade.

Parte disso é melhor compreendida a partir do conhecimento de uma publicação de Ron Edwards de 1998, um artigo com o título de *System Does Matter*. No período, era comum que os jogadores – isso se mantém um pouco até hoje – considerassem o sistema como algo menos importante no RPG, principalmente por estarem descontentes com os sistemas do período, preferiam muitas vezes jogar os seus próprios ou ignorá-los simplesmente, jogando de modo mais interpretativo. Muitos grupos de jogadores começaram a preferir os sistemas mais simplificados, pois acreditavam que assim teriam maior liberdade criativa. Edwards incentivou que se pensasse mais sobre esses sistemas, relacionando ao que os jogadores preferiam e como preferiam, criando sistemas mais específicos para os objetivos diversos de toda a comunidade, propondo o caminho oposto. Ron Edwards traz o foco da teoria do RPG para os sistemas e mecânicas de jogo, nessa perspectiva não existe também uma forma certa de se criar sistemas, assim como não existe um modo certo de jogar RPG, deve-se pensar os sistemas conforme as necessidades e vontades do grupo e seus modos de jogar. Em 2001, ele organiza a teoria GNS para que fosse também usada e pensada como diferentes focos para os sistemas de RPG, não sendo mais apenas uma análise da recepção e prática dos jogadores, mas também um instrumento de criação para os autores (DAVID, 2015, p. 208).

Uma segunda grande diferença entre as duas teorias é que para Ron Edwards os três caminhos de jogo são excludentes entre si. Uma partida não pode ter jogadores de todos os três modos de uma vez, nem mesmo dois deles enquanto objetivo do grupo. Ao escolher um deles como *agenda criativa*¹⁴⁶, está se definindo o foco principal de decisões e a forma como o grupo irá jogar. Nessa teoria, os modos de jogar se tornam mais definitivos e limitantes, enquanto no *Threefold Model* há constantemente uma mescla dessas opções, em que os modos e preferências

¹⁴⁶ Esse é o termo dado às motivações do grupo, é isso que os mantém ligados e continuamente jogando uma mesma partida de RPG. Todos têm, ou ao menos devem ter, uma mesma *agenda criativa*, ou seja, mesmos objetivos e motivos para agir e jogar. Foi definido em conjunto com a teoria GNS.

ajudam a compreender, mas não definem os únicos objetivos e modos de jogar RPG. Inclusive, John H. Kim defende o oposto: “Seu estilo individual não pode ser classificado em uma única palavra. Indo direto ao ponto, você provavelmente usa uma mistura de técnicas diferentes e trabalha com mais de um objetivo. Você pode tender mais para um canto do triângulo, mas você provavelmente valoriza uma mistura” (1998)^{147 148}. Para Ron Edwards, as três formas são as possibilidades definitivas de estilo de jogo, só se pode jogar em uma dessas, e apenas uma delas deve definir a sessão de um grupo.

A terceira diferença clara entre as teorias é que na teoria GNS essas formas não são nem mesmo resumidas em *gamismo*, *simulacionismo* e *dramismo*. Mudam não só a definição de cada uma das decisões e objetivos dos jogadores, mas também a nomenclatura de uma delas; os três modos de jogo, ou seja, as *agendas criativas*, são:

- **Gamismo** é expresso pela competição entre os participantes (as pessoas reais); inclui condições de vitória e perda de personagens, tanto a curto quanto a longo prazo, que refletem nas estratégias reais de jogo das pessoas. Os elementos listados fornecem uma arena para a competição.

- **Simulacionismo** é expresso através do aprimoramento de um ou mais dos elementos listados no Conjunto 1 acima; em outras palavras, o simulacionismo aumenta e concentra a exploração como a prioridade do jogo. Os jogadores podem estar muito preocupados com a lógica interna e consistência experiencial dessa exploração.

- **Narrativismo** é expresso pela criação, via role-playing, de uma história com um tema reconhecível. Os personagens são protagonistas formais no clássico sentido das aulas de introdução à literatura, e os jogadores são frequentemente considerados co-autores. Os elementos listados fornecem o material para o conflito narrativo (novamente, no sentido especializado de análise literária). (EDWARDS, 2001).^{149 150}

No modelo anterior, uma das formas de jogar RPG era ligada ao drama, agora, na versão de Edwards, ela assume a narrativa. A diferença, logicamente, não é só de nomenclatura: na

¹⁴⁷ A versão original pode ser encontrada no link: <https://groups.google.com/forum/?hl=en#!msg/rec.games.frp.advocacy/F8BPiOQkF3A/ui1iyXPM9Z0J>. Acessado 15/01/2019.

¹⁴⁸ “Your individual style cannot be pigeonholed into a single word. More to the point, you probably use a mix of different techniques, and work towards more than one goal. You may tend more towards one corner of the triangle, but you probably value a mix” (1998).

¹⁴⁹ <http://www.indie-rpgs.com/articles/3/>. Acesado em 15/01/2019.

¹⁵⁰ “• **Gamism** is expressed by competition among participants (the real people); it includes victory and loss conditions for characters, both short-term and long-term, that reflect on the people's actual play strategies. The listed elements provide an arena for the competition.

• **Simulationism** is expressed by enhancing one or more of the listed elements in Set 1 above; in other words, Simulationism heightens and focuses Exploration as the priority of play. The players may be greatly concerned with the internal logic and experiential consistency of that Exploration.

• **Narrativism** is expressed by the creation, via role-playing, of a story with a recognizable theme. The characters are formal protagonists in the classic Lit 101 sense, and the players are often considered co-authors. The listed elements provide the material for narrative conflict (again, in the specialized sense of literary analysis).”

teoria GNS o foco se torna um tema dentro da história, a preocupação não está nos melhores acontecimentos para a construção de drama e tensão, e são reconhecidas mais semelhanças com a literatura. A definição de um tema deve ser o foco dos jogadores dentro da perspectiva narrativista, é uma espécie de moral da história ao redor da qual o jogo gira, e os jogadores devem jogar e desensolver a narrativa sem preparar a sua resposta ou os acontecimentos previamente. O dramismo é uma forma de pensar o RPG dando prioridade a situações mais tensas, marcantes, com resoluções mais interessantes para os jogadores que a constroem. O narrativismo se preocupa com a estrutura narrativa, busca construir um sentido nela, uma resposta a valores da nossa sociedade que perpassam o mundo ficcional.

A concepção de *gamismo* também é bem alterada. Na teoria GNS ela ganha um caráter de competição entre os jogadores, entre Jogador e Mestre ou entre jogadores-personagens. Já no *Threefold Model* os jogadores *gamistas* estão procurando diversão ainda coletivamente contra um desafio, comumente ligado a batalhas, resoluções de conflitos ou outras formas lúdicas de diversão. Na GNS, o *gamismo* assume também uma forma incessante do modo de jogar, e não está relacionado simplesmente às soluções que encontram para o conflito ou aos caminhos que decidem seguir, mas sim a uma motivação do porquê de estarem jogando. No *Threefold Model*, os jogadores querem ter mais dificuldades, seja em *puzzles*, combates ou investigações, é com essa concepção em mente que eles agem. Na teoria GNS, os jogadores querem competir, querem ganhar dos outros jogadores, constroem isso como uma característica sempre presente.

4.2.2 – O simulacionismo e as premissas narrativas

O simulacionismo, apesar de parecer o menos diferente dos três, talvez seja o que apresenta as maiores particularidades e dissidências para os dois teóricos. Para Kim, o simulacionismo representa o comprometimento com a lógica do mundo, agir conforme o personagem e os acontecimentos e regras do cenário. Na teoria GNS, o simulacionismo não está conectado ao conceito de simular um outro mundo, é bem mais específico e mais desenvolvido do que isso, ganha outras reflexões e possibilidades. Para Edwards, o simulacionismo está relacionado principalmente à exploração de elementos básicos para jogar RPG, estabelecidos por ele mesmo: Personagem, Sistema, Configuração, Situação e Cor (*Character, System, Setting, Situation e Color*). Ele explica e define rapidamente cada um desses elementos.

- **Personagem:** uma pessoa ou entidade fictícia.
- **Sistema:** um meio pelo qual se determina que ocorram os eventos do jogo.
- **Configuração:** onde o personagem está, no sentido mais amplo (incluindo histórico e localização).
- **Situação:** um problema ou circunstância enfrentada pelo personagem.
- **Cor:** quaisquer detalhes ou ilustrações ou nuances que forneçam atmosfera. (EDWARDS, 2001).¹⁵¹

Esses são elementos explorados pelo simulacionismo principalmente, mas é a partir do contato com esses elementos em conjunto, ou separadamente, que os primeiros interesses de um jogador iniciante aparecem, ou o seu total desinteresse. Quando um jogador de RPG se interessa frequentemente por um desses elementos, ele cria a sua *premissa*, ou seja, é essa curiosidade inicial que vai mantê-lo focado em desenvolver a experiência do jogo. Seu interesse pode ser pelos eventos do jogo, a história, os problemas, ou mesmo a atmosfera do jogo; é o que liga o jogador a querer imaginar e a explorar o RPG e seus elementos. No entanto, essa *premissa* é passageira, ela é provisória, pois ainda é individual e superficial, a verdadeira *premissa* só irá aparecer quando o grupo decidir e compartilhar entre todos eles uma mesma *agenda criativa*. Ou seja, apenas quando o grupo entender qual é a sua *premissa* dentro dos objetivos do GNS terão uma *premissa* de fato, mas enquanto isso os novos jogadores criam as suas premissas temporárias. Para Edwards, todos do grupo devem concordar com uma mesma *premissa* e apoiá-la para que o jogo aconteça minimamente, se não, corre o risco de se perderem no caminho, durante as sessões de RPG. Ela é que vai manter o jogo funcionando, que movimenta o grupo a seguir sempre em frente e cria algo em comum, é ela o elo para todo o jogo e a inter-relação entre os jogadores. Vamos analisar alguns exemplos do que elas podem ser separadamente, primeiro para os *gamistas*:

As premissas *Gamistas* concentram-se na competição sobre metas evidentes de meta-jogo. Eles variam em relação a quem está competindo com quem (jogadores vs. jogadores; jogadores vs. GM; etc.), o que está em jogo, condições de vitória e perda, e qual tipo específico de estratégia está sendo empregado. O jogo *gamista* também varia muito em termos do que é e do que não é previsível (isto é, aleatório), tanto em termos de posições iniciais como em termos de eventos em curso.

- Posso jogar bem o suficiente para que meu personagem sobreviva aos perigos?
- Posso marcar mais pontos do que os outros jogadores?

¹⁵¹ “• Character: a fictional person or entity.

- System: a means by which in-game events are determined to occur.
- Setting: where the character is, in the broadest sense (including history as well as location).
- Situation: a problem or circumstance faced by the character.
- Color: any details or illustrations or nuances that provide atmosphere.”

E muito mais, dependendo do arranjo e organização dos participantes. (EDWARDS, 2001).¹⁵²

Os objetivos, ou *premissas*, que Ron Edwards exemplifica para os *gamistas* parecem mais fracos do que os sugeridos por John H. Kim alguns anos antes, e sobre a qual o primeiro tenta reestruturar e mantém muitas características. A própria concepção e propósito de trazer a competição para entre os jogadores parece uma perspectiva mais pessoal e menos comum a grande parte dos grupos. Ou, ao menos, essa é uma forma muito padrão do que se espera de um jogo, e distante do que o RPG se propõe na sua estrutura. Prontamente, os *gamistas* foram sempre deixados de lado e menosprezados pelos outros jogadores, pois partir desse ponto de vista realmente atrapalha a percepção de que elementos lúdicos são importantes na prática do RPG e podem também ser *premissas* interessantes. Isso limita o lúdico à competição, quando sabemos que jogar não é só competir; podemos facilmente notar que os elementos de jogo importantes no RPG não estão relacionados prontamente à competição com outra pessoa. Para termos outros exemplos, vamos observar e analisar algumas *premissas* narrativistas:

As premissas Narrativistas se concentram em produzir um tema através de eventos durante o jogo. O tema é definido como um julgamento de valor ou ponto que pode ser inferido dos eventos do jogo. Meus pensamentos sobre a Premissa Narrativista são derivados do livro *A Arte da Escrita Dramática*, de Lajos Egri, especificamente sua ênfase nas questões que surgem dos enigmas e paixões humanas de todos os tipos.

- A vida de um amigo vale a segurança de uma comunidade?
- O amor e o casamento superam a lealdade de uma pessoa a uma causa política?
- E muito, muito mais – toda a gama de literatura, mitos e histórias de todos os tipos. (EDWARDS, 2001).¹⁵³

Essa concepção narrativista talvez soe ainda mais estranha do que a apresentada para os *gamistas*, e, apesar de ela parecer mais bem elaborada e teoricamente funcional, ela foge de uma concepção razoável de RPG. Pensar em um tema reconhecível para os jogadores como uma *premissa* para desenvolver a narrativa parece ser uma prática pouco realista. Dificilmente

¹⁵² “Gamist Premises focus on competition about overt metagame goals. They vary regarding who is competing with whom (players vs. one another; players vs. GM; etc), what is at stake, victory and loss conditions, and what particular sort of strategizing is being employed. Gamist play also varies widely in terms of what is and is not predictable (i.e. randomized), both in terms of starting positions and in terms of ongoing events.

- Can I play well enough such that my character survives the perils?
- Can I score more points than the other players?

And much more, depending on the arrangement and organization of the participants.”

¹⁵³ “Narrativist Premises focus on producing Theme via events during play. Theme is defined as a value-judgment or point that may be inferred from the in-game events. My thoughts on Narrativist Premise are derived from the book *The Art of Dramatic Writing* by Lajos Egri, specifically his emphasis on the questions that arise from human conundrums and passions of all sorts.

- Is the life of a friend worth the safety of a community?
- Do love and marriage outweigh one's loyalty to a political cause?
- And many, many more - the full range of literature, myth, and stories of all sorts.”

conheceremos jogadores que pensarão nessas questões exemplificadas e jogarão com o objetivo de desenvolvê-las e de, talvez, respondê-las com o próprio desenrolar do jogo. Conseguir atingir um nível de consciência estrutural de uma narrativa é algo no mínimo trabalhoso para qualquer outra arte narrativa, quanto mais para uma arte em que tudo é improvisado e com várias vozes constantemente destoantes. Não parece um objetivo fácil e nem mesmo necessário para o RPG. Como aponta Coralie David (2015, p. 210), faz mais sentido definir como dramismo e não como narrativismo, principalmente se refletirmos a partir do sentido de arte dramática, podendo construir situações mais interessantes, prazerosas e momentâneas. A forma de jogo é decidida a partir da vontade de criar os conflitos e conclusões mais potentes, para desenvolver e conhecer aos poucos os rumos dos acontecimentos. O dramismo está relacionado a uma preocupação com a experiência dos acontecimentos e o desenrolar deles para os jogadores, e o narrativismo se preocupa com a questão central de valor ou moral da narrativa e de se manter ao redor dela no ato de jogar. Por outro lado, o simulacionismo na teoria GNS apresenta *premissas* um tanto mais específicas:

As Premissas Simulacionistas são geralmente mantidas em seu papel mínimo de interesse estético pessoal; o esforço durante o jogo é gasto na Exploração. Portanto, a variedade do jogo Simulacionista surge da variedade do que está sendo explorado.

- Personagem: jogo altamente internalizado de experiência do personagem, por exemplo, a abordagem de Turku. Um possível desenvolvimento da premissa do “vampiro” em termos de Exploração do Personagem poderia ser: Como é ser um vampiro?
- Situação: funções e tarefas de personagens bem definidas, incluindo o jogo orientado por metaplot. Um possível desenvolvimento da premissa do “vampiro” em termos de Exploração da Situação poderia ser: O que o lorde dos vampiros requer que eu faça?
- Ambientação: um forte foco nos detalhes, profundidade e amplitude de um determinado conjunto de material de origem. Um possível desenvolvimento da premissa do “vampiro” em termos de Exploração da Ambientação poderia ser: Como a intriga vampírica moldou a história humana e a política de hoje?
- Sistema: um grande foco no mecanismo de resolução e todas as suas nuances em termos estritamente internos ao mundo do jogo e termos internamente causais. Um possível desenvolvimento da premissa do “vampiro” em termos de Exploração do Sistema poderia ser: Como várias armas prejudicam ou não prejudicam um vampiro, em detalhes causais específicos?
- Qualquer combinação de reforço mútuo dos elementos acima é, naturalmente, adequada a esta forma de jogo. (EDWARDS, 2001).¹⁵⁴

¹⁵⁴ “Simulationist Premises are generally kept to their minimal role of personal aesthetic interest; the effort during play is spent on the Exploration. Therefore the variety of Simulationist play arises from the variety of what's being Explored.

- Character: highly-internalized, character-experiential play, for instance the Turku approach. A possible development of the ‘vampire’ premise in terms of Character Exploration might be, What does it feel like to be a vampire?
- Situation: well-defined character roles and tasks, up to and including metaplot-driven play. A possible development of the ‘vampire’ premise in terms of Situation Exploration might be, What does the vampire lord require me to do?
- Setting: a strong focus on the details, depth, and breadth of a given set of source material. A possible development of the ‘vampire’ premise in terms of Setting Exploration might be, How has vampire intrigue shaped human history and today's politics?

O simulacionismo parece ser o mais completo, e é um dos pontos em que Ron Edwards propõe algo mais novo para essas teorias, afinal, esse estilo se relaciona diretamente com os elementos que ele expõe e define como iniciais e fundamentais para serem explorados nas partidas de RPG. São opções mais bem definidas de *premissas* e, dentro dessas, há ainda mais variações. Explorar um dos elementos parece ser realmente algo interessante, apesar de não necessariamente se relacionar diretamente com o simulacionismo estrito. Afinal, originalmente, no *Threefold Model*, ele estava associado à ideia de se agir conforme a lógica do mundo e do personagem, preocupando-se em ser verossímil e respeitoso com a estrutura no mundo ficcional. A exploração é, apesar disso, uma nova noção mais completa de possibilidades e aparentemente mais potente do que simplesmente se propor a ser parte de um mundo em movimento, simular outra realidade e outras vidas. A exploração traz ao jogar um sentido mais ativo de testar esse mundo através de distintos aspectos.

4.2.3 – Outras contribuições da Forja

A teoria GNS, apesar de ser bem mais conhecida e normalmente a mais referenciada, lançada depois do *Threefold Model*, em muitos pontos é confusa e contém definições mais vagas. Apesar disso, ela aumentou a quantidade de debates e influenciou a criação de novas divisões de objetivos de jogo. Ela criou também muitos jogadores que a defendem com unhas e dentes e muitos que simplesmente a desprezam completamente. Parte disso se dá pelas dicotomias que essas diferentes formas de jogar apresentam fortemente, e, apesar de Edwards sempre repetir que não pretende e não quer colocar qualquer tipo de hierarquia nas formas do jogo, elas acabaram sendo inerentes às suas próprias definições (DAVID, 2015, p. 581). Apesar das discordâncias, Ron Edwards apresenta pontos e definições interessantes, alguns que, inclusive, não estão tão ligadas ao cerne da teoria, mas ainda fazem parte dela.

A ideia de o grupo ter uma única *agenda criativa* bem definida, apesar de limitadora, traz uma maior necessidade de definição e posicionamento coletivo diante dos objetivos dos jogadores. Os jogadores devem elencar motivos mais evidentes do porquê estão ali e, então,

• System: a strong focus on the resolution engine and all of its nuances in strictly within-game-world, internally-causal terms. A possible development of the ‘vampire’ premise in terms of System Exploration might be, How do various weapons harm or fail to harm a vampire, in specific causal detail?
Any mutually-reinforcing combination of the above elements is of course well-suited to this form of play.”

entrar num comum acordo. Expandir a teoria para os sistemas de jogo também foi uma boa colaboração da teoria GNS para que novos jogos muito bons fossem testados e criados, inclusive pelo próprio Ron Edwards (*Sorcerer*, 2002) e outros membros da Forja. Ele trouxe um arcabouço maior para o momento de pensar e organizar sistemas e mecânicas de jogos.

Além disso, ainda dentro da sua teoria, Ron Edwards apresenta as *posições (stances)* que usaremos mais a frente como referência para outras reflexões semelhantes. A Postura é muito lábil durante o jogo, com as pessoas mudando de posição com frequência e mesmo sem deliberação ou reflexão” (EDWARDS, 2001).¹⁵⁵ .Essas posições são as de ator, autor e diretor, e resumem lugares diferentes que nós sempre ocupamos em partidas de RPG. Atores agem mais diretamente conforme os seus personagens, a partir do que percebem e conhecem do mundo. Assemelha-se ao simulacionismo proposto, no entanto, não é um objetivo e sim um modo de agir, no caso com o mínimo possível de *metagame*. Já o autor age praticamente de forma oposta, pois pensa enquanto pessoa, a partir dos seus próprios desejos e conhecimentos, transmite e encontra as motivações no seu personagem para agir de tal modo. Caso não faça esse movimento de transferir e transformar seus desejos para o seu personagem, controla-o como um peão de xadrez, apenas um objeto de ação. A posição de diretor é a que não somente movimentam o personagem, mas tudo ao redor dele para que consiga atingir seus objetivos pessoais com as situações dispostas no jogo. As posições podem estar mais ou menos relacionadas a tipos específicos de jogo dentro da teoria GNS, mas elas fazem parte dos três modos de jogar e cada jogador terá seu modo mais específico de ser, podendo sempre variar. Edwards esclarece mais sobre esse ponto:

As Posturas não correspondem em nenhum modo 1:1 aos modos GNS. A Postura é muito mais efêmera, por um lado, de tal modo que uma pessoa que desfruta dos elementos e decisões *Gamistas* de uma experiência de RPG possa mudar de Postura durante uma sessão de jogo. Ele ou ela pode estar criando como autor(a) a maior parte do tempo e dirigindo ocasionalmente e, em seguida, em um momento-chave mudar para a posição de ator para uma cena. O objetivo não mudou; a Postura sim. (EDWARDS, 2001).¹⁵⁶

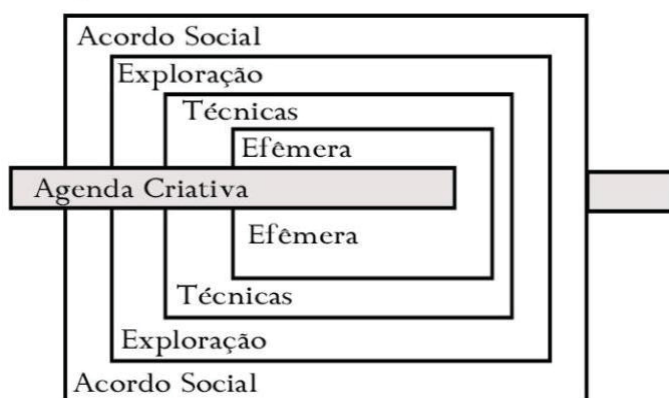
Outra contribuição do fórum *The Forge* para essas primeiras teorias de RPG é um aprofundamento da teoria GNS, conhecida como *The Big Model*. Ron Edwards agradece outros

¹⁵⁵ “Stance is very labile during play, with people shifting among the stances frequently and even without deliberation or reflection”

¹⁵⁶ “Stances do not correspond in any 1:1 way to the GNS modes. Stance is much more ephemeral, for one thing, such that a person enjoying the Gamist elements and decisions of a role-playing experience might shift all about the stances during a session of play. He or she might be Authoring most of the time and Directing occasionally, and then at a key moment slam into Actor stance for a scene. The goal hasn't changed; stance has.”

teóricos, designers e jogadores de RPG¹⁵⁷ por terem colaborado na construção dessa teoria, entre os quais está Vincent Baker, criador dos RPGs *Dogs in the Vineyard* (2004) e *Apocalypse World* (2010). Ele foi membro ativo do fórum e influenciado pelas ideias, discussões e teorias disseminadas nele. *The Big Model* consiste em um estudo mais completo do corpo do RPG e de toda a estrutura que o compõe na sua prática, sendo a *agenda criativa* da GNS uma parte fundamental que perpassa todos os elementos. Segue o modelo:

Big Model: Elementos de uma Sessão de RPG



158

Uma partida de RPG é observada a partir dessas caixas hierarquicamente organizadas; as mais externas sustentam as mais internas, que são o núcleo, os elementos menores das sessões de RPG, mas que fundamentalmente o compõem. De acordo com as palavras de Ron Edwards, “Cada ‘caixa’ interna, ‘camada’ ou ‘pele’ do modelo é considerada uma expressão da(s) caixa(s) que o contém” (2004).^{159 160}

O *acordo social*¹⁶¹, originalmente chamado de *social contract*, é o que abraça todos os outros elementos, ou seja, é dentro dele, e só a partir dele, que podem existir as partidas de RPG. É um aspecto que já defendemos muitas vezes como fundamental para o RPG, ou seja, abarca toda a inter-relação entre os participantes, a proximidade, as amizades, as relações românticas, o local onde irão jogar, a organização de comida, o transporte dos jogadores, etc. Enfim, o *acordo social* é toda a produção das partidas de RPG e a relação dos jogadores entre

¹⁵⁷ “Many thanks to Vincent Baker, Emily Care Boss, Steve Samson, Julie Stauffer, and Ralph Mazza for their help with the first draft for this project” (EDWARDS, 2004). Disponível em: <http://indie-rpgs.com/articles/glossary.html>. Acessado em 15/01/2019.

¹⁵⁸ Imagem retirada do link: <https://newtonrocha.wordpress.com/2010/08/31/nitrocast-17-teoria-de-rpg-conceitos-basicos-e-sua-utilidade-na-mesa-de-jogo/>. Acesso em 16/01/2019.

¹⁵⁹ <http://indie-rpgs.com/articles/glossary.html>. Acessado em: 16/01/2019.

¹⁶⁰ “Each internal ‘box’, ‘layer’, or ‘skin’ of the model is considered to be an expression of the box(es) containing it”

¹⁶¹ Como a imagem foi retirada do blog do Tio Nitro, referenciado acima, um importante jogador e mestre de RPG para a comunidade, a escolha de tradução foi dele.

eles mesmos. Muitas vezes esse aspecto do jogo pode ser desvalorizado, mas como as pessoas se sentem diante das outras é fundamental para a forma como as sessões acontecem.

Exploração é o elemento que já comentamos, e, para essa teoria, a ideia de explorar é muito mais completa e complexa, pois é a atividade principal que define o jogar no RPG. Todo o universo ficcional e sua exploração se encontram dentro dessa segunda caixa, ou seja, a imaginação é compartilhada tanto entre todos os participantes dos eventos quanto entre os personagens e espaços do mundo; a ficção é assimilada e, conseqüentemente, explorada por cada um a sua maneira. Exploramos a ficção que construímos, ou seja, principalmente experienciamos e a transformamos a partir dos elementos que já conhecemos: *character, setting, color, situation* e *system*. Dentro da exploração está a necessidade de uma definição imaginária dessas características com as respectivas autoridades destinadas a cada jogador; em outras palavras, é aqui que se define coletivamente um espaço ficcional em comum para que todos possam de fato explorar um mesmo lugar.

As *Técnicas* dizem respeito à forma como o jogo vai ser executado desde o seu princípio na criação dos personagens, se vão rolar dados ou não e como, como os conflitos serão solucionados, o que cada jogador pode ou não fazer etc. Basicamente, estão contidos nas técnicas o sistema de jogo e a forma que o grupo o executa, ou seja, as regras da casa, alterações que podem ter sido feitas pelo grupo. As técnicas e a *agenda criativa*, que, como vimos, perpassa todos os elementos, têm uma relação ainda mais intrínseca, pois depende do modo e meta dos jogadores a forma como as decisões comumente são tomadas e o quanto o sistema influencia nelas. As técnicas são as ferramentas e formas que o grupo de jogadores utiliza para resolver os conflitos, agir no mundo ficcional e transformá-lo¹⁶².

Efêmera é o cerne do RPG, são todos os menores elementos que controem uma partida, tais como o que os jogadores dizem, os dados que rolam e o seus resultados, a ação e reação de cada jogador. *Efêmera* é todo e qualquer pequeno gesto de cada jogador que juntos vão compondo os outros elementos, as outras caixas do jogo. É importante nos atentarmos para o nome desse elemento que de certo modo afirma que o miolo do RPG é efêmero; tudo é construído a partir de pequenos momentos no tempo que não guardam nada consigo além da

¹⁶² Nas teorias apresentadas por Ron Edwards também toma parte uma divisão de diferentes formas de resolução de conflitos, ou seja, diferentes técnicas, que são muito semelhantes à proposta feita pelo sistema *Everway*:

- A resolução de Drama depende de afirmações declaradas sem referência a atributos listados ou elementos quantitativos.
- A resolução de Karma depende da referência a atributos listados ou elementos quantitativos sem um elemento aleatório.
- A resolução da Fortuna depende da utilização de um dispositivo aleatório de algum tipo, geralmente delimitado por pontuações quantitativas de algum tipo. (EDWARDS, 2001).

experiência dos jogadores, mas que a partir disso constroem um todo, inclusive compõem as relações sociais.

Ron Edwards fez mais algumas considerações interessantes sobre RPG nessas suas teorias e espaços no fórum, como, por exemplo, os apontamentos históricos do RPG através das lentes da teoria GNS. Ele considera que o RPG nasce principalmente com o simulacionismo e o *gamismo*, e só muito depois se começa a propor sistemas narrativistas; inclusive, para ele, o *Storyteller* não é um desses sistemas. Ele também comenta brevemente sobre o papel do Mestre dentro dos diferentes objetivos de jogo, a relação do Jogador e do personagem e um pouco sobre o *metagame* e imersão. No entanto, os pontos principais que ele propõe e que mudaram a recepção, o modo de jogar e influenciaram os jogos de RPG estão concentrados no que destacamos até aqui. Apesar disso, a GNS e *The Big Model* seguem sendo teorias com muitas controvérsias, com muitas críticas apontadas por todos os lados, pois são limitadoras e tentam ser universais, quando na verdade são bem particulares. Sabemos que os modos que as pessoas jogam RPG mudam de grupo para grupo e ainda mais entre países e culturas diferentes. Por isso, teóricos do Norte da Europa que já tanto comentamos também criam suas próprias teorias, mais localizadas e específicas, embora ainda mais radicais e bem definidas.

4.2.4 – *The Manifesto of the Turku School*

No norte da Europa o RPG tem uma força muito presente, principalmente o LARP, e isso não é nada diferente na elaboração de teorias que são muito influentes para o RPG de modo geral. Em 1999, apenas um ano depois da elaboração do *Threefold Model*, Mike Pohjola escreveu *The Manifesto of the Turku School*. Turku é uma cidade na Finlândia em que o RPG é bem disseminado, de onde Pohjola fala para o mundo e defende suas próprias perspectivas.

O primeiro ponto curioso e bem explícito desse texto é a referência direta ao *Manifesto do Partido Comunista*, quase como uma paródia (DAVID, 2005, p. 39); mais uma vez, inclusive no campo da teoria, o RPG resignifica outras criações e cria a partir delas. A maior obviedade da referência aparece frase final em que se lê: “JOGADORES DE RPG TURKUÍSTAS DO MUNDO, UNI-VOS!” (POHJOLA, 1999).¹⁶³ Enquanto no Manifesto Comunista, Karl Marx e Friedrich Engels fecham o texto com a famosa frase: “TRABALHADORES DO MUNDO,

¹⁶³ <http://mikepohjola.com/turku/manifesto.html>. Acessado em: 16/01/2019.

UNI-VOS!” (MARX e ENGELS, 1848).¹⁶⁴ ¹⁶⁵ Essa brincadeira formal traz não só uma graça ao texto e outra camada ao que está escrito, mas também, ao mesmo tempo, transforma-o em um texto mais formal, declarativo e persuasivo. É um manifesto de fato, se propõe como algo importante e defende uma ideia clara, reivindica seu espaço e o seu crescimento no mundo, buscando uma vitória contra outras concepções, nesse caso, de RPG.

Ao contrário das outras duas teorias que comentamos até agora, Pohjola propõe formas específicas de jogar RPG que ele considera como melhores que outras; ele não defende que todas as motivações e modos de jogar são válidos e devem ser respeitados. Para Pohjola, o RPG deve ser entendido e colocado em prática como uma arte. Inclusive, em seu manifesto, por isso também é um manifesto e uma paródia do manifesto comunista, ele ataca os outros modos de jogo, principalmente o narrativista e o *gamista*. Apesar de ser uma concepção e uma teoria mais radical, aliás, um tanto exagerada, aparentemente em tom de piada, é importante que existam e também sejam defendidos esses modos mais contundentes de definir o RPG.

Pohjola inicia o manifesto de modo bem objetivo que deixa claro suas motivações em escrevê-lo: “A criticada e temida, aclamada e admirada Escola Turku está aqui para dizer ao mundo o que é o RPG, como e por que deve ser feito e por que todo mundo está errado” (POHJOLA, 1999).¹⁶⁶ Existe uma defesa do que é o RPG e uma menor relativização da verdade, ou ao menos da verdade para esses jogadores que se identificam com a Turku School. Enquanto Ron Edwards diz que não existe uma hierarquia entre as três *agendas criativas* propostas por ele, mas na prática demonstra uma preferência, que se expressa nas relações dos jogadores e é limitadora; Pohjola é direto e claro, afirma que existe uma forma melhor de jogar RPG e ela está ligada à expressão dos jogadores. Mike Pohjola defende um pouco o modo simulacionista de jogar, mas também não está satisfeito com ele e por isso cria um novo, o qual define a prática do RPG a partir dele:

O RPG é imersão (“eläytyminen”) a uma consciência externa (“um personagem”) e interação com o ambiente ao seu redor. A maioria das mídias tradicionais é ativa (a parte do criador; escrever, cantar, interpretar etc.) ou passiva (a parte do público; ler, escutar, assistir). O RPG, no entanto, é uma mídia verdadeiramente interativa – e a melhor e mais útil de tais mídias – porque o lado criativo e o lado receptivo não estão mais separados. A experiência do RPG nasce através da contribuição. Ninguém pode prever os eventos de uma sessão antecipadamente ou recriá-los depois. Além disso, a

¹⁶⁴ <https://www.marxists.org/archive/marx/works/1848/communist-manifesto/ch04.htm>. Acessado em: 16/01/2019.

¹⁶⁵ “TURKUIST ROLE-PLAYERS OF THE WORLD, UNITE!” (POHJOLA, 1999). / WORKERS OF THE WORLD, UNITE!” (MARX e ENGELS, 1848).

¹⁶⁶ “The criticized and feared, acclaimed and admired Turku School is here to tell the world what role-playing is, how and why it should be done, and why everybody else is wrong”

maior parte da expressão acontece nas cabeças dos participantes (no processo de *eläytyminen*), o que faz dos jogos de RPG uma forma de arte muito subjetiva. (POHJOLA, 1999).¹⁶⁷

As ponderações do *Manifesto*, principalmente dessa parte, são bem objetivas: não existe confusão no que o autor está dizendo, ele define o RPG a partir do que acredita serem suas particularidades enquanto uma nova forma de arte. Uma arte que não divide quem é ativo de quem é passivo, pois todos os participantes constroem e experienciam simultaneamente, e que, mais do que isso, para criar um autor precisa também do outro, do jogador enquanto autor e enquanto receptor. O RPG é uma forma de expressão essencialmente coletiva cujos acontecimentos ninguém pode prever. Em conjunto com essa interação e cooperação constantes, está a subjetividade muito presente, em que cada indivíduo vivencia na sua mente a experiência de imergir em um outro mundo a partir de um outro ser ficcional. No RPG de mesa, como Pohjola mesmo comenta no *Manifesto*, a imersão no universo do jogo é ainda mais subjetiva, pois não tem outros elementos concretos, além da performance oral.

Eläytyminen ou “imersão” é esse quarto modo de jogar que permite uma melhor experiência estética conforme as defesas da Turku School, pois o objetivo é mais próximo das especificidades e aproveita melhor as potencialidades do RPG enquanto uma imersão profunda, subjetiva, ao mesmo tempo que compartilhada. Como comentamos, Pohjola deixa bem claro seu ponto de vista: “Como é óbvio para a maioria dos jogadores, os estilos dramata e gamista são inferiores aos estilos simulacionista e *eläytyjista*” (1999).¹⁶⁸

As críticas aos *gamistas* estão principalmente vinculadas à ideia de que cada um deve ser esses personagens no mundo e não utilizá-los como ferramentas para atingir os objetivos e construir estratégias enquanto jogadores. Para os narrativistas, a crítica é um pouco mais específica e clara, pois argumenta que no RPG não é possível contar uma história como em outras mídias. Para que isso acontecesse, o Mestre deveria assumir uma posição de autor e os Jogadores de apenas espectadores, dessa forma os Jogadores tornar-se-iam passivos, e se perderia uma das maiores particularidades do RPG. A história no RPG é sempre contada por todos os participantes, não podemos prever os acontecimentos, nem reproduzi-los *a posteriori*,

¹⁶⁷ “Role-playing is immersion (*‘eläytyminen’*) to an outside consciousness (*‘a character’*) and interacting with its surroundings. Most traditional mediums are either active (the part of the creator; writing, singing, acting etc.) or passive (the part of the audience; reading, listening, watching). Role-playing, however, is a truly interactive medium - and the best and most useful of such media - because there the creative side and the receptive side are no longer separate. The experience of role-playing is born through contributing. No one can predict the events of a session beforehand, or recreate them afterwards. Also, most of the expression takes part inside the participants' heads (in the process of *eläytyminen*), which make role-playing games (RPGs) a very subjective form of art.”

¹⁶⁸ “As is obvious to most role-players, the dramatist and the gamist styles are inferior to the simulationist and *eläytyjist* styles”

eles acontecem simplesmente e são naturalmente efêmeros. O RPG não pode ter uma estrutura narrativa pensada e criada como em outras artes sem que cometa um auto-boicote.

O simulacionismo é considerado um estilo melhor para Pohjola, e, consequentemente, para a Turku School, que se interessa pela experiência de outros mundos, outras sociedades. O simulacionismo coloca em prática as vivências enquanto seres sociais que podem experimentar realidades diferentes e aprender com essas relações entre indivíduos de um mundo ficcional. Segundo Mike Pohjola, o RPG a partir desse modelo pode ser visto como uma “filosofia social e psicologia comportamental colocadas em prática” (1999).¹⁶⁹

O *Eläytyminen* é bem paralelo ao simulacionismo, mas, segundo o *Manifesto*, é ainda mais profundo, pois nele não só se experiencia a sociedade, mas um outro ser; ou seja, nos colocamos dentro de um outro indivíduo, imergimos na sua subjetividade. Assim como conhecemos melhor e podemos transformar e ver outras possibilidades de sociedades quando simulamos principalmente outros mundos fantásticos, podemos ter um diferente acesso ainda mais forte ao autoconhecimento quando nos colocamos como outros indivíduos. Para conhecer mais sobre si mesmo “você precisa ter uma visão externa de si mesmo ou uma visão interna de outra pessoa” (POHJOLA, 1999).¹⁷⁰

Exatamente por essa grande potencialidade que o RPG tem de nos fazer sentir ser um outro em um outro espaço – permite que vejamos a vida de diferentes pontos de vista, de um modo subjetivo que nos faz repensar e conhecer a nós mesmos e o mundo mais profundamente – podemos chamá-lo de arte. Pohjola afirma que nem todo RPG é arte, até porque nem todos intencionam de fato ser. Segundo ele, a arte não está na história, mas na forma como ela é contada ou executada. No RPG não é possível contar histórias da forma como conhecemos, mas é possível criar pontos de partida e ramos possíveis para o seu desenvolvimento.

Apesar de muitas observações interessantes, algumas muito próximas da proposta desta dissertação, concepções novas de forma de jogar, críticas importantes e uma definição e uma defesa mais clara do que é RPG, ao menos para o autor, o *Manifesto Turku* é exagerado e se perde em alguns pontos. Por exemplo, Pohjola afirma quase no final que toda a construção do jogo é definitivamente do Mestre e que todos os Jogadores devem apenas imergir completamente nos seus personagens e deixar que o Mestre os guie, não nas suas ações, mas no ato de se entregarem àquele mundo. Como veremos logo a frente, é justamente por não imergirmos completamente e por sermos Jogadores também ativos e conscientes que a

¹⁶⁹ “social philosophy and behavioral psychology put to practice”

¹⁷⁰ “you need to have an outside view on yourself, or an inside view on somebody else”

experiência estética acontece. O RPG certamente é uma arte, mas precisamos ainda nos aprofundar nas suas particularidades e potencialidades para entendê-lo melhor.

4.2.5 – *Dogma 99*

Outra teoria publicada no mesmo período, especificamente em dezembro de 1999, faz uma referência direta a outro documento, nesse caso ligado ao cinema e não ao comunismo. O *Dogma 99* é outro manifesto, também do norte da Europa, mas especificamente da Noruega, que propõe e defende uma outra forma de jogar RPG. Da mesma forma como quatro anos antes Lars von Trier e Thomas Vinterberg lançaram o *Dogma 95* na Dinamarca¹⁷¹, Lars Wingård and Eirik Fatland criaram regras específicas a serem seguidas pelo *Dogma 99*, conhecidas como “Voto de Castidade”. Esse voto é dividido em dez tópicos, como dez mandamentos, e tem um objetivo e uma perspectiva muito semelhante ao *Manifesto Turku*, no entanto focado estritamente no LARP:

O Voto de Castidade do Dogma 99 tem como alvo o desenvolvimento do LARP como uma linguagem e uma forma de arte. Procuramos nos opor aos preceitos do LARP convencional, o domínio de gêneros populares e a recusa do público geral e alguns de seus jogadores em reconhecer seu potencial como um meio de expressão e uma forma de arte. (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 2).

A questão de reconhecer o RPG como arte nesse outro manifesto também é essencial para esses outros jogadores. Nesse caso, apenas outro modo de RPG específico, o LARP, é ressaltado, defendido e teorizado. Apesar disso, alguns dos pontos feitos também servem para o RPG de mesa, ao menos para refletirmos a partir deles. O primeiro ponto fundamental desse novo manifesto é a proposta de diferenciar o LARP das outras mídias:

Esta mídia, como toda outra mídia (televisão, RPG, teatro, internet...) funciona de acordo com suas próprias, únicas, leis. (...) LARP frequentemente se encontrou perdido pela inspiração em outras mídias e buscou-se tornar tanto similar possível com o cinema, o teatro, o livro, o RPG. Para ver as possibilidades inerentes do LARP, precisamos encontrar estas leis únicas; a essência do LARP. (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 2).

Essas considerações sobre a falta de desenvolvimento específico nos estudos do LARP podem ser facilmente transferidas para o RPG de mesa. Essa é, inclusive, uma questão em

¹⁷¹ *Dogma 95* é um movimento cinematográfico que pretendia criar filmes a partir de uma série de regras estabelecidas pelos próprios criadores do manifesto e pelos “votos de castidade”. Essas regras foram desenvolvidas para uma construção de filmes que assumissem uma estética e uma produção mais realista.

comum que une o *Dogma 99* e a nossa proposta com esta pesquisa, pois queremos encontrar as leis únicas, nesse caso, a essência do RPG de mesa. O LARP, os autores do *Dogma 99* afirmam, deve sempre ser presencial, os jogadores devem interpretar personagens em mundo ficcional e devem dividir o mesmo espaço real. No RPG, isso já fica um pouco mais maleável, pois muitos jogos são feitos por vídeo-chamada, às vezes até por escrito. Se quisermos ser mais categóricos, esse é um ponto a ser refletido considerando se a essência do RPG de mesa ainda se mantém. Como todo jogo, os jogadores também devem saber que estão jogando, ou seja, devem estar conscientes de que tudo é ficção e construído para o momento. Os autores do *Dogma 99* resumem tudo isso em uma ótima frase: “Um LARP é um encontro entre pessoas que, por seus papéis, se relacionam em um mundo fictício” (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 4). A primeira regra do “Voto de Castidade” afirma que nenhuma ação da história pode ser criada a partir da escrita, mesmo que seja da vida dos personagens, pois só o que acontece em jogo é realidade para os jogadores.

A segunda regra do “Voto de Castidade” está diretamente relacionada à narrativa, sobre a qual os autores afirmam: “Não deverá existir um enredo principal” (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 5). Essa definição foca na defesa de que todo o LARP deve ser construído para que os personagens sejam bem explorados e façam parte de enredos hierarquicamente de forma igual aos outros, pois a divisão de um enredo principal tende a separar Jogadores protagonistas e os menos importantes, que agem às vezes mais como espectadores. Esse é o oposto do essencial que também faz parte da definição da terceira regra: “toda personagem deve estar diretamente envolvida nos conflitos que a tocam; a personagem deve também de sua própria forma guiar parte do conflito” (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 5).

Outra regra muito interessante e conflitante com o *Manifesto Turku* é a quinta, que afirma: “Após o início do evento, seus criadores não têm a permissão de influenciá-lo” (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 6). Os Jogadores devem ter total liberdade para agir no mundo ficcional e não devem ser influenciados e nem guiados pelo Mestre do jogo, independente de como seja feito isso. Após o início da partida, o Mestre deve praticamente apagar a sua presença, enquanto para Pohjola ele é muito influente e deve estar sempre presente, fazendo os acontecimentos caminharem como o desejado. Apesar disso, esses criadores serão ainda mais responsáveis pelo que acontece no jogo, devem saber ser influentes na preparação e escolhas do jogo, seguindo a décima regra: “Os autores do jogo serão os responsáveis por todo seu trabalho” (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 6). Isso porque os Mestres do jogo ainda são vistos como autores de uma arte, assim, serão “rechaçados por qualquer coisa ruim ou imperfeita” como Mestres, “meramente receberemos críticas positivas pelo que foi de original,

bem feito e progressivo” (FATLAND e WINGÅRD, 1999, p. 6). As escolhas que os GMs fizeram a princípio para o LARP, aquilo que apresentaram inicialmente aos Jogadores, são essenciais para o resultado final enquanto produto artístico e não apenas como um *hobby*. Apesar de o RPG apenas enquanto *hobby* ser uma via possível para as partidas do jogo, não é a proposta do *Dogma 99*, que também enxerga o RPG como uma linguagem e uma nova forma de arte.

4.2.6 – RPG como arte

Essas duas distintas noções de RPG como arte colaboraram para que os jogadores e teóricos buscassem mais especificidades no RPG e o levassem mais a sério, no sentido de terem responsabilidade diante das partidas e também de compreenderem um maior valor a essa prática. Apesar disso, como reiterado algumas vezes, ambas as propostas estão mais ligadas às práticas nórdicas de LARP, e com o passar dos anos todas essas teorias foram sendo menos presentes nas práticas e nas discussões de RPG.

As teorias de modo geral colaboraram muito para uma maior expansão de reflexões sobre o RPG, principalmente mais práticas, unindo os estudos e conhecimentos teóricos e construindo uma estrutura de pensamento sobre as experiências de RPG. Algumas teorias semelhantes à GNS e ao *Threefold Model* não foram citadas, mas também tem as suas importâncias e novas perspectivas sobre essas discussões. Entre elas estão a teoria GEN (2001) que substituiu diretamente o modelo simulacionista por um exploracionista; e a *Color Theory* (2002), que adapta noções visuais tanto das cores básicas de luz (RGB) quanto aspectos como brilho, tenacidade, adaptabilidade, para construir uma reflexão sobre os estilos de jogos e suas diferentes composições. Essas teorias demarcaram fortemente os estudos de RPG durante esse período. Muitas variações e discussões foram se desenvolvendo, mas chegou-se a um ponto em que elas estabilizaram e as discussões dentro desse campo diminuíram, aparentemente foram saturadas. Mesmo assim, elas se mantiveram como referência e influência para aqueles que entraram em contato com elas e que podiam pensar melhor em qual dos estilos se encaixavam, ou pesquisar mais a fundo outros caminhos e outras propostas de estudos de RPG.

Mais recentemente, em 2015, um pesquisador da Universidade de Copenhagen, Lars Konzack, propôs uma nova teoria em um pequeno artigo: *The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model*. Essa teoria tem o objetivo principalmente de analisar os RPGs, tanto as partidas quanto os sistemas de jogo, para criá-los. Para isso ele divide o RPG em quatro elementos: Performance, Ludus, Narrativa e Sub-Criação, sendo esta uma base ficcional de

criação de mundos. As relações entre esses elementos formam quatro conexões: Ação (Performance e Ludus), Contemplação (Sub-criação e Narrativa), Concreta (Performance e Narrativa), Abstrata (Ludus e Sub-criação). Essas quatro conexões e os quatro elementos formam o RPG. O autor comenta sobre as teorias GNS e *Threefold Model*, mas deixa claro seu objetivo e a diferença da sua proposta: deseja criar métodos de estudo para o RPG de modo geral e não um estudo sociológico dos motivos por que as pessoas jogam, não pretende dividir em tipos de jogadores como as outras teorias. Konzack deseja uma teoria para estudar o RPG a partir de uma perspectiva artística, uma arte que une muitos elementos distintos e os aproveita da melhor forma.

Principalmente nesses últimos anos uma crescente onda de estudos de RPG enquanto arte e linguagem, tentando analisar o RPG para além de teorias semelhantes às expostas nessa sessão, vêm se desenvolvendo. Além dos países do norte da Europa, a França concentra grande parte dessas discussões e estudos, tanto no meio digital em blogs quanto em publicações acadêmicas e não acadêmicas. Caira Olivier (2007 e 2009) foi um dos principais precursores dos estudos acadêmicos de jogo e principalmente de RPG na França, mas hoje já temos outros nomes muito importantes. Entre eles estão Coralie David, com uma excelente tese sobre RPG (2015), além da continuação da sua pesquisa na publicação de artigos; Isabelle Périer, que também publicou com certa frequência artigos sobre jogos e RPG, entre eles *Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ?* (2016); e Romaric Briand, um dos mais importantes designers de RPG da França, produtor de conteúdo digital com *La Cellule*, e organizador do livro *Le Maelstrom* (2016), com uma série de artigos seus, a maior parte publicada online. Alguns outros pesquisadores de RPG também se destacam com publicações principalmente a partir de blogs, estudos rigorosos e com propostas de análise prática sobre o RPG, tais como: Viven Feasson, Frédéric Sintes, Julien Poulard e Eugénie, todos com publicações bem recentes com uma concentração maior de publicações de 2015 até os dias de hoje¹⁷². Esses últimos pesquisadores muitas vezes ousam mais em suas pesquisas e discussões, e estão constantemente procurando e criando material para melhor entender o RPG no seu cerne, tentando encontrar a sua essência.

Essas pesquisas mais recentes de RPG serão retomadas e estão presentes no desenvolvimento deste trabalho. Até os anos 2000 tínhamos poucos estudos, a maioria de uma

¹⁷² Vivien Feasson: <http://www.vivienfeasson.com/>. Acessado em: 19/01/2019.

Frédéric Sintes: <https://www.limbicsystemsivr.com/>. Acessado em: 19/01/2019.

Julien Poulard: <http://www.cendrones.fr/>. Acessado em: 19/01/2019.

Eugénie: <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/>. Acessado em: 19/01/2019.

perspectiva mais histórica, ou de definição e explicação sobre RPG. Próximo da virada do milênio os estudos se tornam mais práticos, mais objetivos e se passa a olhar o RPG cada vez mais como uma nova arte. O *corpus* de pesquisa de RPG vai se definindo, mas continua em expansão, com trabalhos cada vez mais comprometidos e famintos por compreender e conseguir analisar melhor o RPG e as suas práticas. O RPG começa a ganhar pesquisadores dedicados principalmente a ele, teóricos de RPG, enquanto antes apenas tínhamos alguns pesquisadores que colaboravam em estudos mais pontuais.

Os estudos teóricos de RPG se desenvolveram muito nos últimos anos e hoje, felizmente, já temos muitas jogadoras e jogadores que fazem pesquisas aprofundadas e rigorosas sobre essa arte. Os novos teóricos de RPG seguem de certa forma caminhos semelhantes aos manifestos e teorias publicadas no início do milênio; foram influenciados por essas discussões e têm em comum o fato de colocarem na teoria os anos de prática de RPG e, ao mesmo tempo, aprofundarem teoricamente e analisaram o corpo e forma do RPG. Principalmente nesses últimos cinco anos muitos trabalhos que seguem uma linha semelhante vêm surgindo e se desenvolvendo, formando um corpo mais orgânico de estudo. Parece um período muito semelhante aos anos 2000, mas a diferença é que o foco não é mais compreender por que as pessoas jogam, nem dividir os estilos. Essa nova onda de pesquisas de RPG, ao que parece, deseja construir teorias mais diretas e analisar as potencialidades, formas e a própria constituição do RPG enquanto arte. É um movimento consciente dos estudos que vieram antes, que tenta aproveitar os erros e acertos dos estudos passados. Não é nosso papel analisar de perto esse desenvolvimento teórico, sem distanciamento histórico, e sim tentar compor essa onda da melhor forma possível. Ou seja, queremos somar nessa movimentação teórica e analítica do RPG enquanto uma nova arte.

Nas próximas páginas, estudaremos ainda mais a fundo os elementos, práticas e as próprias características de arte no RPG. Nosso foco será em encontrar o que define o RPG enquanto uma experiência estética e onde está a sua matéria, forma, obra e autoria. Para isso, reconheceremos melhor alguns elementos e a prática performática do jogo.

CAPÍTULO 5

Jogo e Ficção

Neste capítulo evidenciaremos as relações de jogo e ficção, elementos que permeiam todo o RPG desde a sua definição, sua história e suas diferentes práticas. Desde o seu surgimento, seja ele qual for, notamos que o jogo e a literatura se entrecruzaram fortemente, principalmente na relação de construir mundos e ficções para que vivenciemos suas histórias através de personagens. Dessa forma dividimos desde os livros, o cenário e o sistema, mas essa relação vai muito além. Se temos nas teorias de RPG três categorias é porque elas respondem diretamente ao jogo e à ficção – são *gamistas* quando priorizam o aspecto de jogo, *narrativistas* quando priorizam a construção da ficção e *simulacionistas* quando reflete a vontade de imergir no universo ficcional enquanto testa a sua realidade suportada pelo sistema de jogo. O jogo e a ficção talvez sejam os dois grandes fundadores do RPG, mas parecem a primeiro momento praticamente opostos, pois a narrativa se constrói a partir de um planejamento, enquanto um jogo necessita de um certo caos e da agência dos jogadores. Essa relação é certamente instigante e é exatamente nesse jogo com a ficção que o RPG se constrói.

Iniciaremos o capítulo retomando o sistema de jogo para repensarmos sua função a partir de tudo que vimos até agora e para que possamos iniciar um aprofundamento para o que virá logo adiante. O sistema é uma ferramenta necessária para trabalharmos com a ficção, ele nos capacita a uma melhor organização das ações dos jogadores e traz elementos do mundo ficcional como a física e o caos. Em seguida trabalharemos o termo *roleplay*, que é muito utilizado pelos jogadores, mas em diferentes sentidos, e perceberemos que ele se encontra exatamente na tensão entre jogador e personagem. Próximo ao fim dessa primeira sessão nos aprofundaremos na agência e no destino e como se mostram presentes no RPG.

Depois de compreendermos melhor alguns princípios básicos dessa relação de jogo e ficção, veremos que ela se manifesta de modo ainda mais potente quando trabalhamos a questão de jogador e personagem. O universo lúdico e o universo ficcional se apresentam como dois lugares diferentes para ocuparmos, e é exatamente por dizermos *eu* nesses dois espaços, por sermos seres distintos, que conseguimos experienciar esteticamente. A imersão é pujante, nos tornamos nossos próprios personagens e agimos no universo diegético ao mesmo tempo em que só podemos agir a partir do jogo que nos mantém conscientes de que construímos e vivemos uma ficção, jogamos e imergimos nela. Conheceremos, então, a radicalidade do RPG diante da metaficção.

5.1 – Sistema de Jogo e Roleplay

Definimos no primeiro capítulo os elementos principais que compõem uma partida de RPG, entre eles estão principalmente o sistema e o Mestre do jogo, que tem como uma das principais funções conhecer, organizar e utilizar as regras e mecânicas propostas pelo sistema. Passamos por vários sistemas diferentes de jogos e mecânicas, no segundo e terceiro capítulos, mas agora passaremos a observar mais atentamente o que o sistema é, aprofundaremos na sua importância para os jogos de RPG e o papel que ele cumpre em cada partida e na sua estrutura.

Podemos olhar o sistema, de uma perspectiva mais prática e objetiva, como uma tecnologia em funcionamento. São esses elementos que sustentam o *Roleplay* em um sentido mais amplo, são eles que permitem que a partida aconteça. O sistema são os instrumentos musicais, e o Mestre é o baixista que dá base ao resto da banda – mantém o ritmo e a coesão, mas não deixa de ser um dos jogadores, ou seja, um membro da banda. Essa tecnologia, na forma de um sistema organizado de regras, está intrinsecamente ligada a todo o processo criativo e coletivo do RPG. Como comenta Luke Crane, designer criador do RPG *The Burning Wheel* (2002), o sistema de RPG, como qualquer tecnologia, se desenvolve:

Luke Crane fala sobre as regras de RPG como “tecnologia”, na medida em que é avançada da mesma forma ao longo do tempo. A tecnologia que temos, inerente aos jogos de RPG disponíveis para nós, é muito mais avançada (embora não universalmente “melhor” por si) do que a que tivemos nos anos 1970. (KOEBE *apud* DAVID, 2015, p. 242).¹⁷³

5.1.1 – A tecnologia do RPG

Entender o sistema como essa tecnologia, que avança durante os anos como qualquer outra e serve como um instrumento para que consigamos jogar RPG, é uma conclusão simples e certa. Apesar de ser uma ótima conclusão, que nos ajuda a entender melhor o sistema e sua função, pode nos causar alguns problemas que devem ser evitados. Problemas já comuns em algumas perspectivas das artes muito ligadas à tecnologia, como, por exemplo, acreditar que o mais recente será sempre melhor; pensar que os últimos lançamentos são mais bem feitos e tem maior qualidade pois são novos. Esse é o maior dos enganos, muito comum em visões

¹⁷³ “Luke Crane talks about RPG rules as ‘technology’ in that it’s advanced in the same way over time. That the technology we have, inherent in the roleplaying games available to us, is so much more advanced (though not universally ‘better’ per se) than we had in the 1970s.”

superficiais do cinema, o de acreditar que houve uma “evolução” nas obras com o passar dos anos e dos avanços técnicos e tecnológicos. A verdade é que os jogos não necessariamente melhoraram, e o bom resultado das nossas experiências e partidas não depende unicamente do sistema de jogo. A experiência das partidas de jogo utiliza a tecnologia da mesma forma como um diretor de cinema utiliza a câmera – e outros equipamentos. Certamente, com o passar dos anos, terá um potencial melhor de um bom resultado – seja no cinema ou no RPG –, pois a tecnologia avança e se torna mais acessível, prática e de melhor qualidade. No entanto, as tecnologias são ferramentas, podem ser utilizadas de diferentes formas, e sem dúvida o serão nas partidas de RPG.

O sistema de regras no RPG é uma tecnologia em constante teste pelos próprios praticantes. Devemos ressaltar que nem sempre um sistema novo será bom, e, mesmo com investimento, pesquisas, pré-testes etc., só veremos seu real resultado quando estiver na mão dos jogadores em volta de uma mesa. Além disso, um sistema poderá ser bom para uns e ruim para outros, dependendo do estilo de jogo e desejos de cada grupo específico. Cada autor de sistema de RPG pensa em um público e um objetivo para alcançar, como destacamos no quarto capítulo. Esses criadores de sistema não buscam agradar a todos os estilos de jogadores e grupos, mas sim entender melhor qual é seu objetivo e o que querem propor de específico com seus jogos e sistemas.

Até hoje as pesquisas seguem nesse campo, pois criar sistemas de jogo para o RPG não é simples, é necessário estudar as tecnologias já feitas e propor novas. Essa necessidade de criar sistemas complexos para jogar RPG justifica, inclusive, um pouco seu surgimento apenas nos anos 70. Apesar de as mecânicas dos sistemas parecerem simples, elas nunca o foram. É uma tecnologia não digital e nem mesmo sua aparência é próxima do que entendemos como tecnologia atualmente, mesmo assim o sistema pode ser visto como tecnologia em constante mudança, experimentação e desenvolvimento. Obviamente, existem sistemas mais simples e fáceis que outros. Alguns têm menos regras, como *3d&t*, outros são sistemas com uma maior necessidade de cálculos e tabelas, como *Rolemasters*. Slavicsek, outro designer de RPG, define as diferenças que um sistema de jogo causa na própria prática dos jogadores, limita e possibilita as criações ao seu modo:

Um sistema de jogo fornece uma estrutura para interagir em um mundo fictício. Um sistema de jogo para um jogo de tabuleiro, por exemplo, fornece parâmetros muito rígidos para como os jogadores interagem entre si e com o mundo representado no jogo, seja esse mundo uma recriação de uma batalha famosa ou um cenário abstrato como o xadrez. Um sistema de jogo para um RPG faz a mesma coisa, mas os parâmetros tendem a ser muito mais fluidos porque tudo é normalmente possível para

jogadores ou GMs realizarem. Em um RPG, a estrutura é a mesma que a física do mundo. As regras definem o que é e o que não é possível (geralmente com o auxílio de um elemento aleatório, como dados ou cartas) no mundo do jogo. (SLAVICSEK *apud* DAVID, 2015, p. 356).¹⁷⁴

O livro do RPG – o sistema de regras completo e a organização do cenário – altera completamente o modo como jogaremos e criaremos, além de nos permitir criar. Logicamente, uma câmera altera o resultado do filme, sua qualidade, suas cores e contrastes, até mesmo seu peso, que possibilita que seja mais móvel ou menos na hora de gravar, altera nossas limitações ao fazer um filme. Um instrumento musical segue a mesma lógica, um pouco mais próximo, talvez, do sistema de RPG. Uma guitarra é bem diferente de um baixo, eles têm funções diferentes assim como o resultado que conseguem alcançar, cada um dos instrumentos tem suas particularidades. Para performarmos uma música específica, podemos preferir usar uma guitarra ou um violino, e, dependendo de qual escolhermos, sabemos que será uma execução completamente diferente e que essa decisão será fundamental para a experiência de todos que ouvirem. Do mesmo modo, podemos escolher jogar *3d&t* ou D&D ou *Rolemasters* ou, talvez, até GURPS¹⁷⁵. Mas, no momento em que decidirmos qual deles vamos usar, as partidas que jogaremos serão outras. ““O conjunto de regras de um RPG define mais ou menos as possíveis ações dos jogadores e suas consequências no mundo do jogo” (DORMANS, 2006).¹⁷⁶As regras de cada um dos sistemas limitam ao mesmo tempo em que possibilitam nossas ações no mundo – o mundo interage e age a partir dessa mecânica central do jogo. Junto com o sistema virão várias decisões implícitas no jogar, principalmente sobre a física e as limitações do mundo, mas também sobre as jogadas possíveis e o ritmo das partidas¹⁷⁷. O sistema, em conjunção com o cenário, define a perspectiva que teremos sobre o mundo e as possíveis atuações enquanto personagens, Dormans exemplifica a partir de um jogador:

¹⁷⁴ “A game system provides a framework for interacting in a fictional world. A game system for a board game, for example, provides very rigid parameters for how players interact with each other and the world depicted in the game, whether that world is a re-creation of a famous battle or an abstract setting such as chess. A game system for a roleplaying game does the same thing, but the parameters tend to be much more fluid because anything is usually possible for players or gamemasters to accomplish. In an RPG, the framework is the same as the physics of the world. The rules define what is and isn’t possible (usually with the aid of a randomizing element such as dice or cards) in the game world.”

¹⁷⁵ Os três primeiros (*3d&t*, D&D e *Rolesmasters*) são jogos que mantêm uma relação mais intrínseca com sistema e cenários, em quase todos os casos dentro da fantasia medieval, enquanto GURPS, como vimos no segundo capítulo, é um sistema genérico para cenários bem variados.

¹⁷⁶ “The rule-set of a roleplaying game more or less defines the possible actions for the players and their consequences on the game world”

¹⁷⁷ Sempre existe a possibilidade de usar a “Regra de Ouro”, ou seja, variar o sistema conforme a necessidade e vontade do grupo. Os sistemas são flexíveis, essa é inclusive uma das características do RPG, como comentamos anteriormente; os jogadores definem como será o jogo, podem pré-determinar alterações no próprio sistema.

“Eu quero ter uma ideia clara do que seria viável em um determinado jogo”, relata um jogador. Ele aponta para um prédio de quatro andares do outro lado da rua e continua: “escalar esse prédio é fácil em Dungeons & Dragons, difícil em Shadowrun e quando estou jogando o MERP, a queda provavelmente resultaria na minha morte”. Importa muito qual é, desde que seja claro para o jogador de antemão. (DORMANS, 2006).¹⁷⁸

As regras dão um certo peso a esse mundo ficcional, é a partir dessa estrutura que conseguimos jogar e entender os limites das nossas ações enquanto personagens em um outro mundo. O sistema nos possibilita e impossibilita ações específicas, e, como o jogador acima demonstra, subir um prédio pode ser muito difícil e muito fácil, não só pelo nível do seu personagem, pelas suas habilidades, mas principalmente pelo mundo em que você está jogando, ou seja, pelo sistema que organizou esse mundo e deu consistência coesa a ele. Nossos personagens vivem sempre em um outro mundo governado por regras diferentes das do nosso, e essas regras são sistematizadas de várias formas nos livros de RPG.

Edições diferentes dos mesmos jogos de RPG também são ótimos exemplos para observarmos as mudanças que as partidas sofrem com as diferentes regras. Como comentamos no segundo capítulo, a terceira edição de *D&D* é muito diferente da quarta edição, cujas mecânicas se assemelham mais às do MMORPGs e não foram bem aceitas pela comunidade. São propostas diferentes, perspectivas particulares, desde a própria lente que representa o sistema e enxerga o mundo ficcional e o cenário de determinada forma. Da mesma forma aconteceu com os livros do *World of Darkness*, cuja penúltima edição chegou a, inclusive, mudar o nome do sistema de *Storyteller* para *Storytelling*, como vimos. O primeiro apresenta muito mais rolagens de dados, mais regras, é mais difícil e complexo. Nos combates, por exemplo, em *Storyteller*, o jogador tem que escolher como usar seus dados, guardar alguns para defender, ou atacar com todos eles. Isso dificulta algumas coisas e requer mais experiência do jogador para usar bem o sistema e agir da melhor forma. Em *Storytelling*, essa mecânica não é mais usada, o jogador não precisa mais escolher como separar seus dados para ataque e defesa, o que reduz o número de jogadas necessárias durante o combate, e, conseqüentemente, diminui sua duração. Os combates ficam bem mais cheios de dados, mais lentos e mais complexos no primeiro sistema, e mais rápidos e práticos no segundo. Isso poderia nos levar a acreditar que *Storytelling*, até mesmo por vir depois, é uma evolução do *Storyteller*, mas essa não é uma boa conclusão. Como bom exemplo, em *Storyteller* existe uma maior possibilidade de criar

¹⁷⁸ “I want to have a clear idea of what would be feasible in a certain game,” reports one player. He points to a four-storey building opposite the street and continues: ‘climbing that building is easy in Dungeons & Dragons, hard in Shadowrun and when playing MERP I probably fall to my death’. It does matter a lot which one it is, as long as it is clear to the player beforehand.”

personagens mais personalizados e aprofundados, enquanto *Storytelling* generaliza mais – apesar de ainda ser um bom exemplo de sistema nesse sentido.

Storyteller e *Storytelling*, mesmo dentro de um mesmo cenário, são sistemas com propostas bem diferentes, com outros objetivos. No entanto, a White Wolf resolveu voltar na quinta e última edição ao *Storyteller*, dessa vez mais desenvolvido, simples e prático, mas tentando manter o que já era valoroso na terceira edição. Assim como a tecnologia, alguns experimentos falham; sistemas operacionais como Windows às vezes fazem grandes mudanças com bons resultados em algumas versões, outras vezes devem voltar atrás no sistema anterior e apenas melhorar sua execução e aproveitar o que funcionou. Esse último caso é exatamente o processo pelo qual D&D e *Storyteller* passaram: depois das suas terceiras edições experimentaram novos sistemas e mecânicas de um modo radicalmente diferente, algumas coisas funcionaram, outras não, e então voltaram na quinta edição a um sistema mais próximo do sistema anterior. A tecnologia, a partir dos designers, jogadores e partidas de RPG, teve avanços; experimentamos, aprendemos e desenvolvemos suas características, mas o produto lançado não foi eficiente. Hoje, a quinta edição de D&D e de *Storyteller* são melhores, mais práticas e ainda mantém a essência e pontos positivos do que tinham antes nas edições mais antigas. A tecnologia dos sistemas é desenvolvida considerando-se os erros e acertos das edições de mesmos jogos como de outros, conforme o tempo avança os sistemas se tornam potencialmente melhores, mas às vezes os desenvolvedores ainda desejam experimentar e propor novas formas de jogar, que podem não funcionar.

Nem sempre o sistema mais fácil e rápido é a melhor opção para nossos jogos – assim como nem sempre o último sistema ou edição lançada é o melhor do que os anteriores. Pode ser melhor para um grupo de iniciantes, ou para partidas mais rápidas, ou por qualquer outro motivo que achemos melhor um sistema com regras mais simples para uma campanha específica. É ótimo que os sistemas se tornem mais acessíveis e ganhem novos públicos, mas até esses novos jogadores podem no futuro desejar sistemas mais complexos para que possam ter mais possibilidades ao agir, pois, como vimos, o sistema limita ao mesmo tempo em que gera diferentes possibilidades de criar. É difícil transformarmos um jogo naquilo que ele não foi planejado para ser, sentiremos muitas dificuldades ao tentar jogar D&D estritamente dentro de uma disputa política diplomática e negar a presença de combates, das cavernas e das viagens. Outros sistemas são mais indicados para isso, pois caminham na direção do mesmo objetivo, mas, obviamente, é possível jogarmos D&D desse modo e, com isso, estaremos testando suas possibilidades e limites – é como tocar uma música clássica em uma guitarra com distorção pesada. São sempre escolhas.

5.1.2 – (re)Definindo o sistema

Já compreendemos que esses sistemas são instrumentos tecnológicos que nos permitem jogar o RPG e que têm objetivos e utilidades bem diferentes entre eles. Essas especificades são até mesmo percebidas nas edições de um mesmo um jogo. Concluimos, então, que a escolha de um sistema altera muito nossa partida. No entanto, ainda não determinamos o que eles são, do que são constituídos, qual é sua relação com o grupo de jogadores e como funcionam na prática dos jogos.

Um sistema de RPG é composto, segundo Coralie David (2015, p. 68), por quatro elementos principais: regras do universo, criação de personagem, sistema de evolução e sistema de resolução. As regras do universo são o primeiro elemento evidente e sobre o qual comentamos no exemplo da escalada de uma parede em diferentes sistemas – são essas regras que trazem a gravidade, a resistência, os limites do universo e o seu tempo. Elas estão na relação de todos os outros elementos e na elaboração do mundo, não necessariamente apenas matemática. Essas regras incluem as magias, o que os personagens podem fazer, as raças que existem, enfim, toda a estrutura básica do universo, organizada em um livro de RPG.

Um bom exercício, que guardamos para esse momento, é comparar como se comporta a magia de um mago em D&D e de um mago em *World of Darkness*. Em D&D, as magias são comuns ao mundo e bem definidas, seus efeitos são pré-determinados e bem objetivos, temos no fim do livro uma grande lista de magias que podemos usar. Em *World of Darkness*, as regras do mundo são completamente outras, as magias não são comuns. Pelo contrário, sua existência é negada pela maioria dos mortais. Isso faz com que os magos tenham que tomar muito cuidado para fazer suas magias, pois as próprias regras metafísicas do mundo respondem a ele com agressividade, causando dano ou talvez até a morte por simplesmente terem quebrado o padrão da realidade. Não só isso, as magias não funcionam a partir de uma lista, mas apenas com escassos exemplos de algumas possibilidades. A magia é moldável conforme a imaginação do jogador-personagem, e ele pode fazer o que quiser dentro dos limites do seu poder. O mundo age e reage de formas bem diferentes conforme suas próprias regras, e isso se reflete desde as fichas dos personagens até mecânicas específicas como *paradoxo*¹⁷⁹ e formas de executar as magias sistematicamente, como testes necessários e quantidade de magias possíveis por dia.

¹⁷⁹ Assim como a concepção de mundo e padrão da realidade em *Mago*, o paradoxo é explicado no capítulo 3 dentro da sessão de *Storyteller*.

A criação de personagem é o primeiro dos quatro elementos com que entramos em contato quando vamos jogar uma partida. Nele está contida toda a ficha do personagem: sua organização, quantidade de pontos para distribuir e as características que têm que ser preenchidas. É a criação do personagem que torna possível nosso agir no mundo ficcional, esse é um momento fundamental para criarmos um alguém vivo. Fisicamente o personagem se forma a partir dos seus atributos e características marcados na ficha. Coralie David comenta sobre como essa característica une a ficção e o jogo a partir da criação dos jogadores: “a função de criação de personagem permanece inalterada: defini-lo por sua inscrição lúdica e ficcional dentro do mundo do jogo, em uma relação harmoniosa e coerente. A personagem é a primeira contribuição criativa das jogadoras para a diegese” (DAVID, 2015, p. 70).¹⁸⁰ A criação de personagem é sempre um passo muito importante em qualquer narrativa, mas no RPG ela se dá não só na sua história, personalidade, ou características importantes: o personagem do RPG precisa ganhar um corpo quase que materializado, e é o sistema que consegue fazer isso. Logicamente, quando criamos um personagem pensamos também nas características mentais, sua personalidade, seus objetivos, desejos, necessidades, medos, que não necessariamente fazem parte da ficha, ou seja, da criação do personagem através do sistema, mas é a ficha que mostra os limites e possibilidades daquele corpo fictício. Assim como as regras do universo o fazem existir – com elas conseguimos sentir seu peso e seus limites – a criação do personagem também gera sua vida, coloca um peso dentro desse universo. É a partir de então que eles podem sentir-se mutuamente, universo e personagem, e transformar um ao outro.

O terceiro elemento traz o resultado dos conflitos e experiências desses personagens obtidos no contato e vivência desse mundo ficcional que simula a evolução e transformação do personagem. O passar do tempo e a experiência de vida são transmutados em números para que o personagem possa se transformar de acordo com as regras do mundo e conforme suas próprias características pessoais. O sistema de evolução pode funcionar por níveis ou só por melhorias nos seus atributos específicos, pode ter mais ou menos escolhas, mas, independente de como for, é esse o elemento que dá progressão à história e à transformação do personagem. Esse sistema leva em conta como determinados acontecimentos na vida dos personagens podem alterar suas habilidades e conhecimentos. Em D&D, quase toda a experiência vem do combate, ou seja, quando os personagens matam monstros eles se tornam mais fortes e poderosos, e essa alteração aparece na sua ficha que representa seu corpo e mente do mundo ficcional a partir de

¹⁸⁰ “la fonction de la création de personnage reste inchangée : définir celui-ci par son inscription ludique et fictionnelle à l’intérieur de l’univers de jeu, dans un rapport harmonieux et cohérent. Le personnage est le premier apport créatif des joueuses à la diégèse”

dados matemáticos. Em *Storyteller*, a experiência é ganha principalmente ao se completar partes da história e pela interpretação pessoal de cada Jogador. O sistema de evolução também expõe esse diálogo claro entre jogo e ficção, podendo ser mais diegéticos ou mais extradiegéticos, além de focados em objetivos diferentes:

Desde OD&D essa evolução é modalizada de acordo com dois eixos, que assumem a dicotomia entre jogo e ficção. Ela pode ser intradiegética: são os tesouros que os jogadores-personagens encontram no final e durante uma aventura, isto é, ouro, equipamentos, objetos mágicos etc. A evolução extradiegética são os pontos de experiência dados pelo Mestre no final de uma aventura, que as jogadoras poderão “gastar” para aumentar certas características de sua ficha de personagem em um sistema aberto como Call of Cthulhu, ou que permitirá que eles passem níveis no OD&D. (DAVID, 2015, p. 72)¹⁸¹

O sistema de evolução é fundamental para a continuação de uma história. Se quisermos, por exemplo, jogar conflitos políticos diplomáticos em uma mesa de D&D, teremos que mudar por nós mesmos o sistema de experiência, ou os personagens não evoluirão. Esses sistemas acabam por condicionar o que é importante que os personagens façam naquele mundo. Em uma das versões de D&D, a experiência vinha com o ouro, ou seja, os personagens só evoluíam quando conseguiam levar o tesouro para casa – matar o monstro era só parte do caminho. Podemos imaginar como só esse detalhe já alterava e muito as partidas de jogo.

O último dos elementos é, talvez, o mais complexo, e ele tem relação direta com a ficha dos personagens, possibilita que os impasses sejam resolvidos e que o jogo flua coerentemente. É o sistema de resolução que gera o movimento do mundo, ou seja, o seu caos. É a partir dessa aleatoriedade minimamente controlada que o sistema encaminha e sugere, a partir dos resultados que obtemos nos dados, acontecimentos novos ou resoluções de ações anteriores. O sistema de resolução age como um fator narrativo, como um novo elemento que surge no meio da partida a partir de uma elaboração mecânica. Ele tira uma parte do controle da narrativa das mãos dos jogadores, tornando-os reféns do inesperado. “Essa tensão narrativa gerada pela incerteza é tão importante que muitos sistemas de resolução implementam processos hiperbólicos que reforçam ainda mais as apostas dessa incerteza” (DAVID, 2015, p. 592).¹⁸² O

¹⁸¹ “Dès OD&D cette évolution est modalisée selon deux axes, qui reprennent la dichotomie entre fiction et jeu. Elle peut être intradiégétique : ce sont les trésors que trouvent les PJ à la fin et pendant une aventure, c’est-à-dire l’or, l’équipement, les objets magiques, etc. L’évolution extradiegétique, ce sont les points d’expérience donnés par le MJ à la fin d’une aventure, que les joueuses pourront « dépenser » pour augmenter certains scores de leur fiche de personnage pour un système ouvert à la Call of Cthulhu, ou qui leur permettront de passer des niveaux dans OD&D.”

¹⁸² “Cette tension narrative générée par l’incertitude est si importante que de nombreux systèmes de résolution mettent en place des procédés hyperboliques renforçant encore les enjeux de cette incertitude”

sistema de resolução é um arquiteto do inesperado¹⁸³, que simplesmente por deixar em aberto as possibilidades do que virá adiante e coloca os jogadores em constante tensão. Coralie David delimita bem as alterações práticas dos sistemas de resolução:

O sistema de resolução é, portanto, um ato narrativo por si só. Ele força as jogadoras a demonstrarem a criatividade narrativa e demiúrgica (...). Como resultado, uma jogada de dados, como mostramos muito claramente em *Call of Cthulhu*, o fracasso é um estágio narrativo como qualquer outro: “Em Oltrée! Você tem que saber como usar os dados pelo que eles são: uma maneira de viver uma história ainda mais interessante e excitante, não para intimidar os jogadores por seus fracassos”. Nos últimos anos, muitos jogos oferecem um sistema de resolução progressiva por etapas como *Wastburg*, por exemplo. Dependendo do grau de sucesso ou fracasso, de acordo com os inícios de frases que incorporam essa gradação (não e, sim mas, etc.), o jogo promove uma interpretação necessariamente mais rica por parte do jogador. O sistema de jogo enriquece a ficção. (DAVID, 2015, p. 591)¹⁸⁴

Primeiramente, os sistemas de resolução podem ser vistos como fatores de caos que buscam representar o próprio descontrole e aleatoriedade das nossas próprias vidas, desde nossos próprios corpos, como acontecimentos e reações advindos do mundo e dos outros seres. Os sistemas de resolução, no entanto, são mais complexos do que isso. Eles podem inclusive alterar as probabilidades, não deixando completamente ao acaso, tendo consciência da necessidade de fracassos em qualquer narrativa. Devem acontecer falhas para que o jogo se aproxime da sensação de terror, por exemplo, e, para isso, alguns jogos vão aumentar a chance de falhar com o passar das ações, pois o perigo é iminente. Os sistemas podem limitar, inclusive, o que o jogador-personagem pode falar, como pode agir, dependendo do grau do seu sucesso. Alguns jogos possibilitam no próprio sistema de resolução que o jogador descreva todo o desencadear da sua ação caso tenha tirado um sucesso muito alto, ou, caso tenha um resultado menor nos dados, que apenas sugira superficialmente o que aconteceu para que o Mestre descreva do seu modo. Coralie David continua: “Isso também é o que o jogo *Star Wars, Edge of Empire* faz com seus dados especiais” (DAVID, 2015, p. 592)¹⁸⁵, são dados que não contêm números, mas símbolos correspondentes a resoluções particulares das ações dos personagens. Esse costuma ser o elemento do sistema de jogo que mais sofre variações de um livro de RPG

¹⁸³ Termo utilizado frequentemente por Evaldo Morcarzel, em suas palestras e no seu doutorado (2018).

¹⁸⁴ “Le système de résolution est donc un actant narratif à part entière. Il oblige les joueuses à faire preuve de créativité narrative et demiurgique (...). En conséquence, un jet de dé, raté, comme nous l’a très bien montré *Call of Cthulhu*, l’échec est une étape narrative comme une autre : « Dans Oltrée ! il faut savoir utiliser les dés pour ce qu’ils sont : une manière de vivre une histoire encore plus intéressante et passionnante, pas de brimer les joueurs par leurs échecs. » Ces dernières années, de nombreux jeux proposent un système de résolution progressif par stades comme *Wastburg* par exemple. Selon le degré de réussite ou d’échec, selon les amorces de phrases qui incarnent cette gradation (non et, oui mais, etc.) le jeu impulse une interprétation forcément plus riche de la part de la joueuse. Le système de jeu enrichit la fiction.”

¹⁸⁵ “C’est également ce que fait le jeu *Star Wars, Edge of Empire* avec ses dés spéciaux”

para outro, e pode ter mecânicas diferentes dentro do próprio sistema. O sistema de resolução traz elementos novos para a construção da história e age como um novo corpo, um participante quase onipresente cujos objetivos são gerar e resolver novos conflitos. Coralie David nos faz retornar as diferentes formas de resolução comentadas rapidamente, no capítulo anterior:

O sistema de resolução é a concretização da partilha da autoridade criativa, por um lado, mas, acima de tudo, tem a função de resolver a incerteza imanente do jogo e da narração. Esta resolução pode assumir diferentes formas de acordo com Jonathan Tweet, famoso autor de RPG: a fortuna (a resolução é aleatória, é, por exemplo, o dado que irá decidir o resultado), o karma (a pontuação na característica relacionada à ação vai determinar seu resultado), por fim, o drama é escolher o resultado mais interessante narrativamente, e não necessariamente o mais vantajoso ou o mais desvantajoso. (DAVID, 2015, p. 71) ¹⁸⁶

As três diferentes formas que comumente se defende como possibilidades para resolver os conflitos incluem até mesmo as que quase não usam o sistema matemático, mas ainda assim fazem parte do sistema de resolução. A *fortuna* é a mais comum, é uma resolução completamente aleatória por meio de dados, cartas ou qualquer mecanismo de sorte, é o puro caos do mundo. O *karma* considera principalmente as características da ficha do personagem em contato direto com as regras do mundo, não necessitando de sorte ou azar para saber se o personagem conseguiu executar uma ação para a qual tem capacidade suficiente. O *drama* é um sistema de resolução que está diretamente ligado à própria história, ao fluxo da narrativa, ele não é uma decisão por sorte ou que leva em conta o que o personagem consegue ou não fazer segundo suas habilidades. A decisão é unicamente narrativa e por isso utiliza menos a mecânica do jogo do que as outras duas, é mais simples, pois o resultado é decidido a partir de dois ou mais jogadores que pensam a partir do que querem para a história.

Logicamente, esses formatos possíveis tendem a se relacionar entre si constantemente durante uma partida. Podemos tomar decisões mais rápidas com o objetivo de termos o melhor resultado narrativo, mas, em seguida, deixarmos o caos trazer uma resolução para outro conflito. Ou podemos jogar os dados calculando as possibilidades de o personagem conseguir atingir seu objetivo e levar em conta os elementos narrativos como bônus, aumentando as chances conforme a interpretação, por exemplo. Podemos usar essas três características de um sistema de resolução em conjunto ou mais isoladas. Alguns sistemas escolhem utilizar apenas

¹⁸⁶ “Le système de résolution est la concrétisation du partage de l’autorité créative d’une part, mais surtout il a pour fonction de résoudre l’incertitude immanente au jeu et à la narration. Cette résolution peut prendre différentes formes selon Jonathan Tweet, célèbre auteur de JdR : la fortune (la résolution est aléatoire, ce sont par exemple les dés qui vont décider du résultat), le karma, (le score dans la caractéristique liée à l’action va déterminer l’issue de celle-ci), enfin le drama revient à choisir l’issue la plus intéressante narrativement, et pas forcément la plus avantageuse ou la plus désavantageuse.”

uma delas, tendo, assim, um sistema de resolução mais radical; mas o mais comum é que haja um certo equilíbrio entre elas, mesmo que uma predomine sobre as outras.

D&D tende a resolver os conflitos pelas jogadas de dados, enquanto *Storyteller* usa menos os dados e mais a narrativa, além de um pouco das particularidades dos personagens para avançar a história. *Everway* usa os três bem marcados – é ele, inclusive, que dá nome a essas três formas no próprio sistema. É comum ouvirmos jogadores afirmarem que preferem o “roleplay”, e isso normalmente significa que eles preferem um menor número de jogadas de dados e resultados aleatórios ou matemáticos, característica marcada dos jogos, e gostam que a resolução venha da interpretação, da narrativa, ou seja, do *drama*. Como vimos, essa ideia cresceu muito por causa do *Storyteller*, que entende o RPG como uma mídia principalmente para contar histórias. Apesar de gostar do sistema e dessa abordagem, reconheço muitos problemas nessa tendência. O primeiro é essa ideia de “roleplay” que discutiremos logo em diante. O segundo, que desencadeia uma série de problemas, é essa concepção de que o que importa é a história e a sua melhor resolução dramática. E o terceiro é que esse ponto de vista nega o uso dos dados ou do sistema mecânico como algo proveitoso e bom para o jogo como um todo, até mesmo para a história que contaremos.

5.1.3 – O sistema como necessidade

Comentamos com frequência que o RPG é coletivo. Nele todos criam em cooperação e ao mesmo tempo, mas isso só é possível a partir da base estruturada pelo sistema de jogo. O sistema possibilita que essas vozes sejam mais equilibradas, que cada um tenha seu turno, suas habilidades específicas e sua chance de agir e transformar o mundo. A autoridade é equilibrada pelo sistema de regras, principalmente de resolução, como podemos ver na citação seguinte:

Mais do que um arcabouço de criatividade, o sistema de jogo tem como objetivo permitir que todos aproveitem o material ficcional criado por outros, para criar por si mesmos: a ficção é construída sobre os fundamentos da contribuição de cada um, é por isso que falamos mais sobre storytalking do que de storytelling, porque ela é construída com base em uma troca constante e concomitante, em oposição à alternância, binária, a autoridade geradora e resolutive. (DAVID, 2015, p. 616).¹⁸⁷

¹⁸⁷ “Plus qu’un cadre pour cette créativité, le système de jeu a pour but de permettre à tout le monde de s’emparer du matériau fictionnel créé par les autres, d’en créer soi-même : la fiction se construit sur les bases des apports de chacun, c’est pour cela que nous parlons plus de storytalking que de storytelling, car elle se construit sur la base d’un échange constant et concomitant, par opposition au fait d’alterner, de façon binaire, l’autorité générative et résolutive.”

Ouvi, e ainda ouço com frequência, essa opinião que se tornou comum e com a qual já concordei, de que o *roleplay* é o mais importante no RPG, deixando implícito que o sistema é um limitador simplesmente e que atrapalha as verdadeiras e melhores partidas de RPG. Coralie David (2015, p. 67) mostra não concordar com essa perspectiva, quando diz que “O sistema não é uma regra que reduz a liberdade das jogadoras, ele estabelece um pacto, é um contrato que explicita os ‘papéis’ de cada uma na criação concomitante do universo e da narração”.¹⁸⁸ É muito comum, ao se tentar ressaltar o aspecto artístico do RPG, dar preferência à contação de história e à interpretação; entretanto, essa atitude acaba ignorando elementos muito importantes e específicos do *Role-Playing Game*. Ao se tentar algumas aproximações das outras formas de arte, acaba-se por esquecer, as vezes até banir, principalmente os elementos lúdicos e mecânicos do RPG que poderiam ser, ao contrário, cada vez mais estudados e melhor desenvolvidos. O sistema possibilita acesso à ficção e a transformação dela, é a partir dele que somos instrumentalizados para podermos criar coletivamente. Coralie David escreve sobre isso em um dos melhores momentos do seu texto:

O RPG é, tal como um livro, uma produção ficcional, que utiliza o jogo como interface para permitir o acesso interativo a essa ficção. Não é um fim, mas uma matéria-prima que o sistema permite manipular. O que está em jogo é a transmutação de um recurso inerte em uma força viva, uma versão pós-moderna aplicada à cultura popular do processo de atualização de mecanismos ficcionais.

Diferentemente da maioria dos outros tipos de jogos, a ficção não é mais um pretexto para enquadrar o jogo: é um instrumento de criação fictícia. (DAVID, 2015, p. 180).¹⁸⁹

O sistema como um todo harmoniza as relações dos jogadores, possibilita que as várias vozes avancem juntas para uma exploração das suas próprias expressões coletivas e individuais. O jogo organiza o jogar dos participantes tornando a ficção coerente além de prática e lúdica (DAVID, 2015, p. 100). É o sistema que organiza a ficção, o mundo ficcional, os personagens e os acontecimentos, é ele que torna possível nossa interação e criação. Podemos agir no mundo porque o sistema existe, e ainda mantemos nossa consciência enquanto Jogadores, que pensam e planejam, às vezes distantes dos nossos personagens. O sistema organiza a ficção, mas

¹⁸⁸ “Le système n’est donc pas une règle qui réduit la liberté des joueuses, il instaure un pacte, il est un contrat qui explicite les « rôles » de chacun dans la création concomitante de l’univers et de la narration”

¹⁸⁹ “Le JdR est, en tant que livre, une production fictionnelle, qui utilise le jeu comme interface pour permettre un accès interactif à cette fiction. Elle n’est pas une fin, mais un matériau brut que le système permet de manipuler. Ce qui est en jeu, c’est la transmutation d’une ressource inerte en une force vive, une déclinaison postmoderne appliquée à la culture populaire du processus de mise à jour de mécanismes fictionnels. À l’inverse de la plupart des autres types de jeux, la fiction n’est plus un prétexte encadrant le jeu. Celui-ci se fait instrument de création fictionnelle.”

também é organizado por ela, pois são os elementos das histórias, dos arquétipos e convenções de gêneros que servirão para elaborar o sistema de jogo. Um sistema de jogo codifica o universo.

O sistema de jogo é um dos principais elementos do RPG que o diferencia, que o torna tão específico no meio de outros jogos e outras artes:

Podemos definir o sistema de jogo de acordo com três eixos imanentes: é um instrumento que sustenta a participação criativa das jogadoras. Ele organiza, regula e distribui a participação criativa das jogadoras. Ele codifica e torna interativo o universo para permitir a participação criativa das jogadoras. Em conclusão, o sistema de jogo é o conjunto de dispositivos que torna a ficção interativa e intercriativa. (DAVID, 2015, p. 68)¹⁹⁰

O sistema de jogo cumpre ao menos três papéis: torna possível que os Jogadores ajam principalmente a partir da criação do personagem, ou seja, tornando os Jogadores potenciais criadores; possibilita uma criação coletiva, harmonizando essas vozes muitas vezes tão dissoantes; e, por fim, organiza, codifica e torna o mundo compreensível de uma forma mais direta e prática, para que ele possa ser alterado e ficcionalizado. É o sistema que torna possível o *roleplay*.

5.1.4 – Roleplay ou *Roleplay*

Roleplay é um conceito muito utilizado por todos os jogadores, mas normalmente sem um sentido tão bem definido. Afinal, o próprio nome do jogo evidencia o “roleplay”, e *Role-Playing Game* pode ser traduzido como jogo de interpretação de papéis, ou jogo de dramatização. Essa tradução parece incentivar o primeiro e mais comum dos significados dado pelos jogadores, e alguns teóricos, ao *roleplay* no RPG, o qual Coralie David observa e define em conjunto com um segundo possível significado:

No início, o roleplay representa o grau de interpretação teatral que uma jogadora infunde na encarnação de seu personagem, por exemplo, falando na primeira pessoa do singular e evitando o estilo indireto. Por outro lado, o roleplay indica a coerência com a qual a jogadora interpreta sua personagem, levando em conta apenas a

¹⁹⁰ “Nous pouvons définir le système de jeu selon trois axes immanents : il est un instrument qui vient soutenir la participation créative des joueuses. Il organise, régule et répartit la participation créative des joueuses. Il code et rend interactif l’univers pour permettre la participation créative des joueuses. En conclusion, le système de jeu est l’ensemble des dispositifs qui rend la fiction interactive et intercréative.”

informação intradiagética e o pensamento das decisões de acordo com a situação, a personalidade e os objetivos da protagonista. (DAVID, 2015, p. 136).¹⁹¹

É comum entendermos o roleplay como a interpretação, ou seja, a imitação de um outro. Podemos fazer vozes diferentes, mais graves ou mais agudas, mudar nossa prosódia, escolher palavras específicas e limitadas – e fazemos tudo isso para atuar, para parecer um outro que não somos. Encarnar principalmente na nossa voz as características de um personagem é, dessa perspectiva, fazer um “bom roleplay”. Outra variação do significado dado ao roleplay é agir como esse personagem no mundo, respeitar a sua personalidade, sua história, sua moral e integridade, não o usar apenas como uma marionete sem vida própria. Colocamos-nos no lugar do outro e nos comportamos como ele, não necessariamente na sua voz, como em uma interpretação teatral, mas dando coerência e verossimilhança às ações e aos modos de agir do personagem. Esse segundo significado parece estar mais próximo de uma boa definição de *roleplay*, pois a imitação dos personagens com vozes bem atuadas e uma boa interpretação teatral não define um bom *roleplay*.

Encarnar o personagem nas suas ações, no seu modo de pensar e agir, ser ele no mundo pode ser um pouco mais coerente do que apenas imitar sua voz, mas não é isso que define o *roleplay*, ele não está nem na voz do personagem, nem na sua imersão, ele nem mesmo está unicamente no personagem. A tensão entre jogador e personagem constrói o *roleplay*, pois não apenas estamos interpretando, mas estamos conscientes de como vamos interpretar, tomamos nossas decisões enquanto jogadores das ações executadas pelo personagem. Coralie David, mais uma vez, esclarece um pouco mais o assunto:

Mas, finalmente, não seria, ao invés dessa aparente unidade, uma postura de equilíbrio entre duas tensões, a jogadora e a personagem, que fundamenta o próprio princípio da imersão ficcional? Quando um personagem vive, quando o escritor o sente e o move como se fosse por dentro, (...) O autor está ciente de tudo, ele mede cada esforço, ele sente a resistência, a coisa feita é por ele, o que às vezes leva a pausas forçadas - fisicamente impossíveis da parte dele, como se fosse ele e não sua marionete. (DAVID, 2015, p. 137).¹⁹²

¹⁹¹ “Dans un premier temps, le roleplay représente le degré d’interprétation théâtrale qu’une joueuse insuffle à l’incarnation de son personnage, par exemple en s’exprimant plutôt à la première personne du singulier et en évitant le style indirect. D’autre part, le roleplay indique la cohérence avec laquelle la joueuse joue son personnage, en ne prenant en compte que les informations intradiagétiques et en pensant des décisions en accord avec la situation, la personnalité et les objectifs du protagoniste.”

¹⁹² “Mais finalement, est-ce qu’il ne s’agirait pas, au lieu de cette apparente unité, d’une posture d’équilibre entre deux tensions, la joueuse et le personnage, qui fonde le principe même d’immersion fictionnelle ? Quand un personnage vit, quand l’écrivain le ressent et le meut comme de l’intérieur, [...] L’auteur est conscient de chaque chose, il mesure chaque effort, il sent les résistances, la chose faite l’est par lui, ce qui le conduit parfois à des pauses obligées – par impossibilité physique de sa part, comme si c’était lui et non sa marionnette.”

Um bom *roleplay* não é simplesmente uma boa projeção no personagem. Sentir e agir como o personagem, imitar sua voz, definir seu modo de ser e manter uma lógica nas suas ações são só uma parte de um *roleplay*, embora muito importante. Precisamos também pensar como jogadores e agir bem como esses jogadores que somos, não ser só um personagem imerso nas suas emoções, nos seus desejos e seu modo padrão de agir. Não precisamos querer ganhar, vencer todos os desafios e resolvê-los a partir do personagem; transformar nossos personagens em máquinas que agem sempre do melhor modo não parece ser também um bom caminho a ser seguido. Podemos, inclusive, não conseguir resolver uma situação enquanto personagem por uma decisão enquanto Jogador. Talvez até complicar a situação ainda mais, aproveitando características do personagem, mas de modo consciente. Como Jogadores, podemos planejar e pensar nas melhores ações para os nossos objetivos específicos, pois temos uma certa distância e um ponto de vista privilegiado em relação aos nossos personagens.

Temos sempre que repensar nossas ações conscientes de onde queremos chegar, a partir do corpo e mente dos nossos personagens, mas também enquanto Jogadores. Nas palavras de Coralie David (2015, p. 139) : “seria, portanto, possível definir o *roleplay* como uma criação de acordo com restrições férteis, uma tensão dinâmica entre personagem e jogadora, mais do que o apagamento deste último”.¹⁹³ Essa tensão constante de sentirmos na pele o personagem ao mesmo tempo em que precisamos ser Jogadores traz outro significado ao termo *roleplay*, que se torna muito específico no RPG. O *roleplay* é essa ação complexa pensada, desenvolvida e realizada tanto pelo Jogador quanto pelo personagem; as tomadas de decisões ocupam mais de uma perspectiva. Um jogador-personagem deve sempre considerar esses dois lugares que ocupa:

O *Roleplay* acrescenta outra dimensão graças ao seu caráter interativo e intercriativo imanente, onde a jogadora é, ao mesmo tempo, criadora, receptora, personagem, de sua própria criação e da de outras jogadoras. Ao mesmo tempo, ele reflete sobre as potencialidades das ações que sua personagem pode tomar no futuro, dependendo das reações de outras jogadoras, seus desejos, sua lógica estratégica, o contexto e a identidade do universo em que ele evolui, sua sensibilidade subjetiva de receptor, e muitos outros parâmetros. Estes entram através de uma rede complexa em um processo de tomada de decisões com fundações fragmentadas e múltiplas, o que é alcançado no cruzamento do jogo e da ficção, em um presente imediato e constantemente renovado. (DAVID, 2015, p. 138).¹⁹⁴

¹⁹³ “il serait par conséquent possible de définir le *roleplay* comme une création selon des contraintes fécondes, une tension dynamique entre personnage et joueuse, plus que l’effacement de ce dernier”

¹⁹⁴ “Le *roleplay* ajoute encore une dimension supplémentaire grâce à son caractère interactif et intercréatif immanent, où la joueuse est dans le même temps, créatrice, réceptrice, personnage, de sa propre création et de celles des autres joueuses. Elle réfléchit dans le même temps aux potentialités des actions que pourrait entreprendre son personnage dans l’avenir, selon les réactions des autres joueuses, ses envies, sa logique stratégique, le contexte et l’identité de l’univers dans lequel il évolue, sa sensibilité subjective de réceptrice, et bien d’autres paramètres.

Nós pensamos e agimos como uma pessoa em um mundo ficcional, mas não deixamos de ser nós mesmos no mundo real. Agimos a partir desse personagem não só de acordo com a sua lógica pessoal, mas também conscientes da ficha diante de nós que nos mostra suas possibilidades de ações. Atuamos para conseguir um objetivo que às vezes é nosso enquanto Jogadores, e que projetamos no personagem – entendemos a partir dele suas motivações, mas pensamos *a priori* como Jogadores. Sentimos, muitas vezes, primeiro a derrota como Jogador e depois como personagem, e vice-versa, e nenhuma forma é melhor que a outra. Não devemos negar nossos outros papéis para além do de sermos personagens e devemos lembrar que é exatamente isso, o fato de sermos sempre jogadores-personagens, que completa o conceito de *roleplay*. É por esse motivo que sistema e *roleplay* estão interligados, pois o sistema permite não só que ajamos como personagens no mundo, mas também nos faz ter a distância de pensar a partir do jogo, dos nossos objetivos lúdicos ou narrativos. Além disso, o sistema também garante que as nossas interpretações tenham respostas mais próximas às expectativas do mundo ficcional, ou seja, que nossos personagens coloquem em prática suas características particulares para além das nossas enquanto Jogadores. O sistema sustenta os personagens enquanto corpos vivos, mesmo que fictícios, pois busca e reproduz as maiores possibilidades resolutivas das ações daqueles seres criados por nós. Coralie David também comenta sobre isso:

O Roleplay e o sistema de jogo podem, portanto, funcionar em uma dinâmica complementar. O problema é que as duas semânticas que o termo *roleplay*, interpretação e coerência intradiegetica, capturam na prática às vezes são contraditórias. O significado da interpretação é que simulamos a conversa entre dois personagens, mas é mais coerente intradiegeticamente fazer um teste de sociabilidade, testando a habilidade da personagem e não a da jogadora. Desse ponto de vista, o sistema de jogo se torna a garantia desse segundo sentido de *roleplay*. (DAVID, 2015, p. 142).¹⁹⁵

Os dois significados que comumente são atribuídos ao termo *roleplay* entram em uma importante contradição a partir do uso ou não do sistema de resolução. Se temos como objetivo uma interpretação mais próxima do teatro improvisado, em que nos colocamos em cena e atuamos, o resultado de uma disputa discursiva entre dois personagens teria que se dar na

Ceux-ci entrent, par un réseau complexe, dans un processus décisionnel aux fondations fragmentées et multiples, qui s’accomplit au carrefour du jeu et de la fiction, dans un présent immédiat et constamment renouvelé.”

¹⁹⁵ “Roleplay et système de jeu peuvent par conséquent fonctionner selon une dynamique complémentaire. Le problème, c’est que les deux sémantiques que capte le terme *roleplay*, interprétation et cohérence intradiégétique, dans la pratique, sont parfois contradictoires. Le sens de l’interprétation veut que l’on simule la conversation entre deux personnages, mais il est plus cohérent intradiégétiquement de faire un jet de sociabilité, en testant la compétence du personnage et non pas celle de la joueuse. De ce point de vue, le système de jeu devient le garant de ce second sens de *roleplay*.”

própria atuação, ou seja, a partir das interpretações dos jogadores como atores. No entanto, se pensarmos que os resultados narrativos têm que ser coerentes com as características específicas dos personagens, o mais indicado é decidirmos pelo sistema de resolução que melhor simula a coerência ficcional. Um personagem que é um grande sofista muito raramente vai perder uma discussão para um adolescente raivoso, mas o jogador que interpreta o adolescente pode ser muito melhor com as palavras e argumentos. Existe uma distância entre mundo ficcional e o mundo real, os Jogadores têm características comumente diferentes dos seus personagens. Se nosso objetivo é manter uma lógica dentro da interpretação não precisamos usar o sistema, mas se quisermos manter uma lógica do mundo ficcional o sistema de resolução é o mais indicado. Devemos optar pelas diferentes possibilidades dependendo da situação do jogo, entendendo os limites dos jogadores, personagens e do sistema. Fazer um bom roleplay é encontrar esse equilíbrio no uso da interpretação teatral e do sistema, equilibrar a nossa posição de Jogador com o personagem que representamos e criamos. Coralie David enxerga essa outra possibilidade de *roleplay*, que contém todo o jogar, tanto diegético quanto extra-diegético:

Além das duas definições tradicionais de roleplay que explicitamos, vemos outra, mais ampla, mais abrangente: o roleplay consiste em exercer uma influência sobre a ficção no sentido amplo. É uma postura de recepção intercriativa da ficção, que consiste em investi-la para modificá-la e percorrê-la de maneira específica para o receptor. (DAVID, 2015, p. 143).¹⁹⁶

É o sistema de jogo que nos permite jogar, olhar para o jogo, pensar como Jogador e, ao mesmo tempo, nos colocar no personagem. É ele que cria as possibilidades de agirmos em um mundo fictício, tanto a partir da criação de uma ficha, quanto de dar a fisicalidade ao mundo, no sentido de dar suas regras e limites. Ele nos mostra como o universo ficcional se comporta e como podemos transformar esse universo. O sistema é a ferramenta com que fazemos o mundo, o personagem, e com a qual podemos, enfim, criar coletivamente com os outros Jogadores, com o Mestre e com o próprio cenário previamente desenvolvido.

5.1.5 – Agência e destino

¹⁹⁶ “Au-delà des deux définitions traditionnelles du roleplay que nous avons explicitées, nous en voyons une autre, plus large, plus englobante : le roleplay consiste à exercer une influence sur la fiction au sens large. C’est une posture de réception intercréative de la fiction, qui consiste à l’investir pour la modifier et la parcourir d’une façon qui sera propre au récepteur.”

Quando afirmamos que o RPG nos proporciona esse jogar e criar coletivo, estamos colocando em reflexão a agência de cada indivíduo que faz parte do jogo. Esse é um ponto muito simples, mas é fundamental que o deixemos mais evidente e pensemos nas consequências desse fato. A discussão sobre a agência é hoje muito presente na teoria dos jogos, assim como nos estudos sobre teatro antigo (especialmente tragédia), e no RPG ela é elevada ao seu limite, se aproximando muito da perspectiva da tragédia, como veremos adiante. Se um jogador pode escolher suas ações, qual caminho quer seguir, já podemos considerar um princípio de agência, pois ele tem responsabilidade e possibilidade de agir de modo diferente, e isso acarretará provavelmente em resultados diversos. No entanto, quando fazemos isso em um livro-jogo, ou em um vídeo-game, essa agência é muito limitada. Dormans comenta, dentro de um dos seus artigos sobre RPG, a questão da agência para Janet Murray:

Agência é um conceito central em Hamlet de Janet Murray no Holodeck. Ela define agência como “o poder satisfatório de tomar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (1997, p. 126). De acordo com Murray, a agência é “oferecida apenas em um grau limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente disponível na atividade estruturada que chamamos de jogos” (Ibid, p.128-129). É precisamente a existência de regras que governam a interação e o repertório fixo de “movimentos” que torna a agência participativa bem-sucedida não apenas nos jogos, mas também na música e na dança. Por outro lado, peças de teatro participativo moderno restringem a influência do público sobre a narrativa a um nível trivial, porque não apresenta tal estrutura convencional ou codificada (Ibid, p. 126-127). (DORMANS, 2006).¹⁹⁷

Retornemos à já citada nova obra da Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), que tem a filosofia por trás das escolhas como sua discussão principal, além de ter tematicamente o jogo bem envolvido. O protagonista tenta criar um jogo para outras pessoas em que elas terão possibilidade entre seguir um caminho ou outro, um jogo de escolhas, de narrativas e resoluções possivelmente distintas. Esse jogo, por curiosidade, é baseado em um livro-jogo, ambos intitulados *Bandersnatch*. Enquanto o personagem da história tenta fazer esse jogo, somos nós os espectadores que controlamos suas ações, ou melhor, nós também decidimos por ele. Aparentemente, nós temos a agência sobre a situação; enquanto ele quer propor a partir de uma referência as escolhas para os jogadores de *Bandersnatch*, nós controlamos alguns dos seus

¹⁹⁷ “Agency is a core concept in Janet Murray’s Hamlet on the Holodeck. She defines agency as ‘the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices’ (1997, p. 126). According to Murray agency is ‘offered only to a limited degree in traditional art forms but it is more commonly available in the structured activity we call games’ (Ibid, p.128-129). It is precisely the existence of rules that govern interaction and the fixed repertoire of ‘moves’ that makes participatory agency successful not only in games, but also in music and dance. By contrast, modern participatory theatre play restricts the audience’s influence over the narrative to a trivial level because it does not present such a conventional or codified structure (Ibid, p. 126-127).”

movimentos e falas. Mas, no fim, sabemos e percebemos que somos claramente limitados por uma porção finita de escolhas e de finais gravados. Num primeiro momento, o protagonista cria uma sensação de agência para seus jogadores, mas ele mesmo é controlado por outra pessoa através da Netflix, e essa outra pessoa, o espectador, sente que tem controle sobre as situações, mas sua agência na verdade é delimitada por outra pessoa que criou o filme interativo. Existem forças maiores determinando os acontecimentos, e tudo que temos é uma falsa ou quase-responsabilidade sobre aquilo, pois são limitadas e algumas delas já são completamente destinadas.

Em obras como essa, nossas escolhas são pouco significativas, e nos tornamos cientes disso. Somos tomados por uma sensação de impotência e de que tudo no fim sempre será pré-destinado. Nos é apresentada uma limitação de modo evidente; a agência é praticamente ilusória. No RPG isso é bem diferente. Murray também comenta sobre esses limites e diferenças – as quais Coralie David diferenciaria com os termos interatividade e intercriatividade (2015) – de participação nas obras, e Jennifer Cover organiza essa questão na sua dissertação:

Embora os jogadores possam afetar o mundo da história, Murray adverte contra a confusão entre agência na narrativa e a autoria sobre a narrativa. Ela afirma que “existe uma distinção entre desempenhar um papel criativo dentro de um ambiente de autoria e ter a autoria do próprio ambiente” (Murray 152). Ela reconhece que há limites para os ambientes interativos que ela estuda, cuja maioria é controlada por computador. (COVER, 2005, p. 69).

Nas partidas de RPG, diferente de outras obras que se propõem a ser interativas, todos são também autores e criadores, mas não só isso: eles devem agir. Existem outras artes cooperativas e que precisam de um grupo para criar, mas nelas não existe essa posição de responsabilidade das suas próprias decisões dentro da ficção como apresenta o RPG – e que se assemelha muito à nossa própria vida nesse sentido. Temos uma agência muito presente, nós podemos transformar os caminhos, os acontecimentos quase totalmente, nossas decisões têm peso e responsabilidade e muitas vezes não são previsíveis, ou minimamente esperadas pelos outros Jogadores e nem mesmo pelo Mestre. Por isso, Cover escreve: “Esta agência não se refere apenas à capacidade do jogador de afetar o resultado no mundo da história, mas também afeta seu senso de agência no mundo real” (2005, p. 70).¹⁹⁸ Os Jogadores percebem que seus movimentos, decisões e até mesmo suas não ações têm consequências fundamentais sobre o mundo. Como vimos anteriormente, até mesmo o sistema e as regras podem ser alterados pelos

¹⁹⁸ “This agency not only concerns the player’s ability to affect the outcome in the story world, but also affects their sense of agency in the actual world”

jogadores, apesar de existir sempre um peso e uma tendência aos acontecimentos, apresentado na continuação da citação de Dormans:

As regras da paideia dos RPGs parecem realizar apenas isto: como descrito na seção anterior, a maioria dos RPGs pressupõem um tipo particular de jogo. Os jogadores ainda estão livres para mudar o jogo de todas as maneiras que acharem melhor, mas, como argumentado acima, não querer lutar contra monstros e procurar tesouros acaba destruindo o propósito de jogar o clássico Dungeons & Dragons. (DORMANS, 2006).¹⁹⁹

Como já comentamos, existe a “Regra de Ouro”, que permite alterações conforme a necessidade e vontade do grupo, o que nos faz pensar na agência dos jogadores sobre o sistema de jogo, mas também a partir dele. As regras se fazem necessárias também para uma melhor atuação e transformação do mundo conforme o conhecimento e clareza delas. Agir no jogo está implicitamente ligado ao entendimento dos limites dessas ações, pois precisamos conhecer o mundo, seus limites, nossos corpos; precisamos entender quais são as possibilidades para que possamos tomar melhores decisões. Só temos a opção de escolha quando sabemos quais elas são, e, melhor do que isso, se conhecemos bem as limitações e possibilidades. Podemos inventar novas respostas e saídas para os problemas que são apresentados, conscientes do que nos impede e das dificuldades que poderemos ter pelo caminho, se, e somente se, conhecemos muito bem as regras do mundo em que queremos agir.

A agência requer um certo nível de transparência das regras. A transparência pode ser alcançada de duas maneiras diferentes: fornecendo um certo nível de realismo para que os jogadores saibam o que fazer intuitivamente ou tornando as regras fáceis de entender e rápidas de aplicar, para que o máximo de tempo possível seja dedicado ao role-playing de fato. (DORMANS, 2006).²⁰⁰

Essa é uma consideração muito importante, inclusive para a prática do jogo, pois precisamos conhecer bem todos os jogadores e as regras do jogo para que possamos jogar e criar; é necessário conhecer a ferramenta que utilizamos frequentemente. Como vimos, é o sistema que nos permite transformar a realidade ficcional do jogo, ele é o nosso instrumento tecnológico que organiza o mundo e a partida e nos permite criar e jogar. Não basta que apenas

¹⁹⁹ “The paideia rules of roleplaying games seem to bring about just this: as described in the previous section most roleplaying games do presuppose a particular type of play. Players are still free to change the game in every way they see fit, but, as argued above, not wanting to fight monsters and seek treasures sort of defeats the purpose of playing classic Dungeons & Dragons.”

²⁰⁰ Agency requires a certain level of transparency of the rules. Transparency can be achieved in two different ways: by providing a certain level of realism so that players will know what to do intuitively or by making the rules easy to understand and fast to apply so that as much time as possible can be devoted to the actual roleplaying. (DORMANS, 2006).

um dos jogadores, comumente o Mestre, conheça bem as regras, pois os outros terão suas agências limitadas pela falta de conhecimento das possibilidades e compreensão dos acontecimentos em termos de regras e mecânicas. A outra possibilidade que Dormans (2006) nos apresenta é que os jogos sejam mais realistas. De certa forma isso funciona, se sabemos como podemos agir na nossa realidade, acredita-se que ao menos conseguiríamos ter uma melhor noção dos nossos limites dentro do jogo. Ainda assim, por mais realista que seja um jogo, ele ainda tem sua própria estrutura particular, que é traduzida em um sistema de jogo. Primeiramente, nem mesmo nosso corpo físico é o corpo pelo qual agimos. Claramente facilita o fato de o mundo ser mais semelhante ao nosso, mas mesmo assim o melhor é que conheçamos o sistema, e se preciso o cenário, pois dessa forma podemos lidar com o inesperado e com questões que comumente fogem da nossa realidade, o que pode ser muito instigante.

Para que todos os jogadores tenham espaço na criação, sejam agentes a partir das vidas dos seus próprios personagens e influentes nos acontecimentos, é importante que conheçam o sistema que organiza o mundo, assim como nossa própria vida. Se quisermos transformar nossas realidades, pessoais ou sociais, precisamos entender como podemos agir, quais são os limites impostos pelas regras do mundo, da sociedade e as nossas próprias limitações enquanto indivíduos ou grupos. Jennifer Cover apresenta questões importantes para entendermos os limites dessas duas realidades, ficcional e a nossa própria, e os seus entrecruzamentos:

Enquanto a variedade de escolhas a que os jogadores se referem leva ao senso de agência sobre o mundo narrativo, a necessidade desse tipo de controle é uma resposta ao mundo real. A chave para entender como os RPGs respondem a uma necessidade retórica no mundo real é entender por que esse senso de agência narrativa é importante para os jogadores do RPG. O que torna essa necessidade de controle narrativo uma exigência poderosa? (COVER, 2005).²⁰¹

Cover parte de uma perspectiva de necessidade retórica do mundo, à qual também retornaremos mais a frente de modo semelhante, mas, para esse momento, antes dos seus questionamentos, ela nos apresenta uma afirmação fundamental. Defende que essa nossa necessidade de agência bem desenvolvida no RPG é uma resposta ao mundo atual. Isso é muito poderoso, pois nos incita a perceber que necessitamos compreender nossos limites enquanto indivíduos. Os jogos de RPG são bem diferentes de outras obras que trazem como tema a agência limitada em si mesma, obras que nos colocam não necessariamente em posições

²⁰¹ “While the variety of choices that players refer to leads to the sense of agency over the narrative world, the need for this type of control is a response to the actual world. The key to understanding how RPGs respond to a rhetorical need in the actual world is understanding why this sense of narrative agency is important to players of the RPG. What makes this need for narrative control a powerful exigence?”

completamente passivas, mas que nos dão escolhas limitadas, não nos permitem agir, encontrar e criar um novo caminho. Precisamos questionar se em casos como esses que só nos permitem escolher entre possibilidades extremamente limitadas podemos acreditar que temos agência. Se podemos escolher apenas entre um caminho ou outro, entre uma marca ou outra, se podemos escolher entre um candidato ou outro, não podemos agir por uma terceira via, somos iludidos acerca da nossa influência sobre nossas vidas e dos outros, como em *Black Mirror: Bandersnatch*. Todos que não são os criadores só podem escolher aquilo que já nos foi definido em uma gama limitada de ações; criar uma nova reação está fora de cogitação: os mestres do mundo não nos permitem, ou querem nos fazer acreditar que não podemos. Rush Rehm, em seu livro sobre tragédia grega, nos traz o peso necessário para compreendemos e avançarmos melhor nesse debate:

Podemos escolher acreditar que não temos influência sobre eventos, nenhuma decisão significativa a fazer, que fomos programados de dentro, que enfrentamos forças externas imutáveis, que essas coisas garantem que o mundo é como é, não importa o que podemos pensar ou fazer sobre isso. O problema com essa visão, como Noam Chomsky aponta, é que ela continua irremediavelmente auto-realizável. Se agirmos com base na crença de que não temos influência sobre o mundo que nos molda, então garantimos que não teremos nenhum efeito sobre ele, precisamente o que aqueles que detêm as rédeas do poder gostariam que acreditássemos. (REHN, 2003, p. 85).²⁰²

Rehm, assim como Cover e o próprio RPG, nos traz esperanças: ainda podemos nos colocar como corpos ativos no mundo. Rehm defende que a nossa falta de agência pode ser combatida a partir das perspectivas das tragédias gregas. As tragédias entrelaçam agência com destino de um modo que não estamos acostumados; representam as limitações do mundo, dos outros, dos nossos impulsos, mas sempre considerando a responsabilidade e a escolha do herói ainda como presentes – diferente da concepção cristã, que, além de estabelecer uma ideia de narrativa escrita previamente, ainda nos coloca uma culpa para nosso agir e não uma responsabilidade sobre ele. Em outras palavras, nessa concepção cristã, pela qual fomos em grande maioria educados ou influenciados, devemos nos arrepender do que fazemos e nunca compreender nossas ações como desencadeadoras de reações e de transformações possíveis.

Dado o papel central da mudança e da inversão na tragédia grega, devemos notar que as causas subjacentes raramente tomam a forma oposicionista "agência vs. destino",

²⁰² “We can choose to believe that we have no influence over events, no significant decisions to make, that we have been programmed from within, that we face immovable forces from without, that these things guarantee the world is the way it is, no matter what we may think or do about it. The problem with this view, as Noam Chomsky points out, is that it remains hopelessly self-fulfilling. If we act on the belief that we have no influence on the world that shapes us, then we ensure that we will have no effect on it, precisely what those who hold the reins of power would like us to believe.”

como nas discussões cristãs sobre livre arbítrio e predestinação, ou em debates posteriores sobre liberdade individual vs. determinismo (seja social, materialista ou biológico). A tragédia oferece uma combinação paradoxal de agência como destino e destino como agência, como sugiro no título do capítulo. (REHN, 2003, p. 80).²⁰³

Estamos acostumados a escutar respostas simples e diretas, como “isso é como tem que ser”, “é o desejo de Deus”, “isso é assim mesmo”, afirmações que podem nossas agências completamente e colocam os resultados sempre na mão do destino e do universo. Não precisamos e nem queremos, no entanto, tirar todo o poder dessas forças, elas são essenciais para a criação no RPG e também nas nossas vidas. Existe uma relação crucial entre as nossas agências, escolhas e ações pessoais e o respeito pelo destino e o reino dos deuses. (REHM, 2003, p. 85).²⁰⁴ Devemos estar conscientes também de que nem tudo está sobre nosso controle, pois recebemos outras influências, seja de atuação de forças maiores, ou de outros indivíduos, ou pelo meio social, ou as próprias regras físicas; é preciso que compreendamos que nós podemos transformar, mas também não podemos impor simplesmente nossos desejos. Ao contrário do que costumamos acreditar, “A interação entre a agência humana e o destino pode levar a resultados surpreendentes, alguns dos quais indicam uma melhoria extraordinária na situação anterior” (REHN, 2003, p. 79).²⁰⁵

O RPG evidencia tudo isso: além de nos permitir uma agência muito semelhante à da realidade, ele também arquiteta e traz o peso do destino, do caos, dos outros indivíduos enquanto também agentes, das próprias regras e limitações ficcionais – determinadas tanto pelo sistema quanto pelo cenário. Percebemos nessas práticas que o destino, representado também pelos dados e pelos planejamentos e decisões do Mestre, e a agência de cada indivíduo, no caso de cada jogador-personagem, se entrelaçam e não são opostos como tendemos a acreditar. São maravilhosos os resultados que saem dessas trocas de forças diferentes, em grande parte das vezes mais inspiradoras do que as quais imaginávamos e desejávamos individualmente; o destino nos apresenta sempre novos ares, momentos inesperados e capacidades pessoais. Cover comenta sobre essa troca no RPG, entre principalmente GM e Jogadores:

Os jogadores têm a agência necessária para transformar a história de maneiras que o Mestre não pode antecipar e, por sua vez, o Mestre pode transformar o texto de maneiras que os criadores do jogo não poderiam antecipar. Transformando o texto em

²⁰³ “Given the central role of change and reversal in Greek tragedy, we should note that the underlying causes rarely take the oppositional form 'agency vs. fate', as in Christian discussions of free will and predestination, or in later debates on individual freedom vs. determinism (whether social, materialist, or biological). Tragedy offers a paradoxical combination of agency as fate, and fate as agency, as I suggest in the chapter title.”

²⁰⁴ “the crucial interplay of agency, choice, self-control, and respect for the realm of the gods”

²⁰⁵ “The interplay of human agency and fate can lead to surprising outcomes, some of which mark an extraordinary improvement on the previous situation”

grupo – incluindo jogadores e Mestre – é uma experiência criativa que responde a uma necessidade social de se conectar com os outros e, assim, responde a questões de separação. (COVER, 2005).²⁰⁶

Os dados e o caos do mundo enquanto destino podem nos apresentar esses caminhos mais “predeterminados”, os quais agem conforme nossas ações e também nos fazem reagir conforme os acontecimentos. Jogamos os dados após informarmos nossa intenção de agir, e algo decide qual será o fim daquilo. A partir de um acontecimento determinado pelo sistema ou pelo Mestre também tentamos influenciar com nossa perspectiva e desejo para o momento, tentamos obter resultados, pois não nos contentamos com o que nos é dado e nem podemos. “Mackay vê os RPGs como um meio de trazer unidade às vidas dos jogadores. (...) A exigência de criar e controlar narrativas é definida pela motivação social de se conectar com os outros e impor significado ao mundo” (COVER, 2005).²⁰⁷ Enquanto Jogadores, assumimos a posição de transformação e criação ficcional, somos responsáveis pela vida dos personagens, no mínimo, mas também somos aqueles que criam o mundo e o fazem se movimentar, pois a ficção só ganha vida a partir das nossas ações. Nossa agência no RPG é determinada desde o início: assumimos a posição de heróis que devem mostrar a força individual e a do próprio destino.

Assimilamos com essa prática muito semelhante à vida que não devemos aceitar as narrativas prontas nem as verdades que nos entregam; devemos questionar e principalmente agir, transformar a realidade – no RPG, a partir da oralidade. Desenvolvemos nessas práticas de *roleplay* a compreensão enquanto corpos que agem e que não devem nunca se manter passivos diante do mundo. Podemos aprender também a ver o outro e o destino como forças, que não são opostas, que devem ser respeitadas, porque essas trocas são poderosas e cheias de energia. Além disso, o RPG nos mostra que para agir, em qualquer realidade, precisamos conhecer os sistemas de regras que a regem, sejam físicos, sociais, sobrenaturais ou fictícios – para escolher e transformar, precisamos conhecer bem as ferramentas que podemos usar. Rush Rehm, ao falar sobre agência, destino e sobre a própria tragédia nos faz lembrar muito do RPG:

Seja qual for a restrição opere em nós, enfrentamos a necessidade humana de agir como se nossas ações importassem, sem culpar o destino, os genes ou “eles”. É claro que podemos (e devemos) oferecer uma visão alternativa da natureza humana, amplamente ilustrada na tragédia grega, onde a solidariedade, a simpatia, a

²⁰⁶ “Players have the agency needed to transform the story in ways that DM cannot anticipate, and in turn the DM can transform the text in ways that the creators of the game could not anticipate. Transforming the text as a group—including both players and DM—is a creative experience that responds to a social need for connecting with others and thus responds to issues of separateness.”

²⁰⁷ “Mackay sees RPGs as a means of bringing unity to the lives of players. (...) The exigence to create and control narratives is defined by the social motivation to connect with others and impose meaning on the world”

cooperação e o instinto de liberdade e auto-sacrifício são características proeminentes. (REHN, 2003, p. 86).²⁰⁸

5.1.6 – O sistema de jogo e a ficção

Role-Playing Game é mais do que um jogo de interpretação de papéis, pois *roleplay* tem um significado mais profundo e específico na prática do RPG, já que ela está diretamente ligada ao sistema do jogo, ou seja, à mecânica própria de um jogo. No fim, o nome *Role-Playing Game* realmente resume sua prática desde que compreendamos bem o que é e como funciona esse “jogo”, ou seja, sua estrutura de regras, e entendamos também por *roleplay* uma prática complexa em que não só atuamos ou agimos como personagens, mas também como Jogadores conscientes desses personagens. A única característica fundamental que parece faltar no termo RPG é a ficção, que já foi um tema pertinente em alguns momentos anteriores e será ainda mais neste e no capítulo seguinte. É verdade, no entanto, que a ficção está no próprio *roleplay*, e o sistema colabora para que a construamos de diversas maneiras, desde as regras do universo, a criação do personagem, até as resoluções de conflito.

Uma discussão muito pertinente é a que surge ao questionar como um jogo pode se unir com a ficção e com a narrativa sem perder seus elementos lúdicos e a própria agência dos jogadores. Essa questão já apareceu algumas vezes dentro desse mesmo trabalho, nas definições de RPG e nas teorias advindas dos fóruns. A agência dos jogadores é um dos tópicos principais no fazer dos jogos digitais, que caem também em questionamentos semelhantes. Como podemos dar opções de escolhas para os jogadores sem destruir completamente as narrativas? É preciso pensar em histórias previamente e nas opções delas, em como um jogador pode chegar nessas resoluções, mas, como vimos, são todas apenas narrativas que já existem; não são exatamente criadas pelos jogadores/espectadores, são apenas escolhidas entre uma e outra, estão prontas e programadas. *Life is Strange* (2015) é um ótimo exemplo dessa questão, pois é um jogo no qual você pode tomar muitas decisões frequentemente, e a personagem ainda tem o poder voltar no tempo, o que acarreta uma rede mais complexa de escolhas. Contudo, quando chegamos ao final do jogo, não importa o caminho que seguimos durante o percurso, só existem dois finais possíveis, a história é sobre isso, a narrativa que construiu até lá levou aos mesmos

²⁰⁸ “Whatever restriction operate on us, we face the human necessity to act as if our actions mattered, without blaming it on fate, genes, or ‘them’. Of course, we can (and should) offer an alternative view of human nature, one amply illustrated in Greek tragedy, where solidarity, sympathy, cooperation, and the instinct for freedom and self-sacrifice are prominent features.”

pontos. Nossa agência é limitada para que haja uma narrativa fechada, para que faça sentido, para que não nos percamos no meio do caminho ou destruamos os conflitos principais.

No RPG tudo isso se torna mais radical, pois não escolhemos mais qual história seguiremos, e sim criamos novas, destruímos outras – acabamos com a possibilidade de seguir alguma que foi pensada pelo Mestre ao matar um personagem importante antes da hora, por exemplo. As opções são incontáveis e implaneáveis, não é possível prever as ações dos jogadores e, por consequência, o desenrolar da história. Então, a agência dos jogadores se torna ainda mais poderosa. Como é possível manter jogo e ficção se o equilíbrio parece estar quebrado? O lúdico tem muito mais força que a narrativa.

Se tirarmos um pouco das escolhas dos jogadores, ganhamos um pouco de controle sobre a narrativa, e se cedemos um pouco do planejamento estrutural da narrativa, ganhamos agência para os jogadores. No RPG a balança parece pender completamente para a escolha, como já argumentamos, para a liberdade, ação e criação dos jogadores. São os jogadores, individual e coletivamente, que decidem o rumo da história a partir das ações, não é muito possível que exista um planejamento prévio, tudo costuma ser mais aberto e improvisado. Ao mesmo tempo, percebemos que existe essa preocupação de grande parte dos jogadores e a presença forte da contação de história nas partidas. Equilibrar os dois, ficção e jogo, parece uma missão difícil de realizar.

O problema que parece existir está somente ao partir de uma perspectiva de narrativa, ou seja, a de que há uma estrutura e que para funcionar é preciso segui-la. Estamos lindando no RPG com a ficção e não exatamente com a narrativa, estamos jogando com ficção e essa é a proposta desse jogo. A história continua ali, mas não como conhecemos, ela não importa tanto enquanto estrutura total, mas como presença constante com que brincamos, apostando na sua transformação e resultados mais instantâneos. Coralie David pode nos confirmar que é o sistema de jogo que torna possível toda essa estrutura única do RPG:

Definimos o sistema de jogo como o conjunto de processos que tornaram a ficção interativa e intercriativa. O RPG coloca a situação lúdica em um contexto de ficção e adiciona a apostas puramente lúdicas (ganhar, perder, ter a estratégia certa etc.) apostas diégéticas (salvar seu povo, tornar-se uma rainha para impressionar seus pais, vingar seu irmão etc.). É essa relação entre esses dois tipos de questões, lúdica e ficcional, que dá ao RPG toda a sua singularidade. (DAVID, 2015, p. 581).²⁰⁹

²⁰⁹ “Nous avons défini le système de jeu comme l’ensemble des procédés qui permettait de rendre la fiction interactive et intercréative. Le JdR met le ludique en situation à l’intérieur d’un contexte fictionnel, et ajoute aux enjeux purement ludiques (gagner, perdre, avoir la bonne stratégie, etc.) des enjeux diégétiques (sauver son peuple, devenir reine pour impressionner ses parents, venger son frère, etc.) C’est ce rapport entre ces deux types d’enjeux, ludiques et fictionnels, qui donne au JdR toute sa singularité.”

O RPG relaciona jogo e ficção de um modo muito particular – um faz parte do outro – e tentar separá-los completamente é um processo apenas teórico nesse caso, pois no RPG o sistema de jogo e a ficção são entrecruzados. “Finalmente, o sistema de jogo é um meio de integrar a literatura, a ficção de uma maneira geral, na cultura do hack, que consiste em adaptar um dispositivo já existente às suas próprias necessidades” (DAVID, 2015, p. 618).²¹⁰ O sistema de jogo entrelaça todos esses elementos consigo mesmo, torna possível que contemos histórias das nossas formas de modo imediato e coletivo. A ficção está pertinentemente implícita no sistema de jogo, e nós usamos constantemente um para construir o outro. Podemos, inclusive, usar a presença do sistema apenas para construir tensão para os jogadores, ou seja, o que parece paradoxal – misturar e tentar equilibrar ficção e jogo – no RPG é fundamental, pois um adiciona potencial ao outro:

(...) o sistema de jogo é um indicador extradiegético de questões narrativas e ficcionais. Às vezes ele transmite mais informações sobre o conteúdo intradiégético que o foco interno requer. Nisso, ele pode ser usado como um efeito ficcional, por exemplo, exigindo dos jogadores múltiplos testes de percepção para dar a impressão de que seus personagens estão sendo observados. Mesmo que ninguém consiga sucesso nas rolagens, o que significa que os personagens não suspeitarão de nada, esse conhecimento extradiegético ajuda a instaurar uma atmosfera específica em torno da mesa, que emerge da imersão fictícia. O sistema de resolução destaca as questões ficcionais e narrativas. (DAVID, 2015, p. 623).²¹¹

Coralie David aponta esse ótimo exemplo de como podemos usar o sistema de jogo para trazer sensações para os seus receptores, ou seja, para os jogadores, e não para os seus personagens. A construção da ficção, os elementos que alteram a experiência estética, aparecem também no próprio jogo, além de no mundo diegético. “O RPG é um meio único na sua relação entre o jogo e a ficção pois, na sua forma, organização e encarnação material, coloca o jogo como um meio de criação ficcional” (DAVID, 2015, p. 181).²¹² Nem sempre fazemos, enquanto Mestres, essa escolha consciente de pedir testes de percepção para causar a sensação aos Jogadores de que algo está observando seus personagens, e pode ser que isso seja até mesmo

²¹⁰ “Finalement le système de jeu est un moyen d’intégrer la littérature, la fiction d’une façon générale, à la culture du hack qui consiste à adapter un dispositif déjà existant à ses propres besoins”

²¹¹ “(...) le système de jeu est un indicateur extradiegétique des enjeux narratifs et fictionnels. Il transmet parfois plus d’informations sur le contenu intradiégétique que la focalisation interne l’exige. En cela, il peut être utilisé comme un effet fictionnel à part entière, par exemple en demandant de multiples jets de perception aux joueuses pour leur donner l’impression que leurs personnages sont épiés. Même si aucune ne réussit le jet, ce qui signifie que les personnages ne se douteront de rien, ce savoir extradiegétique contribue à installer une atmosphère spécifique autour de la table, qui relève de l’immersion fictionnelle. Le système de résolution met en exergue les enjeux fictionnels et narratifs.”

²¹² “Les JdR est un médium unique dans son rapport entre jeu et fiction car, dans sa forme, son organisation et son incarnation matérielle, il pose le jeu comme un moyen de création fictionnelle”

uma mentira. No entanto, mesmo que não seja uma escolha consciente, é comum, até nessa mesma situação, os Jogadores saberem de coisas que seus personagens não sabem e estarem aflitos como Jogadores e ainda não como personagens. O mesmo ocorre em uma obra ficcional de outra mídia quando sabemos o risco que o personagem está passando, enquanto ele nem mesmo desconfia; torcemos para ele correr, fugir, mas ele ainda não tem motivo para isso. A diferença é que no RPG nós somos esse personagem, nós podemos decidir correr, mas precisamos ao mesmo tempo manter a verossimilhança, a lógica do mundo ficcional e de como age nosso personagem. Essa troca de posições, característica da ficção, ganha maior profundidade no RPG.

O sistema nos mantém distanciados do mundo ficcional e conscientes dele, enquanto possibilita a sua própria criação, assim como dos personagens que imergirão nesse universo. Só a partir desses personagens sentiremos os acontecimentos, semelhante à relação com os protagonistas de outras histórias de ficção, mas há uma alteridade ainda mais densa e próxima, pois nós mesmos criamos esses personagens, eles são parte de nós e nós somos parte deles. O *roleplay* surge nesse conjunto de jogador-personagem. Precisamos gerir tanto nossa interpretação a partir dos diálogos, como nossas ações coerentes no mundo ficcional, seguindo a lógica das personalidades dos personagens em que estamos imersos. No entanto, nunca podemos esquecer que somos jogadores, temos nossos objetivos enquanto criadores e espectadores da experiência que construímos coletivamente. Se almejamos ter melhores experiências estéticas ao jogarmos RPG e aproveitar ao máximo os potenciais que ele possibilita, precisamos harmonizar nossas diferentes posições; é imprescindível estarmos atentos ao *roleplay*, não tentarmos imergir completamente no personagem nem nos afastarmos completamente ocupando a posição de jogador. Um jogador-personagem, de uma perspectiva estética, entrega-se totalmente a esse entrelugar que veremos a seguir: o da metaficção.

5.2 – A metaficção no RPG

No RPG, como em toda ficção, está presente a lógica do *como se* (ISER, 1996, p. 10-33): quando jogamos e criamos um mundo para interpretarmos nossos personagens lidamos com esse mundo *como se* ele fosse nosso mundo real. Isso nos permite não só compararmos com o nosso mundo dado, mas também evita, ou pelo menos deveria evitar, a ilusão de acreditarmos completamente na existência do mundo representado. É essa possibilidade e essa comparação que nos permitem experienciar de fato a ficção, dentro ou fora do RPG. Com isso

conseguimos nos distanciar ao mesmo tempo em que imergimos; estranhamos e nos identificamos. Wolfgang Iser explica essa nossa relação com a ficção:

(...) este mundo é posto entre parênteses, para que se entenda que o mundo representado não é o mundo dado, mas que deve ser apenas entendido como se o fosse. Com isso se revela uma consequência importante do desnudamento da ficção pelo reconhecimento do fingir, todo o mundo organizado no texto literário se transforma em um *como se*. (ISER, 1996, p. 24).

A ideia de *mimesis* está presente na representação do outro mundo, não como um espelho que só reflete, mas que também refrata, que altera a própria imagem, pois não é nunca a mesma. Não basta ser a réplica do nosso mundo, precisa ser uma possibilidade do nosso mundo, precisamos do *se* para que haja uma melhor comparação dos dois mundos. Lembremos que o mundo representado não é o nosso mundo, ele é outro mundo que parece com o nosso, mas nunca é o nosso, é sempre ficcional mesmo que se pareça muito ou até ocorram fatos que aconteceram no nosso, sejam “fatos reais” ou não, isso não importa, pois o que se passa ali é representação, é ficção no próprio dizer e não no que diz, não é no conteúdo e sim na forma. A partir disso, podemos compreender melhor como a fantasia, a imaginação, ou seja, a própria ficção sempre acaba nos falando das nossas próprias realidades de uma maneira única. Não estamos simplesmente fugindo ao jogar RPG, estamos ficando mais conscientes do mundo e de nós mesmos, ou ao menos deveríamos; as palavras de Mackay esclarecem essa questão:

A arte do RPG não é uma fuga deste mundo, que, paradoxalmente, seria apenas uma imersão nas estruturas de poder deste mundo. Ao contrário, é um enriquecimento deste mundo e, portanto, um paliativo para os fins assassinos das estruturas de poder através da introdução do bálsamo de identificação emocional, expansão ideacional e purgação catártica em um passatempo “não produtivo”. (MACKAY, 2001, p. 196).²¹³

Apenas nesse contexto de ficção é que conseguimos organizar o mundo, e só a arte tem a possibilidade de nos fazer olharmos para nós mesmos desse modo, circular o mundo, colocar um olhar sobre ele e nos possibilitar a contemplação e a reflexão sobre ele. O mundo, então, ganha uma forma, limites, e com isso também ganha uma distância e um estranhamento. É comparável ao nosso mundo, mas o fato de não o ser importa tanto quanto a própria possibilidade de comparação; na verdade, elas estão completamente relacionadas, não podemos

²¹³ “The art of the role-playing game is not an escape from this world, which paradoxically, would merely be an immersion in this world’s structures of power. Rather, it is an enrichment of this world and, therefore, a palliative to the murderous ends of the structures of power through the introduction of the balm of emotional identification, ideational expansion, and cathartic purgation into a ‘nonproductive’ pastime.”

separá-las. Esse espelho da representação devolve nossa própria imagem, mas não como ela é, e sim deformada, para que coloquemos nosso próprio mundo em questão.

O *se* também coloca a própria ideia de possibilidade no nosso próprio mundo. Se o outro mundo pode ser diferente e comparado ao nosso, o nosso também pode ser diferente, se alterar e se transformar, pois, assim como o mundo representado, o nosso também se apresenta como uma das versões do que poderia ser. A ficção organiza outros mundos a partir dos nossos e, assim, nos mostra mais variantes e possíveis transformações no próprio mundo real.

“A encenação é sempre a conquista de uma distância, que permite colocar-se fora de si mesmo para, no espelho da autopercepção, estar além de si mesmo” (ISER, 1996, p. 69). A arte está nessa fronteira, e nos permite que olhemos os dois mundos de uma só vez: a possibilidade e o mundo dado. Não nos coloca numa posição só de olhar, mas também de experienciar, de sentir e viver um mundo possível, mas nunca sem estarmos com um pé também no nosso mundo, conscientes de que o mundo fictício é uma possibilidade do mundo dado. Esses lugares distintos não podem nunca coincidir, é a existência e a experiência das duas posições simultâneas, de nós e do outro, que nos fazem experimentar essa sensação mágica:

Se na encenação a pessoa se distancia de si própria, é necessário contudo que ela permaneça presente para si mesma, pois noutra caso nada poderia ser encenado. Daí decorre uma situação própria ao êxtase: a pessoa tem a si mesma no estar-fora-de-si. A ficcionalidade enquanto êxtase, apresentado simultaneamente a situação de se encerrar em si e de se distanciar de si, supera a analogia do sonho, cuja estrutura compartilha em grande parte. (ISER, 1996, p. 89).

Nesse lugar é onde estamos ao jogarmos RPG, no mundo do *como se*. Encenamos, ou melhor, performamos nossos personagens, nos distanciamos de nós mesmos e do nosso mundo, não para fugirmos da nossa realidade, mas para olharmos para ela através de um espelho, que enquadra, deforma e reforma, a nós e ao nosso horizonte. Por isso, a todo momento, não somos só Jogadores ou só personagens, somos sempre os dois, imergimos no personagem, mas continuamos conscientes de que estamos jogando. Não pensamos nunca a partir apenas do personagem, pensamos a partir de nós e do personagem, às vezes até comparamos objetivamente o que nós faríamos e como o personagem agiria, e a solução que escolhemos comumente é a relação entre elas.

O *metagame* faz parte de todo o jogo, pois ele é uma regra necessária para que aconteça o jogo, a experiência, ele é o próprio *como se*. Não deixamos de estar diante da ficha que mostra nossas habilidades e nossos limites enquanto personagens, sabemos deles, estamos imersos – mas nunca completamente, e nem deveríamos estar. “Daí decorre uma situação própria ao

êxtase: a pessoa tem a si mesma no estar-fora-de-si” (ISER, 1996, p. 89). Assim como quando no *off* somos sujeitos, mas nunca sozinhos, nunca sem a máscara de personagem, sem a presença do personagem nos acompanhando ou mesmo encarnada. Construimos dentro e fora do mundo fictício a narrativa e as nossas próprias ações enquanto jogadores-personagens, tornamos presentes o personagem e o nosso próprio eu; somos autores, jogadores, personagens e leitores.

5.2.1 – Encenar e experienciar

Em toda narrativa temos a relação direta, intrínseca e indivisível entre a estrutura da história e os personagens. Apesar da grande discussão sobre qual é mais importante e fundamental numa narrativa (MCKEE, 2015, p. 12), sabemos que não é possível olharmos para um sem o outro, que um só existe a partir do outro, o personagem existe pela trama e a trama se desenvolve pelo personagem, não existe uma distância muito clara entre eles. Antonio Candido comenta sobre essa relação entre enredo e personagem dentro do romance, mas podemos levar para outras artes que trabalham com ficção, como o próprio RPG:

Geralmente, da leitura de um romance fica a impressão duma série de fatos, organizados em enredo, e de personagens que vivem estes fatos. É uma impressão praticamente indissolúvel: quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nas personagens; quando pensamos nestas, pensamos simultaneamente na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino – traçada conforme uma certa duração temporal, referida a determinadas condições de ambiente. O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuítos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam. (CANDIDO, 1976, p. 53-54).

No RPG essa relação é ainda mais específica, pois a estrutura se constrói diretamente a partir dos personagens, das suas possibilidades e principalmente das suas ações. Os Jogadores têm praticamente apenas um personagem em suas mãos para agir, representam, encenam e performam alguém que construíram, mas que tem limitações dentro daquele mundo que é formado e que continua se formando à medida que jogamos. A trama se desenvolve fundamentalmente a partir das ações dos personagens, sempre dando vida ao mundo ao mesmo tempo em que o transforma. A estrutura da história, o arco narrativo que vai ser seguido, os acontecimentos, os próprios fins da história são construídos todos a partir da existência e construção dos próprios personagens da história.

Não existe uma outra forma de olhar o mundo, de organizá-lo “de fora”, na figura de

um autor, pois os personagens e autores estão no mesmo plano; não é possível sair do jogo, decidir de fora; a estrutura narrativa é completamente dependente dos próprios personagens. Nas palavras de Bakhtin (1997, p. 65), também sobre o romance, mas que se encaixa perfeitamente no nosso debate: “Agora é o herói que realiza o que o autor realizava”. No RPG isso é ainda mais radical, pois são os jogadores-personagens, comumente os heróis das aventuras, que transformam a realidade ficcional, que colocam seus desejos e perspectivas e ainda criam o mundo, é a partir da ação deles que o RPG acontece. Claro, existe a figura do Mestre, que pensa de forma semelhante a um autor, organiza previamente o mundo, concede alguns sentidos a ele, pensa nos acontecimentos, mas eles também não passam de possibilidades a partir do momento em que os jogadores-personagens estão livres para agir, para serem eles mesmos, enquanto personagens e enquanto Jogadores. O espaço que o Jogador tem para criar como um autor é principalmente a partir do seu próprio personagem, é também a sua imersão na narrativa que permite transformá-la. “Por meio da interpretação, os jogadores filtram a narrativa e veem os limites de ação de seus personagens” (FARLEY, 2007, p. 38), sempre nos dois lugares, pois “Interpretar é narrar e jogar ao mesmo tempo” (FARLEY, 2007, p. 38), é sempre um experimentar e contemplar. Ser o personagem, imergir no outro mundo é também um processo de conhecer a si mesmo, vestir outra máscara de um outro eu, que nos permite olhar de mais de uma perspectiva. Como comenta Iser, nós ultrapassamos nossos próprios limites ao brincar de ser um outro:

Estar fora de si mesmo não significa portanto transcender-se, mas, na verdade, encenar-se; transgredir-se na máscara permite aqui estar consigo mesmo, sempre de forma diferente. “O homem ultrapassa continuamente suas definições, porque ele próprio as cria, à medida que cria algo e, assim, cria também a si mesmo; pois nenhuma definição racional, natural ou histórica poderia exigir a apresentação da definição final. O homem é aquele que não é aquilo que é, e é aquilo que não é, como afirmava Hegel.” (ISER, 1996, p. 93).

Enquanto encenamos nossos personagens – que normalmente nós mesmos criamos, fazemos sua ficha e sua história antes do jogo, decidimos sua aparência, sua personalidade, suas qualidades e seus defeitos – somos ele (o personagem) e nós mesmos. Brincamos de encenar um paradoxo, nos identificamos e agimos como o outro, ao mesmo tempo em que não esquecemos que é também um personagem; estranhmos e pensamos a partir de nós mesmos simultaneamente. “A encenação, portanto, é basicamente um meio de transpor fronteiras e isso é igualmente verdadeiro para o jogo do texto, que encena uma transformação e, ao mesmo tempo, revela como se faz a encenação” (ISER, 1999, p. 117). Encenar um personagem é também encenar a nós mesmos, e nesse *roleplay* constante transpomos as fronteiras do eu e do

outro, não criamos apenas o personagem e o outro mundo.

Para transcender precisamos estar dentro, precisamos da imanência, não basta nos transformarmos completamente no outro, assumir sua posição por inteiro. A prática é muito mais como uma possessão: estamos no corpo do outro, mas ainda somos nós mesmos. Sentimos o que o outro sente, mas ainda como um outro. Estamos dentro e fora, não basta só olharmos, precisamos estar no mesmo lugar, mas nunca completamente, assim vemos a cena da feitura. No RPG isso fica evidente na necessidade de se jogar (na posição de Mestre ou Jogador) para que se tenha de fato a experiência. Um espectador de fora, que apenas assiste o acontecimento do jogo não consegue imergir, ser o outro – a menos que se identifique como nas outras artes, diga *eu* para um personagem interpretado por uma terceira pessoa, mas as outras formas de narrar encontram modos mais específicos de criar a empatia e identificação, e, por consequência, a imersão, com mais facilidade. No RPG nós nos identificamos, nós de fato somos um personagem, e quem vê de fora não se encontra nesse mesmo lugar, não consegue ver a própria construção de perto, não vive a experiência de ser um outro, de estar imerso naquele universo, e isso faz uma grande diferença. Antonio Candido apresenta com belas palavras essa relação que também podemos levar para qualquer obra ficcional:

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se a si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser auto-consciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação. (CANDIDO, 1976, p. 41).

Nessa encenação, em que performamos a nós mesmos e a um outro ao mesmo tempo, ao executarmos esse paradoxo é que nos permitimos nos diferenciarmos, nos constituirmos e nos transformarmos enquanto sujeitos. No RPG esses lugares da ficção se complexificam enquanto ficam ainda mais evidentes, pois assumimos objetivamente papéis e funções variados marcados até mesmo pelo tom de voz. Experimentamos a ficção de nós mesmos diante do outro. Em conjunto com vários outros jogadores, nós interpretamos nossos personagens, dando vida a eles ao mesmo tempo em que nos transformamos enquanto sujeitos, nos deslocamos, tornamos nós mesmos possibilidades. Segue-se aqui a mesma lógica do *como se* para o mundo, o personagem é também uma possibilidade de nós enquanto não deixa de ser nós mesmos, que permite nos comparar com um outro que nós criamos, a quem demos vida.

Quando nos propomos a ser um outro, ou seja, interpretar um personagem, sentir na sua pele, olhar pelos seus olhos, viver as suas experiências, criamos a possibilidade de nos olharmos

enquanto uma terceira pessoa. Ocupamos um outro *eu* e então olhamos a nós mesmos com uma distância necessária e transformadora. “A encenação é sempre a conquista de uma distância, que permite colocar-se fora de si mesmo para no espelho da autopercepção, estar além de si mesmo” (ISER, 1996, p. 69). O personagem ganha vida com nossas ações no mundo do RPG, ao dizermos *eu* para o personagem, ao performarmos os atos de fala e agirmos, ao constituirmos o mundo, a estrutura da história, além do próprio personagem e também de nós mesmos. Não podemos nunca esquecer que essa experiência de alteridade com um ser ficcional se dá sempre simultaneamente com outros jogadores que também jogam, interpretam e sentem:

A arte do RPG é evidenciada no fazer, no sentido de imersão e habilidade de brincar em ser outro. Mas essa arte também é confirmada por meio do vínculo com outros jogadores – através da consciência da emoção que flui por trás da distância criativa do papel que os jogadores assumem voluntariamente. Esse último ponto – o sentimento interno do papel, a sensação orgânica de representar um teatro imaginado de eventos – é o motivo de ser tão necessário que qualquer análise de uma performance de RPG seja participativa. (MACKAY, 2001, p. 122).²¹⁴

5.2.2 – Os múltiplos *Eus* e seus desdobramentos

Ao ficcionalizarmos nós nos tornamos sujeitos. O personagem que criamos é uma relação entre sujeitos que se tornou um novo sujeito, assim como um objeto transicional, que é também um sujeito transicional, que se animou, ganhou sua própria vida e seus próprios desejos. Da mesma forma podemos olhar para nosso personagem: não é completamente um outro, que se faz a partir de nós mesmos, é um objeto e nosso próprio eu. É como um bebê cujo primeiro sujeito de que toma consciência não é si mesmo, mas também não é o outro, e sim a relação entre esses sujeitos (WINNICOTT, 1971). Cria uma ficção de si e da relação com o outro. Esse é o processo pelo qual passamos desde muito cedo, nos desdobramos em um outro, damos vontades e subjetividades ao outro, que é também nós mesmos. Na ficção nós tomamos esse lugar do outro; no RPG nós agimos, falamos, e até nos confundimos com essa figura, esse personagem que se compõe de nós mesmos e de inúmeras outras subjetividades. Nós experimentamos e vemos a nossa constituição subjetiva. Vemos a constituição em ato, a feita

²¹⁴ “The artistry of the role-playing game is evidenced in the doing, in the sense of engrossment and ability to play at being another. But this artistry is also confirmed through bonding with fellow players—through an awareness of the emotion that flows behind the creative distance of the role that players voluntarily assume. This last point—the internal feeling of the role, the organic sense of acting out an imagined theater of events—is why it is so necessary that any analysis of a role-playing game performance be participatory.”

do sujeito no momento. Vivemos, experimentamos e contemplamos ao mesmo tempo a criação do personagem, do mundo e de nós mesmos enquanto sujeitos. A primeira pessoa se torna a terceira, nos obliquamos. Somos *eu* e *ele* ao mesmo tempo, *ele* sendo nosso próprio personagem.

Vestimos essas máscaras, interpretamos nosso personagem e nos confundimos com ele, porque também somos ele. As máscaras que vestimos no dia a dia também fazem parte de nós mesmos, elas não simplesmente nos limitam; a máscara é uma extensão do nosso próprio corpo. E o que definimos enquanto sujeito não é o que está por trás da máscara, mas a sua relação entre o corpo e a máscara. O *eu* e o *outro eu*, o *eu atual* e o *eu possível* – o sujeito está entre essas possibilidades, no diferencial do *eu* e os seus personagens. Ao utilizar as máscaras é que o sujeito se forma, ele não se resume a elas, nem é definido por elas, mas sim por essa troca de máscaras, essa constante modificação de ser um outro *eu*, no que resta disso é que encontramos o sujeito. Os nossos personagens das partidas de RPG são parte, muitas vezes escondida, de nós mesmos; colocamos em prática um outro *eu*, assim como ao usar uma máscara segundo Iser:

A máscara é sem dúvida uma limitação da pessoa; mas também é sua extensão. Pois a pessoa há de se fingir como algo diferente para se superar a si mesma. Desta maneira, na própria máscara se reflete o movimento duplo de limitação e redução de limites, que se relacionam em um processo de decomposição recíproca. (ISER, 1996, p. 92).

O sujeito está nessa possibilidade de se desdobrar, de ser outro e ser nós mesmos. Quando, no RPG, criamos personagens para nós mesmos interpretarmos e vivermos em seus mundos, estamos vestindo máscaras que constituem a nós mesmos enquanto sujeitos, ou melhor, nesse momento estamos nos constituindo e percebendo esse movimento. Porque não ocupamos um lugar fora das máscaras, não existimos antes desse movimento de nos obliquarmos, por trás da máscara há outra máscara que também se relaciona e que também é afetada pelas outras. “A condição inautêntica, oferecida pela máscara, de estar simultaneamente *na* pessoa e *fora* dela, permite que criemos a nós mesmos” (ISER, 1996, p. 92).

O jogador diz *eu* para os personagens, e ele é o personagem no momento em que diz *eu*, mas continua estranhando a sua posição enquanto sujeito. É isso que permite que ele tenha a verdadeira experiência estética, ele experiencia e contempla ao mesmo tempo. Imerge e se distancia, estranha e se identifica. O jogador está nos dois lugares ao mesmo tempo, é personagem sem deixar de ser a si mesmo. Obliqua-se, olha para si dentro da experiência e contempla, estranha, percebe a si mesmo. Imerge no universo ficcional, mas nunca

completamente. Bakhtin pode somar com suas contribuições dentro do que para ele corresponde a uma experiência estética de fato:

(...) o valor estético se realiza quando o contemplador se aloja dentro do objeto contemplado, quando vivencia a vida do objeto de seu interior e quando, no limite, contemplante e contemplado coincidem. O objeto estético é o sujeito de sua própria vida interior e é no nível dessa vida interior do objeto estético, entendido como sujeito, que se realiza o valor estético, no plano de uma única consciência, no plano em que o sujeito se situa na categoria do eu. (BAKHTIN, 1997, p. 80).

Bakhtin propõe que a única possibilidade de experienciar a sensação estética é quando imergimos na obra, nos tornamos parte daquilo que contemplamos, e é curioso o quanto o RPG executa isso de um modo objetivo e prático, pois criamos personagens para imergir em um mundo em que seremos também leitores/espectadores. Enquanto construímos o personagem, o *eu*, a narrativa, tudo em um fluxo que não conseguimos congelar, constrói-se também o mundo a partir das ações, os personagens se formam, ganham vida e dão vida ao próprio mundo. O mundo vai se fazendo no ato de fingir por nós; cria-se o mundo a partir da própria criação da subjetividade. A experiência artística da ficção nos coloca em cena de como são construídos mundos, como se fazem os mundos, que são o entrelaçar de várias perspectivas, a seleção e combinação de outros mundos.

Mais do que dizer apenas um *eu* para um personagem e outro para nós enquanto receptores, nós dizemos a vários outros, nós alteramos de função frequentemente, mas podemos nos sentir mais à vontade em uma do que em outra. Isso fará de nós jogadores bem diferentes com preferências muito específicas. Lembremo-nos aqui das teorias de RPG dos anos 2000, que tentaram explicar e definir tipos diferentes de jogadores e grupos. Cada um do seu jeito tentou encontrar o que as pessoas mais gostavam e o que esperavam de um jogo. O debate se tornou muito intenso, mas depois de um tempo praticamente morreu. Muitos ainda se lembram dessas teorias, mas elas parecem não ter persistido, talvez pelas várias posições contraditórias ou por não terem uma base muito sólida. Todas tentaram sair do mesmo princípio e acabaram se perdendo no esquecimento²¹⁵.

Não quero aqui tentar revivê-las para o debate atual, muito menos propor mais uma para se somar a elas. Já se passou mais de uma década, mas ainda podemos usá-las para compreensão dos erros e acertos, mantendo sempre uma certa distância, sem ignorá-las. Como já comentamos, *The Big Model* trouxe a concepção de *Stances*, ou *Posturas*, que agora podemos

²¹⁵ Assunto mais discutido na última sessão do capítulo anterior.

nos aprofundar e aproveitar melhor o seu legado. As *Posturas* são sobre como os jogadores tendem a agir e reagir dentro de uma partida:

- Na postura de **Ator**, uma pessoa determina as decisões e ações de um personagem usando apenas o conhecimento e as percepções que o personagem teria.
- Na postura do **Autor**, uma pessoa determina as decisões e ações de um personagem com base nas prioridades da pessoa real e, retroativamente, "motiva" o personagem a realizá-las. (Sem esse segundo passo retroativo, isso é chamado de postura de Peão.)
- Na postura de **Diretor**, uma pessoa determina aspectos do ambiente em relação ao personagem de alguma forma, totalmente separado do conhecimento ou capacidade do personagem de influenciar eventos. Portanto, o jogador não apenas determinou as ações do personagem, mas também o contexto, o tempo e as circunstâncias espaciais dessas ações, ou mesmo características do mundo separadas dos personagens. (EDWARDS, 2001).^{216 217}

Essas *Posturas* são principalmente pensadas a partir da posição de jogadores e não de GM, mas podem ser pensadas para ele também. No entanto, é mais fácil de perceber a relação jogador-personagem do que a Mestre-NPCs – apesar de serem estruturalmente semelhantes, têm intensidades e complexidades bem diferentes. Recapitulando a teoria GNS (*gamismo*, narrativismo e simulacionismo), essas posturas são apresentadas em conjunto com o desejo principal dos jogadores, mas não são diretamente interligadas. Um *gamista* pode agir tanto como um ator, como diretor ou autor, mas o fato de ser *gamista* vai mudar um tanto seu comportamento, ou seja, como essa postura vai aparecer e para qual finalidade que assume uma postura específica.

Outro teórico, Hunter Logan, que colaborou para *The Big Model*, resolveu montar uma lista ainda maior com desejos e tipos de jogadores, definindo mais especificamente o que procuram quando vão jogar RPG, e assumindo que as três respostas básicas (GNS) não resolviam muito bem, pois eram muito gerais, e os jogadores muito diferentes e específicos. A lista contém 15 tipos de jogadores muito interessantes e vale a pena ser conferida. Talvez não fossem necessários tantos, mas já se percebe que jogadores são bem variados e que o RPG tem uma gama muito grande de possibilidades e desejos específicos²¹⁸.

²¹⁶ <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>. Acessado em: 19/01/2019.

²¹⁷ “• In **Actor** stance, a person determines a character's decisions and actions using only knowledge and perceptions that the character would have.

• In **Author** stance, a person determines a character's decisions and actions based on the real person's priorities, then retroactively "motivates" the character to perform them. (Without that second, retroactive step, this is fairly called **Pawn** stance.)

• In **Director** stance, a person determines aspects of the environment relative to the character in some fashion, entirely separately from the character's knowledge or ability to influence events. Therefore the player has not only determined the character's actions, but the context, timing, and spatial circumstances of those actions, or even features of the world separate from the characters.”

²¹⁸ <https://www.rpg.net/news+reviews/columns/dream10feb03.html>. Acessado em: 19/01/2019.

Para além dessas duas listas, de *Posturas* e de tipos de jogador mais especificamente, nós acabamos de observar como, enquanto jogamos, nós ocupamos posições muito variadas e trocamos constantemente entre elas. Pela própria construção da ficção e pela nossa consciência dela, pela constante metaficção inerente ao RPG, às vezes somos autores e às vezes somos receptores. Somos Jogadores ao mesmo tempo em que somos personagens. Ocupamos muitas posições e funções diferentes, em uma troca frequente com outros participantes que ocupam às vezes a mesma função que nós enquanto indivíduos, e às vezes outra.

Essas posições, ou funções, que ocupamos variadamente com o passar da partida, por vezes mais de uma ao mesmo tempo, também definem nossas preferências e personalidades enquanto jogadores de RPG. Tendemos a ocupar mais uma posição do que outra, a preferir uma posição mais específica, nos sentindo mais à vontade quando estamos nela e buscando estar mais vezes nela. Para deixar mais evidente e possibilitar uma melhor compreensão das diversas posições que ocupamos ao jogar RPG, elaboramos uma lista com breves definições e particularidades. Diante de toda a discussão que viemos construindo até aqui, chegamos ao resultado de nove posições variadas que sempre ocupamos, osciladamente em maior ou menor grau, conforme nossas preferências pessoais, que são: jogador, personagem, autor, receptor, ator, roteirista, narrador, juiz e si mesmo.

- **Jogador:** A posição de Jogador é a que ocupamos principalmente a partir do metajogo, conferindo e utilizando nossa ficha, preocupados com o rolar dos dados etc. Buscamos ganhar, encontrar falhas no sistema do jogo, melhorar nosso personagem. Resolver pequenos problemas e *puzzles* também faz parte do papel da função Jogador. O Jogador está constantemente pensando como avançar nos desafios e achando modos para isso acontecer. Entre as funções, a de Jogador é a que está mais constantemente consciente do sistema de jogo e o aproveita para atingir seus objetivos, independente de quais sejam.
- **Personagem:** Ocupamos o Personagem quando nos colocamos em seu lugar, tentamos imergir na sua pele, pensamos a partir dessa posição e vemos o mundo com seus olhos. Queremos sentir o mundo ficcional, ser parte completa dele e sobreviver nele. O Personagem é esse corpo complexo, e nós nunca conseguimos ser ele sem sermos também jogadores, como toda posição, nós as ocupamos muitas vezes de modo simultâneo. Viver o Personagem, tentar se entregar nele e agir a partir dele é preferir a imersão no mundo ficcional.

- **Autor:** Não vamos aprofundar muito nessa posição aqui, pois teremos ainda um capítulo dedicado a ela e suas possibilidades de agir. Mas é ocupando essa posição que criamos o mundo, que damos vida e nos expressamos através do RPG. Queremos proporcionar a nós e aos outros participantes experiências específicas, nos esforçamos para criar constantemente e dar forma ao mundo ficcional, mas não só.
- **Receptor:** Teoricamente, é o interlocutor do autor quem recebe a obra, mas claro que também reage a ela, também cumpre uma função nesse diálogo. Ocupando essa posição estamos abertos para sentir e experienciar não o mundo ficcional, mas o que surge das criações. Esses jogadores preferem assistir, são mais quietos e menos ativos, mas experienciam muito a sessão. Esta posição de Receptor é esperar, saber ouvir e principalmente sustentar que os outros joguem, apoiando-os em suas decisões, incentivando-os e ajudando a *validar* o que os outros jogadores *propõem*.

Esses quatro primeiros tipos se relacionam intrinsecamente; jogador-autor e personagem-receptor estão muito interligados, mas obviamente apontam suas diferenças, pois podemos notar pontos de contato também em jogador-personagem, principalmente, e em autor-receptor. Jogador-personagem-autor-receptor também são as principais posições, as mais evidentes e mais básicas. As próximas quatro são menos posições e mais funções, mas acredito que fazem parte de uma mesma lista geral.

- **Ator:** Ator é aquele que finge ocupar a posição do Personagem. Embora tenhamos visto que estamos sempre conscientes de estarmos em uma ficção, nunca imergimos completamente, e o Ator tenta parecer o personagem. Ocupamos essa posição no diálogo como um todo, na modulação da voz, na escolha das palavras; os gestos e movimentos do corpo são controlados. Muitos gostam e são considerados bons Jogadores por serem bons como Atores, pois trazem uma performance mais evidente para a mesa, estão interpretando. Ocupam, talvez, a posição de Personagem ao mesmo tempo, mas seus objetivos são diferentes.
- **Roteirista:** Ocupar a posição de Roteirista é pensar na história como um todo, na trama, tentar resolver as questões pendentes a partir de um olhar externo à história. Sua

preocupação é a narrativa. Seu objetivo é principalmente construir uma boa história, organizá-la e imaginar o que pode acontecer. Muitas vezes essa posição é mais ocupada pelos Mestres, mas pode o ser por todos que se distanciam um tanto de todas as outras posições. Escolhemos a palavra “Roteirista” por entender que é quem planeja a narrativa, ao contrário do escritor que ocupa mais de uma função, planeja, escreve, é o autor da obra. Logicamente, ninguém consegue decidir como a história realmente vai ser, mas estar mais atento a ela e pensar em trama e não em jogo, ou a partir do que o personagem quer viver, faz bastante diferença. Roteiristas pensam o que é o melhor para a história, mesmo que não seja o melhor para ele como jogador ou personagem.

- **Narrador:** Essa função se assemelha muito com a de Roteirista e Autor, talvez mais com a de Autor. No entanto, ser Narrador é ser principalmente o Jogador que tenta deixar os outros jogadores confortáveis, que tenta fazê-los imergir no mundo ficcional. É aquele que conduz a história, descreve e mantém um certo ritmo. Essa é a função do GM por excelência, que tenta manter de fato uma base sólida, a partir de recursos de narrador oral, para que os jogadores possam criar com maior tranquilidade e sejam convidados a visualizar melhor o mundo. Narradores querem, principalmente, proporcionar uma experiência no mundo da ficção, são mais próximos dos “Storytellers”, contadores de histórias orais, se preocupam com o tom, com a escolha das palavras, com a descrição e em como inserir os acontecimentos. Relaciona-se diretamente com o Roteirista, que pensa e estrutura a história, mas, entre os dois, o Narrador é o mais preocupado com a performance e com a imersão dos outros.
- **Juiz:** Essa é uma terceira função que o GM normalmente ocupa com mais frequência, a de ser um contraponto ao Jogador padrão. Ele define se algo pode acontecer ou não, como a regra deve se comportar, os dados que devem ser jogados. É nessa posição que se decide essas questões mais técnicas do sistema. O objetivo do Juiz é apenas manter o jogo funcionando e de modo mais justo possível. Todo Jogador que conheça mais as regras ou que busque algum consenso nas discussões acaba ocupando essa decisão. Juizes estão mais preocupados em deixar o jogo mais coerente e o mais verossímil possível.

A última posição é a que menos se parece com uma função e é a que ocupamos quase o tempo todo, sobre a qual já comentamos algumas vezes, mas que no RPG tem também suas especificidades:

- **Si mesmo:** Nós ocupamos essa posição a princípio em momentos muito específicos, quando estamos um pouco mais distantes da aventura, quando ansiamos por algo. Nos sentimos mais em um grupo de amigos e menos em um jogo, num mundo ficcional ou numa experiência estética. Queremos nos divertir, conversar, fazer algumas brincadeiras e piadas sobre o próprio jogo. Como veremos no último capítulo, essa parte é fundamental para toda a construção do RPG.

Provavelmente encontraremos ainda outras posições que ocupamos no RPG. Essas são, acredito, as principais e as que são estritamente necessárias. Ocupar mais uma delas do que outras define um pouco melhor o tipo de Jogadores que somos, mas em uma partida de RPG TODOS ocupam TODAS as posições. Se não ocuparmos todas elas, não estamos jogando. Essa troca mantém o jogo extremamente dinâmico e possibilita que ele aconteça.

5.2.3 – Personagem-Jogador ou Jogador-Personagem

Não só pela função que ocupamos conseguimos observar as particularidades dos jogadores, mas também pela sua escolha e criação dos próprios personagens. Cada Jogador terá suas preferências na hora de criar um personagem, e é comum que os personagens sejam de algum modo muito semelhantes ao seu criador. Os jogadores ocupam tantas posições que se entrelaçam com o personagem, e o personagem tem uma função tão presente, que os jogadores tendem a compô-los de modo que se sintam confortáveis para interpretá-los. Pode apresentar mais de um tipo de personagem, mas as variações geralmente serão pequenas, um personagem normalmente terá fortes relações com os outros já criados, pois de certa forma os personagens são limitados pelas capacidades criativas, interpretativas, inventivas e até investigativas e resolutivas dos jogadores que se propõem a interpretá-los – embora possamos sempre nos propor novos desafios. Como é o próprio jogador que vai interpretar, agir e reagir no mundo ficcional sem qualquer ensaio, ele terá suas próprias limitações enquanto pessoa. “Os únicos personagens que podemos jogar – nessa perspectiva de jogo – são os personagens nos quais

isolamos partes de nós mesmos” (BRIAND, 2014, p. 60).²¹⁹ Eu mesmo tenho dois tipos de personagens principais: um explosivo e impulsivo, que age rápido, sem pensar muito e é muito autoconfiante; e outro mais silencioso, que manipula e raciocina muito bem.

Logicamente, existem variações dentro desses mesmos tipos, suas habilidades mais específicas, suas raças e até suas histórias. Mas cada um vai ter um jeito preferido de jogar, pois é uma parte importante de si mesmo. Caso escolha personagens muito diferentes, ou vai ter uma grande dificuldade ou vai acabar transformando-o em um dos seus tipos. Claro, ter dificuldades, enfrentar o novo pode ser muito interessante, até para nos testarmos e talvez aprendermos novas formas de nos comportarmos e nos expressarmos. No entanto, se pretendemos tocar como uma banda, talvez devêssemos pensar em realmente manter aqueles que descobrimos como melhores arquétipos de nós mesmos – a função diegética que melhor ocupamos, ou seja, a classe ou estilo de personagem, o que ele vai conseguir fazer e que os outros vão esperar dele.

Não devemos pensar apenas em características padrões de ficha, na classe, na raça etc., mas também principalmente em como ele age, quando age e por que age. Um mesmo personagem “tocado” por dois Jogadores diferentes sempre vai ser dois, pois haverá variações tão fundamentais na sua execução, no modo de agir, falar e ser, que teremos muita dificuldade de considerá-los um único. Os personagens que criamos são como *eus* de nós mesmos, uma parte específica que selecionamos para construir um outro. Eles terão uma história à parte, viverão em outro mundo, mas não deixarão de ser nós mesmos. Como Romaric Briand defende, teremos dificuldades quase incontornáveis ao tratarmos esses dois, Jogador e personagem, como se não tivessem pontos extremamente interligados:

Desde o início, parece que as duas entidades “jogador” e “personagem” são diferentes: elas não vivem no mesmo mundo e, portanto, não possuem as mesmas propriedades intelectuais e físicas. Essas diferenças causam muitos problemas para o RPG. (BRIAND, 2014, p. 58).²²⁰

É muito comum separarmos quase que completamente esses dois, Jogador e personagem, no entanto, em uma prática mais consciente de RPG, notamos que essa separação apresenta muito mais problemas do que motivos para existir. Tentamos muitas vezes ser esse outro, criar uma outra essência, uma outra pessoa muito diferente para que experienciemos essa

²¹⁹ “Les seuls personnages que nous puissions jouer – dans cette perspective de jeu – ce sont des personnages dans lesquels nous avons isolé des parties de nous-mêmes”

²²⁰ “D’emblée, il semble que les deux entités ‘joueur’ et ‘personnage’ soient différentes : elles ne vivent pas dans le même monde et n’ont donc pas les mêmes propriétés intellectuelles et physiques. Ces différences provoquent de nombreux problèmes pour le jeu de rôle.”

alteridade em seu extremo. Mas é em vão, não conseguimos dar vida a outro personagem sem que coloquemos nós mesmos nele. Logicamente, o personagem vai se separar de nós, viver outro mundo em um outro corpo e uma outra história de vida, outros convívios sociais; é uma outra personalidade, a casca é outra, mas o espírito é o nosso. O que anima o personagem é a nossa própria alma, sem ela ele é apenas alguns números na ficha e um *background* escrito, no máximo com mais alguma descrição física. “Em outras palavras, um corpo, derivado da ficção, investido pela vontade ou espírito do jogador que o controla. Neste contexto, os jogadores são marionetistas e seus personagens marionetes” (BRIAND, 2014, p. 68).²²¹ Discordo de Briand apenas sobre sermos controladores de marionetes, e nossos personagens as marionetes. Nós somos pilotos de *Mechas*, ou melhor, de *EVAS*²²², e nossos personagens são esses robôs gigantes em que entramos e sentimos suas dores e feridas como se doesse em nós.

Essa é a separação possível, ou estamos dentro do *EVA* ou estamos fora, mas sempre haverá a nossa infusão dentro. Não é à toa que, quando estamos jogando, dizemos *eu* para o personagem até quando estamos em *off*, até quando estamos falando como jogadores. Sentimos que fomos nós que fizemos as ações no mundo ficcional, falamos com o GM: “Não, porque eu tinha corrido lá e deixado uma armadilha, ela não ativou?”. Quem deixou a armadilha foi o personagem, mas sentimos que quem fez fomos nós, porque também foi. Nós pensamos e executamos, demos vida a ele e agimos no mundo ficcional através da performance oral, Briand comenta sobre o personagem como o nosso acesso ao mundo, que nos permite cumprir essa viagem:

Implantamos, pela ficção, o seu espírito de jogador no corpo ficcional criado para o jogo. Quando você cria sua ficha de personagem, você cria o corpo que o servirá como um navio durante a viagem. A ficha do personagem se torna um vetor de vontade para o mundo imaginário. Os jogadores tornam-se a vontade de um corpo fictício, a vontade de um simulacro e todos os problemas são resolvidos ao desaparecerem. (BRIAND, 2014, p. 70)²²³

Os personagens são os nossos veículos para acessar um outro mundo; apesar disso, têm suas próprias personalidades e vivências, têm seus próprios corpos que se separam de nós, mas

²²¹ “Autrement dit, un corps, issu de la fiction, investi par la volonté ou l’esprit du joueur qui le contrôle. Dans ce cadre, les joueurs sont des marionnettistes et leurs personnages des marionettes”

²²² *Neon Genesis Evangelion* (1995) é um dos mais clássicos *animes* e um dos principais a desenvolver essa relação entre um *Mecha* (robô gigante) e seu piloto, que, imerso em um líquido aquoso, liga suas sinapses nervosas a todo o corpo do robô, por consequência, às suas sensações físicas. A esse *Mecha* em específico é dado o nome de *EVA*.

²²³ “On implante, par la fiction, votre esprit de joueur dans le corps fictive créé pour le jeu. Lorsque vous créez votre fiche de personnage, vous créez le corps qui vous servira de vaisseau au cours du voyage. La fiche de personnage devient un vecteur de volonté vers un monde imaginaire. Les joueurs deviennent la volonté d’un corps fictif, la volonté d’un simulacre et tous les problèmes se résolvent en disparaissant.”

aos quais conseguimos ligar nossas sensações. “O simulacro é a projeção da vontade de um jogador em um universo imaginário. É um corpo emprestado para um espírito do mundo real” (BRIAND, 2014, p. 58).²²⁴ Os personagens no RPG não existem sem a gente, mas nós também não podemos chegar e agir no mundo ficcional sem eles, precisamos também nos entregar. Por isso, Jogador e personagem continuam sendo posições diferentes, mas estamos constantemente dentro dos corpos dos personagens agindo com nossa própria voz, mas sentindo o seu corpo e lidando com sua personalidade. Étienne Souriau escreve sobre o *eu* que se transforma na feição da obra, e podemos pensar o quanto isso é ainda mais poderoso diante das especificidades de jogador-personagem:

“A obra cria o artista tanto quanto ele a cria”. A partir do momento em que se atua sobre um material para produzir um sistema orgânico “e só a partir deste momento”, ipso facto e quaisquer que sejam suas intenções, torna-se outro, gera-se um duplo que B. de Schloezer chama de eu mítico, e mítico aqui não significa algo imaginário ou inexistente, porque esse duplo é tão real quanto o indivíduo e pode, em certas circunstâncias, entrar em conflito com ele. A intuição de que o homem se torna outro nos momentos que ele cria é antiga: o poeta possuído por um espírito ou um deus que fala através de sua boca. Mas, longe de ser o instrumento dócil de uma entidade externa que o despoja de si mesmo, o eu mítico exige lucidez, vontade e conhecimento técnico do indivíduo criador. (...) para o artista ocidental, a criação de cada obra constitui uma nova aventura da qual o eu mítico ao mesmo tempo o autor e o herói. (SOURIAU *apud* DAVID, 2015, p. 138).²²⁵

Essa relação jogador-personagem é mais intrínseca do que imaginamos, é a partir disso, como veremos, que vamos ser autores e criadores da obra e do mundo ficcional. Nós colocaremos uma parte de nós mesmos para fazermos esses personagens, isso aparecerá em um tipo específico de personagem, ou em alguns, que gostamos de ser. Mas o principal é do que estão imbuídos esses corpos ficcionais: somos nós mesmos. Escolhemos corpos que mais nos agradam e que possibilitam que ajamos com mais facilidade, que tenham uma maior sincronia com nossas mentes e espíritos. É por isso que mesmos personagens tocados por jogadores diferentes serão sempre tão diferentes. Pelo mesmo motivo, alguns autores de jogos, como

²²⁴ “Le simulacre est la projection de la volonté d’un joueur dans un univers imaginaire. C’est un corps d’emprunt pour un esprit provenant du monde réel”

²²⁵ “« L’oeuvre crée l’artiste autant qu’il la crée ». Dès l’instant où il agit sur un matériau en vue de produire un système organique « et seulement à partir de cet instant », ipso facto et quelles que soient ses intentions, il devient un autre, il engendre un double que B. de Schloezer nomme moi mythique, mythique ne signifiant aucunement imaginaire ou inexistant, car ce double est aussi réel que l’individu et peut, dans certaines circonstances, entrer en conflit avec lui. L’intuition que l’homme devient un autre dans les moments où il crée est ancienne : le poète possédé par un esprit ou un dieu qui parle par sa bouche. Mais loin d’être l’instrument docile d’une entité extérieure qui le dépossède de lui-même, le moi mythique exige de l’individu créateur lucidité, volonté et savoir-faire technique. [...] pour l’artiste occidental, la création de chaque oeuvre constitue une aventure nouvelle dont le moi mythique est à la fois l’auteur et le héros.”

Romarc Briand, defendem que não se deve ter atributos mentais²²⁶, pois estaremos dando uma separação ainda mais clara entre personagem e jogador e deixando o personagem agir por si.

Na minha opinião, habilidades mentais devem ser excluídas das fichas de personagem. Elas levam a uma diminuição na participação do jogador, enquanto visam o oposto para o personagem. Se o jogador parar de jogar, ele não será mais um jogador e o personagem não será mais seu personagem. Estamos diante de um paradoxo. (BRIAND, 2014, p. 66).²²⁷

Podemos pensar que quando agimos no mundo agimos como personagens, mas não exatamente, agimos através dos personagens. Por isso nossas performances orais parecem ser diegéticas, mas são metaficcionais: nós falamos enquanto jogadores o que estamos fazendo enquanto personagens no outro mundo. “Faça o jogador viajar através de um corpo emprestado, para que o próprio jogador tenha prazer ou uma experiência” (BRIAND, 2014, p. 68).²²⁸ Agimos, performamos, mas com certa distância, estamos conscientes de que o fazemos em um outro lugar por outro corpo. Estamos também imersos em outro mundo, mas antes estamos dentro de outra carcaça, onde habitamos antes de imergirmos no mundo e a qual nos altera ao passo que nos serve como um veículo para acessar e agir na ficção. Só estamos agindo diegeticamente, sem essa distância entre os dois lugares, quando nossos personagens falam. Nesse caso, não existe uma distância porque os personagens falam no mundo ficcional, e nós falamos no nosso mundo real. Liz Henry nos apresenta algumas outros embaralhamentos possíveis entre jogo e ficção nas partidas de RPG:

Existem outras formas em que jogo pode cruzar os limites da história/vida real:

- os jogadores usam personagens para explorar aspectos de sua própria personalidade
- os eventos ou questões atuais, como a guerra, tornam-se centrais para a história
- os relacionamentos da vida real dos jogadores influenciam eventos ou compreensão da história
- os jogadores se conhecem melhor na vida real através da análise dos personagens uns dos outros
- os jogadores usam personagens que são diferentes de si mesmos para explorar diferentes identidades ou sistemas éticos
- os jogadores usam um jogo para aprofundar sua compreensão de uma história ou cultura particular

²²⁶ Atributos mentais são normalmente representados por “Inteligência”/“Sabedoria” – apesar de existir outros –, e essas características dos personagens são representadas matematicamente na ficha de jogo. Ao invés de testarmos nossas próprias inteligências, testamos a do personagem no mundo.

²²⁷ “Selon moi, les compétences mentales doivent être exclues des fiches de personnage. Elles entraînent une baisse de participation du joueur tandis qu’elles visent l’inverse pour le personnage. Si le joueur cesse de jouer, il n’est plus un joueur et le personnage n’est plus son personnage. Nous sommes devant un paradoxe.”

²²⁸ “Faire voyager le joueur, à travers un corps d’emprunt, pour que le joueur, lui-même, en retire un plaisir ou une expérience”

- os jogadores jogam em um mundo fictício como o de Tolkien e o desconstroem (HENRY, 2003).^{229 230}

A ficção e realidade tendem a se confundir principalmente por conta dessa relação entre personagem e jogador, pois essas posições se entrelaçam de um modo que pouco podemos notar suas separações. O personagem e o jogador não são o mesmo, mas um só existe a partir do outro, assim como as outras funções, são necessárias todas para existir uma única.

²²⁹ <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/liz-paper-2003/>. Acessado em: 22/01/2019.

²³⁰ “There are other ways that game play can cross story/real life boundaries:

- players use characters to explore aspects of their own personality
- current events or issues, such as war, become central to the story
- players' real life relationships influence events or understanding of the story
- players get to know each other better in real life through analysis of each others' characters
- players use characters who are unlike themselves to explore different identities or ethical systems
- players use a game to deepen their understanding of a particular history or culture
- players game in a fictional world such as Tolkien's, and deconstruct it”

CAPÍTULO 6

Sobre uma arte ignorada²³¹

Este é o capítulo final da dissertação e, por isso, é nele que todos os caminhos que apresentamos até aqui confluem; todo o conhecimento que construímos nos últimos cinco momentos do texto colaboram para que possamos construir essa linha de pensamento. Nosso objetivo final se inicia, e com ele retornaremos de forma prática e estabeleceremos quais são os elementos fundamentais do RPG. Em outras palavras, ao indentificarmos o RPG como uma nova arte, sentimos a necessidade de encontrar nele a sua *matéria, forma*, autoria e obra, que serão melhor definidas e explicadas nas próximas sessões. A primeiro momento, as respostas a esses pontos podem parecer fáceis, e serão comumente superficiais, ou impossíveis de identificar no RPG, por ser ele esse corpo tão estranho que já comentamos. O RPG pode nos proporcionar uma melhor compreensão, inclusive, de outras artes, linguagens e expressões, principalmente se nos atentarmos para as radicalizações que ele faz com cada um desses elementos. Essa arte, sustentada também por elementos lúdicos, não perde as características básicas de outra arte. Podemos encontrar a presença desses princípios, mais dissipados, mais abstratos, outras vezes extremamente simples e potencializados, e, por último, completamente transformados, mas sempre mantendo parte do que é em outras expressões.

Para conhecer melhor o RPG, precisamos olhá-lo mais atentamente a partir das perspectivas possíveis e compreender como o seu corpo é formado e onde podemos encontrar os órgãos que o compõem. Não apenas para estudar as suas variações e encontrar resultados concretos traduzidos para a nossa realidade – ou seja, para que peguemos essa coisa desconhecida com nossos materiais de estudo e a reconhecamos, a fim de que ela possa nos ajudar a compreender nossa realidade –, mas também, principalmente no nosso caso, para que possamos elevar o RPG a estados ainda desconhecidos, para que aproveitemos da melhor forma aquilo que a sua estrutura inicial já nos permite. Assim como já apresentamos durante todo o trabalho, é importante que conheçamos sua história, seus sistemas, suas definições, mas principalmente os seus limites, suas possibilidades e de onde vem a força da sua expressão.

²³¹ “Sur un art ignoré”, texto muito importante de Michel Mourlet, foi publicado em 1959. Nele, além de muitos apontamentos importantes sobre o cinema, Mourlet defende o cinema como uma arte séria e não como mero entretenimento ou arte menor, como teóricos costumavam tratar. Tradução disponível em: <http://dicionariosdecinema.blogspot.com/2008/11/sobre-uma-arte-ignorada-h-um-mal.html>. Acessado em: 22/01/2019.

Estamos atrasados para nos aprofundarmos em algo tão novo, radical, intenso e tão presente na nossa sociedade.

6.1 – Impulsos humanos e elementos estéticos

O RPG proporciona muitas relações possíveis, como foi apresentado no primeiro e no segundo capítulo. Ele se aproxima muito de uma expressão da cultura popular, dos nossos antepassados em volta das fogueiras contando histórias, mas também da nossa sociedade contemporânea e suas particularidades; traz uma nova forma de viver os ritos e a jornada do herói em contato com a cultura da internet, do *hiperlink* e das novas mídias e transmídias.

Como dissemos logo no início, o RPG é essa coisa estranha – esse jogo, essa arte, essa mídia – que parece extremamente primitiva, pois usa só imaginação, oralidade e alguns dados poliédricos, mas ao mesmo tempo só surge na década de 70, quando a tecnologia está cada vez mais avançada e caminhando a uma velocidade exponencial. Para esse jogo-arte, realmente não necessitamos diretamente de avanços tecnológicos como para os jogos de vídeo-game ou para o próprio cinema, ou televisão, nem mesmo da internet. O RPG faz uma ponte enorme entre o que conhecemos de mais antigo na nossa cultura e muitos aspectos relacionados à pós-modernidade. Essa ponte não ignora tudo que está pelo caminho, mas adapta e aproveita para sua própria construção. Reconhecemos facilmente muitas proximidades e pontos em comum com as outras artes, principalmente a literatura, o teatro, o cinema, a música, e, claro, toda a ideia de performance, mais ou menos contemporânea. Mas, talvez, o principal ponto de certa apropriação e reaproveitamento do RPG seja o que Sonia Rodrigues chamou de “Pilhagem Narrativa” (2004, p. 70). O que mais alimenta o RPG é essa noção de poder pegar e reutilizar as próprias histórias e mundos, sejam eles do cinema, da literatura, dos *animes*, dos próprios mitos e lendas. Certamente, essa é uma característica comum a cultura pop, a uma cultura do *hack* mais contemporânea, muito semelhante ao intertexto, mas no RPG essa absorção e transformação de outros elementos é muito forte e extremamente presente. Acredito que a história do RPG já tenha nos dado uma noção, mas, como veremos, o RPG praticamente necessita dessa pilhagem.

Há tempos percebemos a famosa “perda da inocência”, principalmente no cinema, e, em resposta a isso, a consciência das próprias obras sobre sua posição, a metalinguagem e a metaficção aparecem com mais frequência, apresentam certa “intelectualidade” para a arte. No entanto, a metaficção é ainda mais popular e antiga do que podemos imaginar, muito presente nas comédias latinas (DUPONT, 2016), por exemplo; ela não é só fruto da nossa sociedade,

muito menos de uma evolução intelectual. Os gêneros do cinema atual e mais populares, como o Horror, jogam com o *meta* constantemente, como o próprio *Pânico* (1996), e até o *meta* do *meta* – se é que podemos chamar assim – em *Todo mundo em pânico* (2000). Cada vez mais a metaficção caminha para a popularidade e se torna um elemento extremamente comum, já que todos vimos e ouvimos muitas histórias, com estruturas muito parecidas, seguindo e brincando constantemente com clichês de personagens e tropos narrativos.

A metaficção e a metalinguagem parecem um caminho comum para as artes de modo geral, para todo tipo de público. Temos cada vez mais acesso a obras variadas, nosso consumo de filmes e séries aumentou muito, e nos tornamos, além de grandes consumidores, grandes conhecedores da ficção. Sabemos tanto, conhecemos tão de perto a ficção, nos acostumamos tanto com a posição de espectador que ela nem sempre nos basta; então por que não jogar com essas próprias estruturas, com essas próprias histórias? Por que não criar uma forma específica, única, popular e fácil de fazer isso?

O RPG reaproveita os gêneros, os cânones, as grandes obras, os mundos, os clichês e tropos, os estilos e os arquétipos de várias outras ficções em diferentes mídias. A partir de todas essas narrativas que muito já experienciamos, de todas essas formas de contar história, o RPG se apropria, pilha, e então refaz, reconstrói e brinca com tudo que nos acostumamos e tudo que já vivemos na ficção e no contato com outras artes, até o ponto em que as narrativas quase nem interessam mais, apenas o jogar com a própria ficção se torna o objetivo. Ele faz isso na sua própria estrutura, desde o seu nascimento. Ele é, afinal, uma arte nova e metaficcional por excelência, e com isso ele vai muito além do que poderíamos esperar.

Dois conceitos fundamentais para nos aprofundarmos no entendimento do fazer artístico são esses: *matéria* e *forma*²³². Com eles podemos compreender vários aspectos das artes, principalmente do cinema, e, agora, acredito que também do RPG. A resposta do porquê de retornar e aprofundar ainda mais essa discussão em ambas novas artes é um tanto complexa, mas basicamente podemos justificá-la a partir da simples noção de que ambas lidam com *matérias* muito específicas, não comuns, materiais não tão brutos, não tão físicos, mais abstratos do que concretos, ou concretos e reais demais, no caso do cinema. Acredito que, como veremos mais à frente, as duas levam a discussão para mais longe, mudam, confirmam ou renovam essas

²³² Discussão que apresenta um dos seus inícios em Aristóteles no livro “A metafísica”. Trago-a principalmente a partir do texto “Matéria-Forma” do Oliveira Jr. na revista de cinema Contracampo – www.contracampo.com.br/93/pgmatériaforma.htm (Acessado em: 22/01/2019)– e da dissertação, do mesmo autor, de 2010.

noções. Com elas podemos rever um pouco os próprios conceitos para além de melhor compreendê-las.

Antes mesmo de começar uma explicação breve sobre esses dois conceitos, preciso alertá-los: não se trata aqui do conteúdo. Não iremos discutir *forma* e conteúdo, não pelo menos neste momento. Essa relação está em outro ponto e não altera em nada nossa discussão de *matéria* e *forma*. Tentar colocar o conteúdo no lugar da *matéria* só trará dificuldades e entendimentos errôneos do tema; a noção de conteúdo é completamente dispensável neste momento. Ouso adiantar que a *matéria* e a *forma* estão mais intrinsecamente relacionadas que a *forma* e o conteúdo, mas uma dupla não altera a outra – pelo menos não diretamente.

Para ficar ainda mais claro e podermos tocar em pontos um pouco específicos e profundos de *matéria* e *forma*, vamos entrar em um breve contato com os dois impulsos da natureza humana, organizados por Friedrich Schiller (2002) em uma série de cartas em que ele propõe a sua visão de uma educação estética, que pretende resolver os “males da sociedade” e da humanidade em seus sentidos íntimos e comunitários.

Esses textos são focados na construção de uma beleza que é também moral. Schiller busca com isso o que muitos outros pensadores já tentaram ao propor uma educação verdadeiramente humana e, de certo modo, conseqüentemente ligada à arte²³³. Ele acreditava em outro mundo possível e que uma das melhores soluções para os conflitos e problemas da humanidade seria essa educação estética, ou seja, o contato com a arte. Não adentraremos nesse tema, mas, como ressalté logo no início deste trabalho, o RPG já é muito pesquisado e utilizado dentro da pedagogia, enquanto apenas mais uma ferramenta dentro da educação padrão, então vale ressaltar que esse debate também pode servir para seguir esses rumos de pesquisa e prática de uma educação, de uma outra educação.

6.1.1 – As cartas de Schiller e os impulsos da humanidade

Em uma série de cartas²³⁴, Schiller apresenta um modo muito curioso, embora bem simples, de olharmos o mundo, ou, mais especificamente, o ser humano. Segundo ele, dois são os impulsos presentes essencialmente no ser humano: *Stofftrieb*, que mais comumente é

²³³ Herbert Read talvez seja um dos mais indicados para uma “Educação pela Arte”, nome do seu livro com primeira publicação em 1943 (2001). Além dele, John Dewey (2010) e L. S. Vygotsky (1998) também trazem questões importantes a esse respeito.

²³⁴ Schiller, Friedrich (2002), conceituando esses impulsos principalmente das cartas 11 a 16.

traduzido por “impulso sensível”, mas também como “impulso-matéria”; e *Formtrieb*, que é o “impulso-forma” (2002, p. 60). São impulsos que regem nossos comportamentos, aparentemente opostos entre si e autônomos, independentes, mas completamente relacionados num mesmo ser. Ele explicita impulso-matéria e impulso-forma, respectivamente:

A primeira exige realidade absoluta; deve tornar mundo tudo o que é mera forma e trazer ao fenômeno todas as suas disposições. A segunda exige a formalidade absoluta: ele [o homem] deve aniquilar em si mesmo tudo que é apenas mundo e introduzir coerência em todas as suas modificações; em outras palavras: deve exteriorizar todo o seu interior e formar todo o exterior. (SCHILLER, 2005, p. 61).

O primeiro, impulso-matéria, está ligado à própria sensação, à nossa relação empírica com o mundo físico e nossas limitações com o próprio tempo, ou melhor, no devir, no fluir do tempo. É esse o impulso da natureza, da própria realidade em que existimos. Esse impulso exige uma mudança constante, é o pulsar da vida e dos nossos sentidos. Ele reage ao mundo externo, ao caos sensível, e com isso se move, ou melhor, é arrastado pelo próprio fluxo vital, como bem diz a expressão popular: fica fora de si. As sensações, o sentir e a natureza regem esse impulso. Schiller define o impulso-matéria mais profundamente:

O primeiro destes impulsos, a que chamarei sensível, parte da existência física do homem, ou da natureza sensível, ocupando-se em submetê-lo às limitações do tempo, e em torná-lo matéria: não lhe dar matéria, pois disso já faria parte uma atividade livre da pessoa que a recebe e a distingue daquilo que perdura. Matéria não significa, aqui, senão modificação ou realidade, que preencha o tempo; este impulso exige, portanto, que haja modificação, que o tempo tenha um conteúdo. (...) é somente através dele que se manifesta a existência física. (SCHILLER, 2005, p. 63).

O segundo, impulso-forma, é a dominação do mundo a partir da racionalidade humana. Ele se coloca à parte desse caos orgânico, é atemporal, pois suprime o tempo, em certa medida inibe a própria pulsão da vida. É com esse impulso que o ser humano impõe sua personalidade, seu intelecto à própria natureza. É o oposto do primeiro, não se deixa levar pelo tempo, mas se conscientiza e aprisiona o próprio tempo dentro de si. Traz a forma, delinea e organiza a partir do intelecto, assim estabiliza as noções e mantém, constrói essencialmente regras e leis. De modo objetivo e coeso, Schiller explica o impulso-forma na nossa existência:

O segundo impulso, que pode ser chamado de *impulso formal*, parte da existência absoluta do homem ou de sua natureza racional, e está empenhado em pô-lo em liberdade, levar harmonia à multiplicidade dos fenômenos e afirmar sua pessoa em detrimento de toda alternância do estado. (SCHILLER, 2005, p. 64).

Se o primeiro (*matéria*) é a finitude humana, a natureza encarnada em um impulso, o segundo (*forma*) é seu oposto, o infinito. Se o primeiro é a Terra, o segundo é o Ar. Neles se apresenta a dualidade humana, o físico (sentimental, sensorial) e o espírito (racional, intuitivo)²³⁵, ou, ainda, o animal e o divino. Um precisa mudar, o outro deseja a imutabilidade, um é sua essência absoluta, o outro é o corpo sensível e mortal. Por mais que para os nossos padrões comuns o segundo, a *forma*, possa parecer melhor – a partir de um pensamento tipicamente iluminista, sob o qual Schiller cresceu, mas negou ao se decepcionar com o desenvolvimento do mundo –, os dois são particulares e necessários. “Não são, portanto, opostos por natureza, e se aparentam sê-lo é porque assim se tornaram por uma livre transgressão da natureza ao se desentenderem e confundirem suas esferas” (SCHILLER, 2005, p. 67). Parecem completamente opostos, em muitos pontos, mas Schiller afirma que não o são, ao menos não totalmente, pois um precisa do outro para existir, embora permaneçam em constante conflito entre eles mesmos. O mais importante aqui, e também para Schiller, é não submetermos somente o impulso-matéria a partir do formal, e o inverso também é absolutamente necessário. Como ele mesmo defende:

Ambos os princípios são, a um só tempo, coordenados e subordinados um ao outro, isto é, estão em ação recíproca: sem forma, não há matéria; sem matéria não há forma. O que se passa com a pessoa no reino das Ideias evidentemente não sabemos; mas que ela, sem receber matéria, não possa manifestar-se no reino do tempo, sabemos com certeza; nesse reino, pois, a matéria terá de determinar algo não apenas sob a forma, mas também ao lado e independentemente da forma. (SCHILLER, 2005, p. 68).

O conflito e a subordinação recíprocos dos impulsos são indispensáveis, pois um impulso limita o outro ao passo que também se sustentam mutuamente. É na confluência desses impulsos que atingimos o verdadeiro equilíbrio; limitamos nossa personalidade com a natureza e nos inserimos no mundo sensível ao mesmo tempo em que não nos perdemos nele e, assim, nos tornamos conscientes. Quando o nosso ideal se anima, ganha movimento e existência real, o mundo, sensações e coisas ganham contornos definidos. É da necessidade de resolver esse conflito sem destruir nem um nem o outro que surge o terceiro impulso: o impulso-lúdico. Schiller resume as funções de cada um dos dois primeiros impulsos, *forma* e *matéria*, e mostra que a fusão de ambos faz surgir o resultado do último impulso:

Primeiro: proporcionar à faculdade receptiva os mais multifacetados contatos com o mundo e levar ao máximo a passividade do sentimento; segundo: conquistar para a

²³⁵ Segundo a separação de personalidade Jungiana (READ, 2001, p. 93-96), temos: no primeiro eixo, de um lado a intuição, do outro os sentidos físicos; e, em outro eixo, o sentimento e, ao lado, o pensamento. Esses impulsos parecem unir esses dois eixos da nossa humanidade em seus extremos.

faculdade determinante a máxima independência com relação à receptiva e ativar ao extremo a atividade da razão. Quando as duas qualidades se unificam, o homem conjuga a máxima plenitude de existência à máxima independência e liberdade, abarcando o mundo em lugar de nele perder-se e submetendo a infinita multiplicidade dos fenômenos à unidade de sua razão. (SCHILLER, 2005, p. 69).

Multiplicamos todas as nossas capacidades dos dois primeiros impulsos, elevamos nossa própria humanidade, fazendo com que as vantagens de ambos unificados sejam muito maiores que eles separados, ou agindo em constante alternância. Essa é a função do impulso-lúdico, não deixar que o impulso-matéria e o impulso-forma se anulem, mas sim possibilitar o oposto (SCHILLER, 2005, p. 71). Esse impulso se encontra precisamente e unicamente na arte; na estética de Schiller, é ele que busca a beleza, a harmonia entre os outros dois. Um impulso não é natural, mas criado e aprendido, desenvolvido pela estética, ou seja, necessita de esforço e trabalho para ser alcançado.

O nome de impulso-lúdico é obviamente curioso, mas completamente consciente para Schiller, ele afirma que “Este nome é plenamente justificado pela linguagem corrente”, antecedendo as prováveis reclamações de não ser um nome “sério” o suficiente, e continua: “que costuma chamar jogo tudo aquilo que, não sendo subjetiva nem objetivamente contingente, ainda assim não constrange nem interior nem exteriormente” (SCHILLER, 2005, p. 73). O jogo aparece aqui como mediador, como quem possibilita a união desses elementos aparentemente opostos, neutraliza-os e encontra a verdade e a beleza:

O belo não deve ser mera vida ou mera forma, mas forma viva, isto é, deve ser beleza à medida que dita ao homem a dupla lei da formalidade e realidade absolutas. Com isso, ela afirma também: o homem deve somente jogar com a beleza, e somente com a beleza deve jogar. Pois, para dizer tudo de vez, o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é *homem pleno* quando joga. (SCHILLER, 2005, p. 80).

É só nessa forma-viva, onde encontramos os dois impulsos humanos, que alcançamos a beleza, e é isso que a arte e a estética buscam, ou ao menos deveriam buscar. É só a partir do jogar, ou seja, do impulso lúdico que relaciona a natureza humana por completo, que alcançamos a plenitude, com isso designamos todas as qualidades estéticas. Precisamos dar *forma* à vida – a vida precisa de *forma* e a *forma* precisa de vida. Precisamos estar conscientes, presentes enquanto seres e personalidades humanas, mas para estarmos presentes precisamos nos deixar levar pelo movimento e pulsão viva das coisas. A dualidade encontra seu fim na união, na nossa própria expressão completa enquanto ser. A verdadeira experiência estética só se encontra com a *forma* e a *matéria*, somente com o impulso-lúdico nos tornamos belos:

Enquanto apenas meditamos sobre sua forma, ela é inerte, mera abstração; enquanto apenas sentimos sua vida, esta é informe, mera impressão. Somente quando sua forma vive em nossa sensibilidade e sua vida se forma em nosso entendimento o homem é forma viva, e este será sempre o caso quando julgamos belo. (SCHILLER, 2005, p. 78).

Nessa relação entre os opostos, entre realidade e organização, em que um traz o caos do mundo e outro dá *forma* a ele, é que encontramos a beleza; na natureza só podemos ver a oscilação de um para o outro, mas não sua confluência como na arte. É com o jogo que esse equilíbrio se torna possível, e o lúdico está na arte, no homem, é ele que harmoniza, media e faz o impulso-forma e o impulso-matéria confluírem em apenas um. É a partir da mediação do jogo que esses impulsos conseguem aproveitar, a partir dessa união, suas particularidades ao máximo e nunca se destruir. Ao contrário, encontram seu verdadeiro sentido. É ao jogar que se tece a beleza, em outras palavras, é na própria arte que encontramos essas expressões verdadeiramente humanas em um único lugar, em uma única obra.

6.1.2 – A *matéria* e a *forma* nas obras

Muitos pontos já devem ter ficado mais evidentes, mas vamos olhar mais de perto agora o que realmente nos interessa: a *matéria* e a *forma* na própria arte, não apenas como um impulso humano, mas como expressão humana, na própria feição e estrutura da arte.

Começemos mais uma vez pela *matéria*, ela que traz as mesmas características de um impulso-matéria, o sensível, mas de maneira mais bruta e objetiva, pois é o próprio material da obra de arte, é com o que se faz, é a própria vida à qual damos *forma*, a vida em seu sentido físico e natural, aquilo que já existe no mundo de concreto. É a matéria bruta.

A escultura é a arte que melhor evidencia a *matéria*, talvez a mais simples e mais bruta, a própria pedra, o mármore, puro e amorfo, mas com toda sua pulsão e tempo impregnados, já presentes sem que nada precisemos fazer. Na arquitetura, a *matéria* é parecida, não é à toa que essas duas artes tanto têm em comum. Na música é o próprio som concreto, o barulho, por mais que não possamos tocá-lo fisicamente, ele está presente sempre nas nossas sensações do mundo. A dança aproveita o nosso próprio estar no tempo, nosso pulsar, nossa própria vida individual, o corpo em movimento que prova nossa existência no tempo e no espaço. São corpos, matérias brutas, físicas, vidas, mas ainda sem formas, sem ser impregnadas pelo nosso impulso-forma.

Na literatura, a *matéria* fica um pouco mais abstrata, mas viva como qualquer outra, pois se apresenta como a própria linguagem que está em constante movimento, e as pessoas a

tornam muito presente física e temporalmente no mundo. A poesia praticamente cria sua própria *matéria*, embora ainda seja a linguagem que utiliza, ela cria e recria de uma forma muito única e que também eleva essa relação de *matéria e forma*. O cinema, talvez, jogue tudo isso para o ar, mas ao mesmo tempo não deixa nada cair, pelo contrário, fotografa e eternaliza, leva a *matéria* ao seu próprio absoluto, pois encontra seu material no próprio mundo efêmero, temporal, físico e sensível. Toda a natureza, o pulsar, por fim a própria realidade se encontram enquanto *matéria* possível e moldável para os cineastas, esses procuram constantemente seu material através das suas lentes. Escolhem as partes do real para condensar, alteram e modificam menos e mais selecionam as partes e pedaços da realidade, do mundo.

A *forma*, com isso, fica ainda mais evidente, além de estar para o impulso-forma como a *matéria* está para o impulso-matéria. Na escultura ela é a ideia da imagem, a forma que se busca alcançar, é o racional consciente proposto pelo artista diante do seu material. É, literalmente, a forma que vai dar ao seu material, como vai organizá-lo. A *forma* existe antes na cabeça de cada autor, mas só conseguimos percebê-la no mundo a partir da organização do material vivo. Exatamente assim como o impulso-forma, a *forma* na arte é perfeita, eterna, mas imaterial, abstrata e vazia se sozinha. Entretanto, em conjunto com a *matéria*, ou melhor, dando *forma* à matéria-bruta de algo do mundo ou o próprio mundo, como no caso do cinema, nós contornamos a realidade, demarcamos, damos *forma* ao que tem vida. E, assim, percebemos ainda melhor o material, o mármore, os corpos, o som, a linguagem ou o próprio mundo. Na confluência entre *matéria e forma* se cria a arte, se cria a beleza, se cria o jogo.

É por isso tudo que certamente devemos diferenciar a animação do cinema, não são a mesma arte, mas podemos apontar ao mesmo tempo muitos pontos em comum, pois a *forma* é praticamente a mesma, às vezes mais próxima, às vezes menos, mas a *matéria* é completamente outra. A animação não lida com o mundo real, se aproxima à *matéria* da pintura, ou da fotografia, imita o tempo da vida, mas não lida diretamente com a *matéria* mundo²³⁶. Luiz Carlos de Oliveira Jr., um dos melhores teóricos e críticos de cinema, nos ajuda a esclarecer ainda mais esses impulsos e comparações nas artes:

O impulso formal, por pertencer ao lado analítico e racional do pensamento, por derivar de um saber constituído, de uma ordem lógica, e por exigir “um ato de abstração em relação ao pathos do sensível”, corresponderia ao desenho (na pintura) e à estética do plano (no cinema). A escola da cor e a estética do fluxo já seguiriam prioritariamente o impulso-matéria: ênfase na multiplicidade, na profusão da natureza, no caráter físico das coisas, no caos das sensações, na fluidez e no

²³⁶ Isso não deve ser visto de modo algum como uma depreciação da animação; pelo contrário, devemos entendê-la como uma arte à parte, embora sua estrutura formal seja muito parecida com a do cinema. Só entendendo bem isso que podemos aproveitar também o seu potencial ao máximo.

anuviamiento dos contornos (em contraposição à exatidão das formas). (OLIVEIRA, 2010, p. 104).

Podemos não só perceber esses dois impulsos nas obras, mas perceber para qual lado pende mais a visão e a criação artística de autores, movimentos ou visões sobre as próprias expressões estéticas. Na pintura existe essa discussão se o traço ou a cor é o elemento formal principal, cada um deles delimita visões diferentes, mais focadas em um impulso ou outro. Uma obra pode ser mais ligada à sua *matéria*, tentar dar *forma* a partir dela mesma, respeitá-la mais, ou pode ser mais formal, respeitar mais a ideia, o racional e a concepção de mundo.

As regras estéticas não estão somente nas próprias faculdades humanas, nas suas pulsões, mas também na estrutura das artes por si mesmas. Todas as artes apresentam uma *matéria* única e um modo de moldá-la, comumente a partir de um instrumento: musical ou um pincel; ou mesmo uma ferramenta manual para esculpir; talvez grandes máquinas no caso da arquitetura; ou alguns ainda mais tecnológicos, como a câmera para o cinema; ou um pouco mais abstrato, mas certamente também muito desenvolvido, como a linguagem e sua estrutura. Cada *forma* apresenta seu menor elemento, ou melhor, o menor *gesto* formal, a cor para a pintura, ou mesmo o traço para o desenho, o talho para a escultura, a nota para a música, o gesto para a dança e o plano para o cinema.

Matéria e forma se relacionam respectivamente a impulso-matéria e impulso-forma, mas e o impulso-lúdico? Ele está na obra como um todo, mas no cinema ele fica muito evidente e tem um nome específico e muito utilizado pela crítica, que é a própria *mise en scène*:

O que Schiller atribui ao “impulso lúdico”, Michel Mourlet e os mac-mahonistas atribuem à *mise en scène*. Lembremos o que foi dito na parte I: a *mise en scène* verdadeira, para Mourlet, deve seguir um método, uma reflexão, um princípio de enformação, mas nunca descartar a intuição do momento, a receptividade aos fenômenos, o respeito às qualidades intrínsecas da matéria. E a recíproca é verdadeira: o *metteur en scène* garante para o espectador o acesso direto à presença viva das coisas, mas não sem antes organizá-las no espaço cênico. Praticar a *mise en scène* é justamente buscar um ponto de equilíbrio entre a matéria e a forma, por meio de uma comunhão entre o sensível e o inteligível do homem. (OLIVEIRA, 2010, p. 103).

O plano para o cinema é o elemento formal; a *matéria* é o próprio mundo, a realidade e o que ela pode proporcionar enquanto caos sensível. É na união desses dois impulsos, ou elementos, que se faz a arte, é a *matéria* organizada, pulsando, mas delimitada, é o plano sob a *matéria*, e essa busca pelo equilíbrio de um mundo organizado, mas não dominado, em que não usamos somente a razão para enquadrá-lo, mas também os nossos sentidos, principalmente a intuição. Nos mantemos abertos ao movimento do mundo, às suas possíveis infusões nos planos, à pulsão de vida que vem com o movimento e que com a própria natureza pode a

qualquer momento tomar o quadro. A *mise en scène* é o próprio impulso-lúdico, é a própria estética, a beleza do cinema, que não só organiza formalmente o mundo, mas traz vida a ele, *forma* viva. Existe mundo dentro do plano, sentimos o seu peso e percebemos o quão belo ele é graças a esse contato.

Com isso, podemos voltar e tentar responder a essas grandes questões no RPG, ver esses paralelos para compreender ainda melhor o que de fato esse jogo é, e como funcionam todas essas características que bem já conhecemos dele em relação à estrutura estética. Robin Laws em 1994 já lançava algumas declarações possíveis de nos ajudar a justificar e a mostrar a importância desse processo de compreender melhor o corpo do RPG dentro dessas perspectivas e comparações, principalmente com o cinema:

Uma área de crítica que supostamente os críticos de RPG deveriam estar olhando seriamente é a gramática de uma sessão de jogo. Os filmes contam suas histórias através de uma variedade de meios técnicos, assim como peças de teatro e histórias em prosa. Um caminho frutífero de exploração seria a questão das mecânicas do jogo e como elas dificultam ou impedem o processo de construção da narrativa. Uma tabela de acerto crítico ou um teste de resolução de habilidade cumprem o mesmo tipo de propósito que um ângulo de câmera? Um corte bruto entre cenas? Um fade-out? Há uma distinção útil a ser traçada entre uma cena que usa resolução de regras e uma cena que não o faz, da mesma forma que os críticos de cinema distinguem entre montagem (efeitos produzidos pelo uso da câmera, ferramentas de edição, entre outros) e *mise en scène* (efeitos produzidos em tempo e espaço real diante da câmera)? (LAWS *apud* KIM, 2005).^{237 238}

É surpreendente notar que há 14 anos Laws propunha para os teóricos e críticos de RPG olharem mais especificamente para uma “gramática” do RPG, ou, melhor dizendo, uma linguagem específica dessa nova arte. São esses os nossos mesmos questionamentos hoje, incluindo uma comparação com o cinema e o seu estudo a partir da crítica. Esse exercício comparativo e a busca por essas técnicas no RPG serão uma constante por muito tempo, pois, infelizmente, ainda sabemos muito pouco. Precisamos entender quais são essas possibilidades que temos nas nossas mãos quando jogamos RPG, quais as variações e como podemos usá-las. Para isso, precisamos antes entender a sua *matéria* e seus principais elementos formais, só depois desse passo será possível observar as técnicas.

²³⁷ <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/history/draft.html>. Acessado em: 22/01/2019.

²³⁸ “One area of criticism that would-be RPG critics should similarly be looking hard at is the grammar of a gaming session. Films tell their stories through a variety of technical means, as do plays and prose stories. One fruitful avenue of exploration would be the issue of game mechanics, and how they hamper or hinder the narrative building process. Does a critical hit table or a skill resolution roll fulfil the same sort of purpose as a camera angle? A hard cut between scenes? A fade-out? Is there a useful distinction to be drawn between a scene that uses rules resolution and a scene that does not, as film critics distinguish between montage (effects produced through the use of the camera, editing consoles and so on) and *mise en scène* (effects produced in real time and space before the camera)?”

6.2 – A ficção como corpo modelável – A *matéria* do RPG

Hoje acho evidente a *matéria* do RPG, mas sei que não é tão fácil, ao menos a princípio, aceitá-la e compreendê-la enquanto uma *matéria* bruta possível. Se o cinema encontra seu material no próprio mundo, ou seja, na realidade concreta, o RPG faz o caminho inverso. A ficção torna-se a própria *matéria*. A ficção chega como um elemento vivo, ela se torna, paradoxalmente, talvez, a pulsão de realidade. Não nos basta mais imitarmos o mundo, mas sim a própria imitação.

Logicamente, o RPG se assemelha às outras artes, tem muitos pontos em comum, mas seu material bruto o diferencia e o faz único. Se encontrássemos na linguagem a *matéria* do RPG, talvez nos aproximássemos mais da literatura. “No RPG, a linguagem é ao mesmo tempo instrumento de criação, material de criação e criação” (DAVID, 2015, p. 2012)²³⁹, ou, se a *matéria* fosse mesmo a palavra falada, os gestos e expressões corporais, o corpo como um tudo, poderia estar mais ligado à própria literatura oral, ou ainda mais especificamente à performance (MACKAY, 2003), considerando principalmente os atos de fala. Ou, de modo semelhante, poderíamos encontrar no teatro essa relação mais intrínseca, ao entender como *matéria* do RPG o próprio corpo e a voz, a *mimesis* do mundo real (POHJOLA, 1999)²⁴⁰. No entanto, sabemos agora que a nossa *mimesis* é do mundo ficcional, e que esse é um dos motivos para o RPG ser entendido como algo novo e à parte das outras artes. O fazer artístico ocorre no ato da própria apreciação estética, pois estamos jogando e experimentando constantemente com a própria feição em ato. Romaric Briand pode nos adiantar a diferença de maleabilidade da criação e recepção do RPG com as outras artes:

O livro, a pintura, a história em quadrinhos, o filme, o poema e o videogame são entidades que fixam sua ficção no papel, no quadro ou na tela. Essa fixação deixa pouco espaço para a intervenção do leitor ou do espectador. O leitor está, por assim dizer, muito distante do processo criativo que a obra engendra. Ele ainda pode interpretar a ficção, mas dificilmente pode intervir nela. Já é tarde demais, o essencial já está roteirizado. (BRIAND, 2014, p. 207)²⁴¹

²³⁹ “En JdR, le langage est dans le même temps instrument de création, matériau de création et création”

²⁴⁰ <http://mikepohjola.com/turku/manifesto.html>. Acessado em: 22/01/2019.

²⁴¹ “Le livre, la peinture, la bande dessinée, le film, le poème et le jeu vidéo sont des entités qui fixent leur fiction sur le papier, sur la toile ou sur l’écran. Cette fixation laisse assez peu de place à l’intervention du lecteur ou du spectateur. Le lecteur est, pour ainsi dire, très éloigné du processus créatif qui engendre l’oeuvre. Il ne peut encore interpréter la fiction, mais il ne peut presque plus intervenir sur elle. Il est déjà trop tard, l’essentiel est déjà scripté.”

Em outras experiências entramos em contato com a ficção e a interpretamos, experimentamos, mas no RPG ela é aquilo que vamos constantemente moldar enquanto jogadores-personagens e Mestres. Essa é a primeira das diferenças, a nossa postura diante da ficção. Isso ocorre não por assumirmos a posição de autor, mas por assumirmos essa dupla posição – autor e receptor – durante uma criação instantânea e efêmera. Certamente, outras artes brincam com a ficção, mas elas não têm a ficção como a própria *matéria*, elas têm outras *matérias* específicas, como já apresentamos na sessão anterior. Essa diferença pode parecer estranha a primeiro momento, mas ela é fundamental. O RPG radicaliza em muitos pontos as características presentes em outras linguagens, mas não estamos nesse momento observando um desses elementos, pois a ficção deixa de ser um meio, um modo de contar histórias ou de olhar a realidade, ela não é a narrativa, ou simplesmente os elementos advindos de outras obras. A ficção se torna a *matéria*. Não é apenas o grau que muda, é o lugar que ela ocupa, a função e o que fazemos com ela, é a estrutura toda que se difere do teatro, do cinema, da literatura etc. No RPG jogamos direta e constantemente com a ficção, e é apenas ela que podemos modelar, ela é a nossa pedra bruta.

6.2.1 – Uma *matéria* complexa

Ao percebermos qual é a *matéria* do RPG, podemos avançar em diversos caminhos, pois entendemos mais concretamente com o que trabalhamos, o que estamos pegando na mão e moldando conforme nossas vontades e nossos impulsos-forma. O papel que o livro cumpre, que a ficha e o sistema cumprem, com o que a rolagem de dados trabalha mais especificamente, nos ficam mais claros. Entender e conhecer a *matéria* do RPG, simplesmente, nos mostra com o que realmente estamos brincando e quais as grandes particularidades dessa nova arte. E entender a ficção como a *matéria* dessa arte traz ainda mais possibilidades e discussões, mais complexa fica essa estrutura de *matéria* e *forma*, pois a *matéria* já não parece tão comum e tão viva quanto as outras.

Após descobrirmos e aceitarmos a ficção como *matéria* bruta do RPG, podemos definir facilmente e com grande certeza que o RPG é de fato uma arte metaficcional por excelência, e nossa expressão estética só se dá ao formatarmos essa *matéria* única que o RPG propõe. “A ficção, uma vez reduzida a um conjunto de paradigmas, engrenagens e tijolos, ao invés de um conjunto fixo e unido, torna-se um material criativo que pode ser manipulado por um receptor”

(DAVID, 2015, p. 270).²⁴² Coralie David tem claro qual é o nosso trabalho com a ficção: passaremos por um processo de assimilação, transformação e sistematização da ficção para que possamos tirá-la das outras mídias em seus lugares fixos e inseparáveis, onde só nos é permitida certa interatividade, e possamos jogar com ela ao torná-la um material mais maleável e possível das nossas ações criativas.

Além dos gêneros de RPGs, ou do modo como eles distribuem os diferentes níveis de autoridade, o universo compartilhado entre as jogadoras é tanto o meio quanto o fim do RPG: por um lado, sua existência é necessária, porque é o lugar onde a interatividade e até a intercriatividade são realizadas e, por outro lado, é o produto da própria experiência do RPG, a estrutura que torna possível e seu resultado. (DAVID, 2015, p. 320).²⁴³

São esses mundos compartilhados, gerados, o nosso próprio meio em que criamos, ou seja, a nossa *matéria* bruta, assim como o seu próprio fim – o que construímos – também é a ficção. Em outras palavras, usamos ficção para construir ficção. Os mundos fictícios já existentes são claramente parte dessa matéria-bruta: podemos pegar o mundo de Tolkien na adaptação e sistema *CODA*, ou ele já um tanto alterado e transformado no próprio D&D. Podemos jogar no universo de Naruto ou no de Harry Potter, utilizando adaptações feitas por fãs, no sistema D20 ou no brasileiro *Daemon*, que tem até seu livro específico para *Anime*. Ou podemos jogar em cenários um tanto únicos, criados diretamente para o RPG, como *World of Darkness*, mas que mesmo assim apresenta vários clichês e referências da literatura gótica, do horror, do retropunk, desde vampiros e lobisomens até múmias, fantasmas e demônios que fazem parte desse universo. Encontraremos muitas adaptações de filmes, de histórias, de mundos, ou de estilos ou mídias específicas. *Ryuutama*, por exemplo, é um jogo baseado em outros jogos de videogame japonês e nas animações do Miyazaki. Ou podemos até mesmo jogar cenários completamente baseados em gêneros, como o próprio horror em *Sombre* e *Brain Soda*, o cinema Noir em *Hollywood*, ou, ainda mais específico, *Feng Shui*, que como vimos é um RPG baseado em filmes de arte marcial chinesa. Esses últimos sistemas levam o material fictício ao seu extremo, pois as próprias convenções do gênero são sistematizadas para serem reproduzidas, recriadas e alteradas sem perder sua origem e sua base principal: o mundo ficcional. As nossas ações devem seguir as estruturas e convenções de gênero, temos que ser

²⁴² “La fiction, une fois réduite à un ensemble de paradigmes, d’engrenages, de briques, plutôt qu’à un ensemble figé et uni, devient un matériau de création maniable par un récepteur”

²⁴³ “Au-delà des genres des JdR, ou la manière dont ils répartissent les différents niveaux d’autorité, l’univers partagé entre les joueuses constitue à la fois le moyen et la fin du JdR : d’une part son existence est nécessaire car il est le lieu où s’accomplit l’interactivité voire l’intercréativité, et d’autre part il est le produit de l’expérience rolistique elle-même, le cadre qui la rend possible et son résultat.”

como personagens dentro de filmes, agir como eles agiriam; a física do mundo e as regras se tornam as regras desses outros mundos que foram previamente organizados e estruturados e fizeram parte de diversas outras obras que seguem o gênero.

Dependendo do cenário e do mundo podemos agir de maneiras específicas em que o sistema nos limita, conseguimos propor e fazer coisas em um jogo que não conseguimos fazer em outro. A *matéria* limita nossas ações. Em *Feng Shui*, por exemplo, nós podemos criar situações e até objetos em cena que nos ajudem diretamente, sem nem sempre precisarmos fazer testes e sem pedirmos a permissão do Mestre, desde que siga e faça sentido dentro das convenções de gênero dos filmes de luta chinesa. Em *Brain Soda* nós jogamos com estereótipos do gênero, com restrições específicas de habilidades e modos de agir; o livro de regras esclarece como jogar:

Primeiro de tudo, você terá que escolher uma Classe de Personagem. Sabe-se bem, todos os personagens de um filme B são arquétipos: a garota frágil que tem problemas com sua mãe alcoólatra, o cara gótico apaixonado pelo paranormal, o cientista da computação com seu computador que fala, a babá bonitinha perseguida por um cara grande com uma máscara branca durante a noite de Halloween ...

Brain Soda não é uma exceção a esta regra cinematográfica e oferece **19 Classes** de Personagem. (...) A escolha de uma Classe é muito importante para o jogador, pois determina as restrições das características (mínimo, máximo) e as Vantagens disponíveis para seu personagem, inclusive a maneira de interpretá-lo. (BRAIN SODA, 2005, p. 7)²⁴⁴

Esses exemplos levam a brincadeira com a ficção para mais além, limitam os tipos de ações, personagens, dão vantagens e desvantagens conforme os gêneros cinematográficos. Mas o que realmente difere de um livro de RPG de fantasia medieval como D&D? Na prática, quase nada. Continuamos escolhendo classes, seguindo padrões, jogando de maneiras específicas, com um pouco mais de possibilidades, e o gênero um pouco mais abrangente, mas ainda continuamos observando as convenções e padrões, os arquétipos de cada mundo e reproduzindo-os. Esse é um dos motivos pelos quais o RPG irá receber muitas críticas: “Role-playing games são frequentemente ridicularizados como vazios de conteúdo significativo por causa dos enredos, personagens e temas amadores. No entanto, acho que isso não faz justiça à

²⁴⁴ “Avant toute chose, il va falloir vous choisir une Classe de Perso. C'est bien connu, tous les personnages figurant dans un film B sont des archétypes : la jeune fille fragile qui a des problèmes avec sa mère alcoolique, le gars gothique passionné par le paranormal, l'intellectuel informaticien avec son ordinateur qui parle, la baby-sitter mignonne qui se fait poursuivre par un grand mec avec un masque blanc pendant la nuit d'halloween... Brain Soda n'échappe pas à cette règle cinématographique et vous propose 19 Classes de Persos. (...) Le choix d'une Classe est très important pour le joueur car celle-ci détermine les restrictions des caractéristiques (minimum, maximum) et les Avantages disponibles pour son personnage, voire la façon de l'interpréter.”

natureza interativa, criativa e pessoal do processo de jogo” (KIM, 2011)²⁴⁵ ²⁴⁶. O RPG não constrói histórias e tramas muito inovadoras: são sempre praticamente as mesmas, com pouquíssimas reviravoltas e novidades narrativas e estruturais dos modos de contar história. Mas, na verdade, o RPG nem se propõe a isso²⁴⁷.

Não podemos olhar a ficção como um fim, como o fruto, mas sim como meio, como material para criar experiências. O RPG está desde sempre selecionando e sistematizando outras ficções, outros sistemas ficcionais, e é justamente essa a graça e o interesse nesse jogar com a ficção. Criamos limitações, e então podemos testar os limites desses mundos ficcionais e tomar consciência do que estamos fazendo e do modo com que fazemos, ou seja, como criamos a ficção e gerimos esses mundos a partir das ações, do metajogo, de observações no *off* e da interpretação desses personagens dentro do mundo diegético. Não importa em qual universo vamos jogar, sempre será um mundo e um cenário específico, organizado primeiramente em um livro de RPG e que irá pegar suas fontes, limites e definições de outra mídia, seja de um gênero cinematográfico, de um mundo de fantasia medieval, ou de elementos da mitologia e cultura popular. Podemos inventar novos cenários e mundos, mas eles deverão ser sempre organizados previamente, comumente em um livro de regras, para que possam se tornar o material ficcional, ou seja, para que possam ser transformados aos impulsos dos jogadores.

Acredito que já debatemos o suficiente o quanto a cultura popular, as mídias, os mitos, as outras histórias e principalmente outros universos compõem as mesas e campanhas desses jogos e são um material fundamental para toda a história do RPG. Mas o cinema, então, também trabalha com material fictício quando adapta outra obra literária para as telas? E as traduções literárias também não fazem o mesmo? Acredito que a resposta seja sim para as duas perguntas, mas o material é outro, fundamentalmente não são as próprias convenções, os clichês, os tropos e a estrutura ficcional que são trabalhados e transpostos para outro lugar, ou seja, sistematizados com regras e estruturas claras, explicitando os recursos da ficção como em um livro de D&D ou qualquer outro. O RPG se aproxima desse material ficcional em muito mais pontos, mantém-no mais perto, diseca a própria ficção e nos explica como contar histórias, como criar personagens, como narrar e como construir todo o material ficcional nessas trocas, cópias e

²⁴⁵ <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/history/draft.html>. Acessado em: 22/01/2019.

²⁴⁶ “Role-playing games are frequently derided as being empty of meaningful content because of the amateurish plots, characters, and themes. However, I think that this does not do justice to the interactive, creative, and personal nature of the game process”

²⁴⁷ Como já vimos em capítulos anteriores, mas vale sempre ressaltar, esse não é o foco nem do cinema, nem da literatura, nem do teatro, o que interessa são sempre outras coisas. No entanto, o RPG se propõe quase ao oposto, brincar com os limites e clichês da ficção, repetir os arquétipos, jogar com as mesmas histórias – muitas vezes uma simples aventura de ir matar um dragão em uma caverna basta.

reproduções constantes desses mundos e convenções da ficção, dos mundos e das narrativas. O RPG cria sistemas e regras para apreender e compreender a ficção, organizá-la e nos entregar as chaves para transformá-la em grupo. Tudo no RPG gira ao redor dessa matéria ficcional, e como vimos é o sistema que organiza para que possamos formatá-la:

(...) focamos em torno de uma tipologia de personagens, um segmento do universo ou um gênero particular. Alguns emprestam lógicas que convertem em ferramentas a ficções provenientes de outras mídias. Claramente, o RPG, para permitir a intercriatividade, quebra a singularidade de um conjunto fictício (um gênero cinematográfico, por exemplo) para atualizar seus mecanismos. Uma vez que esses mecanismos foram atualizados, ele os recompõe na forma de um sistema que ele disponibiliza para as jogadoras. Este sistema se torna um instrumento de intercriatividade. Esta é a razão pela qual definimos o sistema de jogo como o conjunto de dispositivos que tornam a ficção intercriativa. (DAVID, 2015, p. 269).²⁴⁸

É com a criação do sistema de jogo, um mecanismo matemático, tecnológico e literário, que se torna mais acessível a contação de histórias. Mecanismos narrativos ganharão ferramentas específicas e facilitadas, a criação de personagem ganhará uma ficha, dicas para criar o *background* – às vezes sistemas aleatórios para ajudar –, os arquétipos serão bem explicados e as características dos personagens serão bem elucidadas. O mundo também ganhará limites claros com as regras e os dados, que colaborarão para soluções inesperadas ou pelo menos objetivar as resoluções narrativas. Como já vimos no capítulo anterior, o sistema é essa ferramenta básica e fundamental, mas somos nós, enquanto jogadores, em volta das mesas e coletivamente que produziremos a experiência estética. Concordamos com Briand quando diz que criamos e jogamos com a ficção previamente preparada, mas não criamos uma ficção:

Durante um jogo de RPG, ocorre o oposto. O autor de um RPG cria as condições para a realização de outra obra eventual: a partida. Durante este evento, por causa da atual definição de RPG, já sabemos que a ficção será produzida pelos jogadores que jogam esse jogo. Sabemos que uma partida gerará um momento de criatividade, ele mesmo desmembrado em incontáveis momentos de criatividade. No entanto, nada sugere que uma partida crie uma ficção. (BRIAND, 2014, p. 207) ²⁴⁹

²⁴⁸ “(...) resserre leur focale autour d’une typologie de personnages, d’un segment d’univers, ou d’un genre particulier. Certains empruntent à des fictions venues d’autres médias des logiques qu’ils convertissent en outils. Clairement le JdR, pour permettre l’intercréativité, fait voler en éclats l’unicité d’un ensemble fictionnel (un genre cinématographique par exemple) pour mettre à jour ses mécanismes. Une fois ces mécanismes mis à jour, il les recompose sous forme de système qu’il met à la disposition des joueuses. Ce système devient un instrument d’intercréativité. C’est la raison pour laquelle nous définissons le système de jeu comme l’ensemble des dispositifs qui rendent la fiction intercréative.”

²⁴⁹ “Au cours d’une partie de jeu de rôle, c’est tout l’inverse qui se produit. L’auteur d’un jeu de rôle crée les conditions de la réalisation d’une autre oeuvre événementielle : la partie. Au cours de cet événement, em vertu de la définition actuelle du jeu de rôle, nous savons déjà que de la fiction sera produite par des joueurs jouant à ce jeu. Nous savons qu’une partie engendrera un Instant de créativité, lui-même décomposé en d’innombrables Instants de créativité. Cependant, rien ne laisse penser qu’une partie créera une fiction.”

Como bem afirma Romaric Briand, os sistemas de RPG são criados para permitir aos jogadores tocarem a ficção e a transformarem, servem literalmente como ferramentas. As obras só podem surgir a partir desses livros de RPG que organizam o mundo ficcional e tornam possíveis nossas criações durante as partidas, a partir das nossas performances no jogar. Os criadores de sistemas e livros de RPG, os autores, são como cientistas, são os inventores da máquina de *roleplay*. Logicamente, não são só mecânicos, pois todo o cenário é estruturado, passa também por todo um trabalho criativo e principalmente de organização de material ficcional. São os jogadores que, por fim, dão *forma* a todo esse material ficcional.

6.2.2 – Os diferentes momentos da seleção e organização do material

Veremos nesta sub-sessão o processo prévio de escolha da *matéria* do RPG, como os jogadores decidem as pedras que irão trabalhar, ou seja, como recolhem a ficção do mundo, selecionam, organizam, criam sobre ela e a preparam para que seja formata de fato apenas durante a partida de jogo. Serão três principais momentos, o primeiro – cujos responsáveis são os criadores de cenários e sistemas – é o recolhimento do material do mundo, de outras narrativas; em seguida esse material já minimamente organizado chega à mão do Mestre, através do livro de RPG, que irá transformá-lo; e, por último, os jogadores também farão suas contribuições para definir a *matéria* que irão jogar. Veremos melhor como acontece e o que temos em cada momento.

O início desse trabalho com a *matéria* do RPG é a pilhagem narrativa. O primeiro momento é o da pré-organização do jogo e da ficção, é quando um autor de livros de RPG escolhe um mundo fictício que muitos já conhecem bem, normalmente ligado à fantasia, advindo do cinema, da literatura, das animações ou da própria cultura popular. Em seguida, organiza-se e estrutura-se esse material em um livro grande, cheio de referências visuais e escritas. Nesses livros, separam-se as regras do mundo, por exemplo, como a magia funciona, quais são elas, são explicadas e definidas a física e metafísica, buscando entender as leis inerentes do mundo ficcional já existente. “O sistema de jogo não se opõe à ficção, pelo contrário, é parte integrante dela: é a transcrição de seus códigos que a torna gerenciável como instrumentos de criação. É uma ferramenta demiúrgica e narrativa” (DAVID, 2015, p. 627).²⁵⁰

²⁵⁰ “Le système de jeu ne s’oppose à la fiction, au contraire il en fait partie intégrante : il est la transcription de ses codes qu’il rend maniables comme instruments de création. Il est un outil demiurgique et narratif”

Dentro desse livro, organizam-se os tropos do mundo que foi escolhido (raças, classes, clãs, tradições etc.) e definem-se quais são seus padrões, suas vantagens e desvantagens, dentro desse sistema de regras pré-estabelecido, para a criação de novos personagens. Os personagens devem seguir os arquétipos, os padrões do mundo, e, para uma boa execução, os livros dedicam grande parte das suas páginas para explicar quais são os limites dessas criações e as possibilidades. Assim ficam estabelecidas muitas possibilidades de criação para construirmos e reconstruirmos o mundo ficcional, desde os limites físicos e metafísicos do mundo até dos próprios tipos de personagens que poderão ser jogados. Como o exemplo anterior do *Brain Soda*, só se pode criar personagens estereótipos dos filmes de horror, esse é um limite que tem que se seguir para jogar o jogo, pois é o material ficcional escolhido e organizado pelo sistema. Em outro exemplo, *Feng Shui* delimita algumas ações ligadas aos filmes chineses dentro do próprio jogo. Mas isso acontece em todo e qualquer exemplo, inclusive nos mais clássicos, como em D&D, onde dragões são normais e podem aparecer; enquanto em *World of Darkness*, por mais que o sobrenatural seja parte do mundo, se um mago faz qualquer tipo de magia poderá sofrer severas consequências da própria realidade. Ou seja, só poderão ser criados personagens, ações e tramas respeitando-se o limite do material ficcional definido. Mesmo que isso possa ser diferente de um grupo para o outro, que possam esticar esses limites mais ou menos, a *matéria* continua ali, viva como qualquer outra e impõe também suas predefinições, sua forma natural, ou seja, os materiais fictícios previamente existentes. O livro é a primeira base para que os jogos possam acontecer, mas somente na prática veremos o que eles realmente são:

Produzir um RPG não é produzir um universo, um sistema e um livro. Produzir um RPG X é, em primeiro lugar, tornar possível partidas de X. (...) Não é possível somente ler um jogo para compreendê-lo. Para compreendê-lo, é preciso primeiro experimentá-lo. (BRIAND, 2014, p. 183).²⁵¹

O livro traz esse primeiro grande elemento que compõe a *matéria* do RPG, um mundo organizado já por regras e com possibilidades implícitas de modificação, com uso do caos e das chances de cada personagem. Esses mundos de RPG são criados também a partir dessas combinações, um novo mundo a partir de outros, a ser experimentado. “Ao meu ver, criar um mundo de RPG é simplesmente combinar e materializar a fim de criar novos estados de coisas. Um mundo de RPG também é criado para ser um teste” (BRIAND, 2014, p. 46)²⁵². Logo depois

²⁵¹ “Produire un jeu de rôle, ce n’est pas produire un univers, un système et un livre. Produire un jeu de rôle X, c’est d’abord rendre possibles des parties de X. (...) Il n’est plus possible de seulement lire un jeu pour le comprendre. Pour le comprendre, il faut d’abord l’expérimenter.”

²⁵² “A mes yeux, créer un univers de jeu de rôle, c’est simplement combiner et réifier en vue de créer de nouveaux états de choses. Un univers de jeu de rôle est lui aussi créé en vue d’une épreuve”

de termos o livro em mão podemos iniciar o nosso próprio processo para adicionar e organizar a ficção. Temos que passar por mais um processo alquímico²⁵³ com essa mistura homogênea e orgânica de ficção, colocando novos elementos e transformando-os.

O segundo momento é quando o Mestre do jogo seleciona o cenário, ou o desenvolve em cima do sistema de RPG que foi escolhido, podendo trazer novidades na própria história. Agora já não é o autor do jogo que trabalha com a ficção e cria um livro, mas o GM que começa a organizar a partida futura. Podemos considerar isso como um aspecto formal, como se nesse processo ele já desse algum tipo de *forma* ao material ficcional que o livro organizou. Mas o que ele realmente faz é completar ainda mais o material ficcional, ou seja, a *matéria* do RPG. Com essas escolhas, ele dará mais corpo à *matéria* viva que vamos usar só depois, no *roleplay* propriamente dito. O Mestre vai criar um cenário específico dentro do mundo – ou talvez usar algum já indicado em outro livro –, uma trama específica – ou que também pode ser usada de algum livro –, vai construir personagens novos, vai criar mais ficção. Ele constrói quase todo o passado do que vamos jogar. Não todo, pois é exatamente em cima desses novos elementos e do sistema e mundo ficcional que o jogador também influenciará na composição desse material ficcional. A partir de então, damos mais um passo para que haja desde o início a contribuição de todos os jogadores, todos participam minimamente da escolha da *matéria* do RPG, mas certamente o GM é o maior responsável. Coralie David resume que o sistema permite que todos participem e aproveitem as possibilidades de formatar o material ficcional, o qual ela dá exatamente esse mesmo nome, lembra da cooperação e criação coletiva, mas entende que a ficção é construída durante a partida pelo *storytalking*:

Mais do que um arcabouço de criatividade, o sistema de jogo tem como objetivo permitir que todos aproveitem o material ficcional criado por outros, que o criem por si mesmos: a ficção é construída sobre os fundamentos da contribuição de todos, é por isso que falamos mais sobre *storytalking* do que de *storytelling*, porque ela é construída com base em uma troca constante e concomitante, em oposição à alternância, binária, a autoridade geradora e resolutive. (DAVID, 2015, p. 616).²⁵⁴

O que ela afirma é verdadeiro não só para o jogo e sim principalmente para antes do jogo, quando a ficção é construída com a colaboração prévia de todos os jogadores que buscam

²⁵³ Termo pensado a partir do texto de Morgane Reynier (2014): <https://www.rosedesventsditions.com/lalchimie-du-jeu-role/>. Acessado em: 22/01/2019.

²⁵⁴ “Plus qu’un cadre pour cette créativité, le système de jeu a pour but de permettre à tout le monde de s’emparer du matériau fictionnel créé par les autres, d’en créer soi-même : la fiction se construit sur les bases des apports de chacun, c’est pour cela que nous parlons plus de *storytalking* que de *storytelling*, car elle se construit sur la base d’un échange constant et concomitant, par opposition au fait d’alterner, de façon binaire, l’autorité générative et résolutive.”

formar o material para brincar. A ficção é selecionada antes da partida, e é transformada e formatada por todos durante, mas todos continuam participando de quase todo o processo.

Em um terceiro momento, os Jogadores, absorvendo essas indicações ficcionais, tanto do livro quanto do GM, ou mesmo do grupo como um todo, vão criar finalmente seu próprio material, dar mais um pouco de vida à *matéria* do RPG. Alguns atributos, habilidades, poderes, magias já foram transformadas em sistemas matemáticos, e se construiu esse banco de dados do personagem ficcional, que é a ficha, disponibilizada para os jogadores e à qual sempre se poderá recorrer, pois ela guarda os elementos ficcionais dos personagens, organiza-os e os deixa bem evidentes. A ficha vem auxiliar nessa reconstrução e criação ficcional dos seres que habitarão o mundo e que serão os protagonistas dessa história. É mais uma interação entre sistema e jogadores.

Essas características organizadas numericamente serão mais à frente utilizadas em conjunto com os dados, elementos que trarão não só o caos do mundo, mas também as chances de os personagens obterem sucesso no mundo ficcional conforme suas características pessoais. “(...) o RPG reorganizou essas diferentes partes na rede significativa de um sistema. O objetivo é disponibilizá-los às jogadoras e torná-los gerenciáveis para que possam usá-los como ferramentas de criação” (DAVID, 2015, p. 625)²⁵⁵. Primeiro, o sistema serve ao GM, ou ao grupo como um todo para decidir cenário, momento presente e um rascunho da trama; em seguida, o mesmo sistema, ou melhor, o livro de RPG como um todo, incluindo a ficha, o universo e as regras, servem aos jogadores-personagens para que construam mais partes da ficção.

Os jogadores criarão as histórias de seus personagens, suas motivações, o que querem, e suas próprias fichas. Com isso, completa-se a *matéria* ficcional que usaremos, pois as decisões dos Jogadores, de quais tipos de personagens irão jogar e seus objetivos definem mais um pouco quais serão os limites dessa narrativa, ou melhor, dessa criação. Pode ser que alguma criação da história ou ficha dos jogadores-personagens altere o próprio mundo, principalmente se o Mestre permitir maior liberdade e aceitar essas sugestões implícitas para o mundo fictício selecionado.

Não só essa primeira pilhagem narrativa de um mundo específico, ou de um gênero ficcional, que logo em seguida é reconstruída, organizada e que define, numericamente ou não, seus principais elementos e limitações, faz parte do material ficcional. A pilhagem narrativa é uma constante, muitos outros mundos compõem aquele padrão que escolhemos para montar o

²⁵⁵ “(...) le JdR réorganisait ces différentes pièces dans le réseau signifiant d’un système. L’objectif est de les mettre à disposition des joueuses et de les rendre maniables pour qu’elles puissent les utiliser comme outils de création”

sistema, tudo é permitido na pilhagem narrativa, podemos misturar vários sabores distintos. Cada jogador irá trazer suas próprias referências, aumentando a pilhagem narrativa de outro lugar, mais ou menos erudito, mais ou menos popular. Como já vimos, é muito comum essas referências aparecerem até nos próprios livros de RPG, mas os Jogadores e Mestres poderão trazer habilidades, organizações, poderes, histórias, tramas etc., todo e qualquer material ficcional de outro lugar para essa massa amorfa que está se construindo até esse momento. Podemos em um jogo de D&D inserir – como GMs ou mesmo jogadores-personagens – uma organização criminosa como a Akatsuki do universo de Naruto; misturas ficcionais como essa são muito comuns de acontecer, na verdade são uma constante – e motivos de brincadeiras e piadas entre os participantes. O material ficcional do RPG é extremamente completo e complexo, ele é uma massa grande, cheia de referências e estilos diversos, ao mesmo tempo muito densa e bem maleável durante todo o jogar. A arte, segundo David, é essa mistura de paradigmas e regras já existentes, organizados por um sistema, que é muito semelhante ao que estamos falando de RPG:

A arte não é uma invenção ex nihilo, mas uma composição de paradigmas já existentes (notas de música, palavras) compostos de acordo com regras (sintaxe, harmonia) para que sua recepção seja inteligível por um terceiro. Em certo sentido, a criação artística equivale a organizar paradigmas já conhecidos de acordo com novos sintagmas. Se não inventa um novo dispositivo de mídia material, o RPG é um meio separado, porque permite produzir um material fictício, independentemente de um meio físico. (DAVID, 2015, p. 628).²⁵⁶

Até aqui se construiu a própria ficção na soma de outras ficções: pegamos esses materiais já existentes e os compusemos de diferentes modos, primeiramente sistematizando-os, e, em seguida, passando por fases alquímicas, de adição e transformação dessa *matéria*. Poderíamos considerar essa como uma primeira etapa de dar *forma* ao material ficcional, já que ele se transforma várias vezes e em momentos diferentes, mas prefiro entendê-la apenas enquanto uma preparação e seleção desse material. Estamos ainda conhecendo as pedras possíveis, escolhendo melhor quais as cores e misturas com que vamos trabalhar, qual recorte do mundo vamos usar. Como resumimos no início, passamos por três momentos principais dentro desse processo: o primeiro é a organização e adaptação de um universo de outra mídia para as mecânicas e estruturas próprias do RPG; no segundo momento, o Mestre vai pegar esse

²⁵⁶ “L’art n’est pas une invention ex nihilo, mais une composition de paradigmes déjà existants (notes de musiques, mots) arrangés selon des règles (syntaxe, harmonie) pour que leur réception soit intelligible par un tiers. En un sens, la création artistique revient à agencer des paradigmes déjà connus selon des syntagmes inédits. S’il n’invente pas un nouveau dispositif médiatique matériel, le JdR est un média à part car il permet de produire un matériau fictionnel indépendamment d’un support physique.”

material e pensar em tramas específicas, colocando um pouco dos temperos que gostaria para a campanha, decidindo melhor um lugar, uma época e um conflito; no último e terceiro momento, os Jogadores pegarão as fichas do sistema, as regras, analisarão as possibilidades de criações de personagens e seus *backgrounds* dentro desse universo específico, do livro e do Mestre. Terminamos, por fim, de preencher esse material que poderá ser ainda muitas vezes transformado, mas que agora já é a própria *matéria* da mesa de RPG. Ou melhor, será esse o nosso futuro *material ficcional maleável*²⁵⁷.

6.2.3 – Enfim o *material ficcional maleável*

A partir de agora a *matéria* continuará sendo moldável, mas começará a ganhar finalmente uma *forma*, a qual explicitaremos logo adiante. No entanto, a diferença é que, antes de começarmos a jogar, temos que preparar e escolher bem essa *matéria*. O livro não faz parte direta do jogo, da partida que performaremos, assim como não fazem parte as fichas e *backgrounds* dos personagens, nem mesmo a trama pré-pensada pelo Mestre e suas limitações impostas. Enquanto escolhemos ainda não estamos jogando, ainda não estamos dando uma *forma* a esse material ficcional, estamos apenas fazendo seleções específicas e passando essa *matéria* por alguns processos alquímicos de transformação e soma para melhor se aproximar da *matéria* que queremos realmente trabalhar em seguida: estamos co-criando e selecionando o material que moldaremos coletivamente. Mas, logicamente, esse é um processo fundamental, no qual já fica evidente a complexidade que é usar a ficção enquanto *matéria*, e como a relação de diversas pessoas, presentes (todos os jogadores) e não presentes (criadores do sistema e criadores de outras obras e mundos fictícios), é a base dessa criação. O material ficcional passa por vários processos alquímicos, a *matéria* vai se transformando, é primeiramente organizada para, em seguida, deixar de ser tão densa e definida e se tornar maleável e efêmera:

²⁵⁷ Romaric Briand fala de um “*contenu fictionnel malléable*”, que optamos por traduzir por *material ficcional maleável*, para mantermos utilizando o mesmo conceito e suas definições, ao mesmo tempo em que explicita, de modo mais presente e direto, as ideias que viemos trabalhando até aqui. Suas ideias se encaixam perfeitamente com o que viemos debatendo até o momento e somam uma qualidade ímpar. Talvez ele tenha confundido *matéria* com conteúdo, o que nesse caso é perfeitamente aceitável. É comum confundirmos *matéria* e conteúdo, até pela relação *matéria-forma* e *forma-conteúdo*, como já alertamos, mas elas não são a mesma coisa, em nenhuma das práticas artísticas, e seus conceitos são bem diferentes. O conteúdo se relaciona mais à história específica, e a *matéria* aos elementos físicos do mundo que usamos para criar. No entanto, no RPG a *matéria*, por ser a própria ficção, se mescla com o conteúdo de um modo tão intenso que pouco conseguimos ver seus contornos específicos, embora eles ainda existam.

O que é específico para RPG é essa relação alquímica com o texto. A partir da palavra escrita, o RPG configura uma dupla transmutação do texto: o Mestre transforma o texto pela primeira vez em um substrato, um material lúdico ao ler os livros do jogo. (...) Extraído esse substrato, o Mestre o transmite às jogadoras que por sua vez o transmitem performando oralmente, com todos os movimentos de intercriatividade que isso implica. Em certo sentido, o RPG é um processo alquímico do texto escrito para a oralidade, uma espécie de processo de “des-reificação”. (DAVID, 2015, p. 470).²⁵⁸

Nessa última transformação, todo o material ficcional previamente organizado se torna oral, esse último estágio alquímico é o mais importante e definitivo. Os outros que existiram antes são também essenciais, embora não sejam de fato essa transformação completa do material escrito para oral, que só acontece nesse quarto e último momento: o jogo. Tudo que se construiu antes faz parte desse processo, a seleção dos materiais, a organização dele, a adição de novos elementos e até a preparação ritual para que aconteça a alquimia de fato.

São facilmente confundíveis esses limites, afinal eles são de fato muito tênues, principalmente porque a base é a própria ficção – ela não existe no mundo, ela desde sempre é uma criação, então alguém já deu uma *forma*, e nós a reformamos ainda mais antes mesmo de começarmos. É complexo, mas ainda não começamos a jogar; se só olharmos para o momento em que o jogo começa fica mais evidente que o que estamos fazendo antes não é dar *forma*, não como no *roleplay*. Enquanto preparamos o jogo, preparamos também a *matéria* do RPG. “Creio ter demonstrado definitivamente que não há *uma* ficção produzida durante um jogo de RPG. Um jogo de RPG cria *a* ficção, cria um conteúdo ficcional maleável que desaparece no final da partida” (BRIAND, 2014, p. 213)²⁵⁹. Romaric Briand defende bem objetivamente o fato de que não estaremos em momento algum criando *uma* ficção, estamos criando constantemente *a* ficção: a partida de RPG cria esse *material ficcional maleável* que manusearemos constantemente, usando como ferramenta o próprio sistema até o fim do jogo.

É no jogar que notaremos o quanto esse material ficcional é de fato maleável; daremos uma *forma* a tudo isso a partir do momento em que começarmos a jogar. Toda essa massa amorfa, densa e cheia de cores diferentes começará a ter uma estrutura mais clara e fará algum sentido captado pelos nossas capacidades mentais. “A intercriatividade consiste numa reorganização narrativa deste material ficcional, que é a criação das jogadoras” (DAVID, 2015,

²⁵⁸ “Ce qui est spécifique au JdR, c’est ce rapport alchimique au texte. À partir de l’écrit, le JdR met en place une double transmutation du texte : le MJ transforme une première fois le texte en substrat, en matériau ludique à la lecture des livres du jeu. (...) Ce substrat extrait, le MJ le transmet aux joueuses qui vont à leur tour le transmuter en jouant, par l’oral, avec tous les mouvements d’intercréativité que cela suppose. En un sens, le JdR est un procédé alchimique du texte écrit vers l’oral, une sorte de processus de « dé-réification ».”

²⁵⁹ “Je crois avoir démontré de façon définitive qu’il n’existe pas *une* fiction produite au cours d’une partie de jeu de rôle. Une partie de jeu de rôle crée *de la* fiction, elle crée un contenu fictionnel malléable qui disparaît à la fin de la partie”

p. 625)²⁶⁰. A *intercriatividade* é o conceito principal que Coralie David forja em sua tese, e ela aparece justamente no ato de dar *forma* ao jogar com essa *matéria* ficcional, como ela mesma escreve.

Assim como o mundo resiste quando colocamos uma câmera para apreendê-lo, e como o mármore resiste às nossas marretadas que tentam dar uma nova *forma* a ele, a ficção no RPG também resiste enquanto mundo a partir de todo o sistema que sugere e sustenta essa *matéria*. Frédéric Sintès cria a ideia de “resistência assimétrica” para falar dessa relação entre personagem e mundo e personagem e personagem, ou seja, quando dois lados desejam coisas distintas:

Eu já falei sobre a relação entre jogador e GM como a vontade e o mundo. A realidade resiste, é impossível para nós, como seres humanos, quebrar uma pedra com as próprias mãos e para convencer alguém, com frequência, leva tempo, nervos e suor. O que me interessa neste artigo é a tensão fértil que existe entre os diferentes participantes. O RPG dá uma ilusão de realidade, criando um equilíbrio de poder entre os diferentes participantes; para uma boa dinâmica, é importante criar uma resistência saudável. Eu chamo isso de resistência assimétrica. (SINTÈS, 2011).^{261 262}

O sistema criará essa resistência ficcional, mas também procurará soluções para ela de diferentes modos para cada situação em que o mundo ou outros resistam a qualquer tipo e desejo de ação. Sintès (2011) resume objetivamente: “universo torna-se um conjunto de regras destinadas a resistir às ações dos jogadores. (...) a descrição de um universo nunca é neutra”²⁶³. O mais interessante é perceber que a ficção é organizada de tal modo, através, principalmente, do livro de RPG, que permite nosso trabalho formal sobre ela desde que respeitemos certos limites e condições necessárias, assim como qualquer outra *matéria* mais ou menos concreta. Se no cinema temos que obrigatoriamente lidar – com mais ou menos consciência e vontade – com o pulsar do real, com a borboleta²⁶⁴ que entra em cena quando menos esperamos, no RPG

²⁶⁰ “L’intercréativité consiste à une réorganisation narrative de ce matériau fictionnel, qui est la création des joueuses”

²⁶¹ <http://www.limbicsystemsldr.com/la-resistance-asymetrique/>. Acessado em: 27/01/2019.

²⁶² “J’ai déjà parlé de la relation entre joueur et MJ comme la volonté et le monde. La réalité résiste, il nous est impossible, en tant qu’êtres humains, de casser un rocher à mains nues et pour convaincre quelqu’un il faut bien souvent du temps, des nerfs et de la sueur. Ce qui m’intéresse dans cet article, c’est la tension fertilisante qui existe entre différents participants. Le JDR donne une illusion de réalité en créant un rapport de force entre les différents participants, pour une bonne dynamique, il est important de créer une résistance saine. J’appelle cela la résistance asymétrique.”

²⁶³ “univers devient un ensemble de règles conçues en vue de résister aux actions des joueurs. (...) la description d’un univers n’est jamais neutre”.

²⁶⁴ Cf. texto importante sobre a borboleta no cinema de Griffith, em que Jean-Claude Biette fala sobre a realidade que invade o plano e como essa capacidade do cinema torna alguns filmes muito poderosos: <http://dictionariosdecinema.blogspot.com/2011/03/borboleta-de-griffith-por-jean-claude.html>. Acessado em: 27/01/2019.

temos que lidar com o pulsar da estrutura ficcional que aparecerá nos confrontos e suas soluções muitas vezes inesperadas trazidas, comumente, pelos dados poliédricos.

Todo o universo de RPG é único, e o processo de construção desses mundos que terão tanto da cultura popular quanto de cada um dos jogadores e suas referências será constantemente alterado. O mundo ficcional se torna esse material ficcional com a sua maleabilidade resistente. É possível que todos os jogadores, em diversas mesas espalhadas pelo mundo, criem e transformem os mundos ficcionais advindos de um mesmo livro, de um mesmo cenário, mas sempre cheio de outras atribuições particulares do grupo. No entanto, para que esse corpo quase amorfo, cheio de ficções – narrativas, tropos, arquétipos –, alimentado pelo inconsciente coletivo e também por cada indivíduo que coloca conscientemente suas referências, possa ser formatado durante a partida, precisamos que ele também tenha sua resistência própria. Precisamos aceitar que a maleabilidade só faz sentido se existir também a dureza, o estado constante da *matéria*. Esse atributo pode alterar completamente na mão dos grupos de jogadores, pode ser mais próximo de um mármore ou de uma argila, mas a partir do momento que negamos a resistência do material ficcional não temos mais como dar *forma*, ele não mais se mantém. Por tudo isso alguns teóricos do RPG percebem que essas estruturas dos universos ficcionais são muito específicas:

Em conclusão, o advento desses universos resilientes implica uma recepção interativa, uma vez que eles existem em si mesmos e resistem à finitude da obra para a qual foram originalmente criados. Eles se libertam da linearidade de uma narrativa única. O corolário é permitir que todos escrevam os seus, e é precisamente isso que o RPG realiza pela interatividade dos mundos fictícios. Isso implica repensar os processos que geralmente presidem sobre a criação da diegese, o que dá aos universos do RPG estruturas muito específicas (...). (DAVID, 2015, p. 355)²⁶⁵

Um material ficcional complexo como o que temos pode ser alterado a partir de atos formais muito simples, mas a composição desse modo formal também é multifacetada e extremamente poderosa para ser capaz de transformar essa *matéria*. A *forma* no RPG parece ser tão instintiva que podemos inclusive acabar ignorando a sua presença fundamental, pois ela é a radicalização mais forte do que já existia antes na nossa sociedade, e o RPG se apropriou dela, transformou-a e elevou seus potenciais.

²⁶⁵ “En conclusion, l’avènement de ces univers résilients implique une réception interactive, puisqu’ils existent en eux-mêmes et résistent à la finitude de l’oeuvre pour laquelle ils ont été créés au départ. Ils se libèrent de la linéarité d’une narration unique. Le corollaire est de permettre à chacun d’y inscrire les siennes, et c’est précisément ce qu’accomplit le JdR par l’interactivisation des mondes fictionnels. Cela implique de repenser les procédés qui président habituellement à la création des diégèses, ce qui confère aux univers rolistiques des structures bien spécifiques (...).”

6.3 – A performance oral ou quando dizer é realmente fazer

A partir do momento em que entramos em contato com o RPG temos algumas certezas fáceis se nos atentarmos minimamente à sua prática: ele é um jogo; ele é constituído principalmente da fala dos personagens; quase tudo é imaginado; e ele é uma performance. Falamos inicialmente sobre jogo/sistema e a relação dele com a ficção, a qual descobrimos, por último, como sendo a própria *matéria* dessa arte. Nos falta claramente compreendermos como essas falas nos fazem criar e imaginar e como o RPG é uma performance. Porque, apesar de a primeiro momento percebermos o RPG como uma performance, ela certamente nos causa um estranhamento, parece diferente do que esperaríamos comumente, e podemos acreditar, superficialmente, que nem seja uma performance. Olhamos o RPG de mesa e pensamos como ele se assemelha a um teatro, mas sem cenário, sem vestimenta e com os atores todos sentados em volta de uma mesa com dados na mão. Ao que parece é uma performance sem muita ação aparente no mundo físico, uma performance sem movimento. Isso nos estranha e pode talvez nos fazer repensar que tipo de performance o RPG é e qual a sua real proximidade com o teatro. Ela é muito menos física e mais especificamente oral. Precisamos melhor compreender quando dizer é fazer (AUSTIN, 1990). No entanto, para sermos mais efetivos, preferimos estar aliados ao ponto de vista de Barbara Cassin sobre o tema, em seu livro “Quando dizer é realmente fazer” (*Quand dire c’est vraiment faire*, 2018), pois ela parte dos escritos de Austin e desenvolve uma reflexão mais ampla, completa e certa acerca da performatividade.

6.3.1 – Performativo e Constativo

Barbara Cassin é uma pesquisadora que há décadas dedica seus estudos a reabilitar a importância da sofística grega, tenta retomar as propostas e visões de mundo dos sofistas que foram praticamente apagados da história. Pois, fundamentalmente, de acordo com ela, o discurso sofista faz coisas através das palavras (CASSIN, 2018, p. 12). Esse potencial da nossa fala foi esquecido por muito tempo, e retomado conscientemente apenas quando John L. Austin propôs a existência do enunciado performativo dentro da filosofia da linguagem, em contraposição ao que ele chamou de enunciado constativo. Esse último está ligado à função que mais conhecemos da linguagem: dizer de algo que já é, ou seja, observar e falar sobre nosso mundo, é uma função principalmente descritiva. Enquanto um enunciado performativo “não

descreve alguma coisa, ele faz. A distinção constativo/performativo coincide com a distinção verdade/felicidade” (CASSIN, 2018, p. 27).²⁶⁶ Essas são as principais diferenças entre os dois tipos de enunciados: um faz o mundo, o outro aponta para o mundo; um tem a chance de se tornar verdade, o outro ou é ou não é uma verdade. Austin nos elucida com mais alguns exemplos:

Poderíamos dizer: em geral (para a corrida, por exemplo), é o fato de ele correr que torna verdadeira a afirmação [a declaração]: “Ele corre”; ou então a verdade do enunciado constativo [a enunciação constativa] “ele corre” depende do fato de que ele corre. Por outro lado, [...] é a felicidade do enunciado performativo “Peço desculpas” que faz com que eu peça desculpas [é a felicidade do performativo “peço desculpas” que faz com que de fato eu esteja me desculpando]; e depende da felicidade do enunciado performativo “Peço desculpas” que eu consigo me desculpar. Esse é um modo de justificar a distinção “performativo-constativo” – a distinção entre fazer e dizer. (AUSTIN *apud* CASSIN, 2018, p. 26).²⁶⁷

Um constativo é uma sentença padrão. Um enunciado constativo tem sempre como definição ser verdadeiro ou falso, ou seja, sua veracidade é possível de ser verificada. Tem como propósito fazer uma declaração acerca de um fato ou estado de coisas, simplesmente observar algo que está ocorrendo ou que simplesmente é. A princípio, tudo que fazemos através da linguagem são essas constatações, declarações e descrições do mundo e das nossas vidas, ou seja, o uso ordinário da linguagem (CASSIN, 2018, p. 99). Seu uso está ligado à diferenciação do verdadeiro do falso, por isso podemos ter declarações que dizem e observam a verdade: “a neve é branca”, “o RPG é uma arte”; ou que sejam observações falsas, como: “o gato é uma planta”, “todo ser humano nasce livre”. Podemos perceber logo aqui que existe um problema em considerar que um enunciado é verdadeiro, ou, no mínimo, que ele é constativo, simplesmente, pois de certa forma ela propõe algo para o mundo que pode ser discutido e contestado – voltaremos mais a frente nisso. Essas sentenças servem ao campo teórico, dentro das discussões filosóficas, que tenta conceituar, compreender e definir o mundo a partir dessas enunciações, além de servir a vida prática quando pretendemos apenas comentar sobre algo.

No entanto, Austin percebe que podemos fazer muito mais através da linguagem. Ele defende, a partir da década de 50, que podemos também agir através da fala. Um juiz pode dizer

²⁶⁶ “ne décrit pas quelque chose, il le fait. La distinction constatif/performatif coincide avec la distinction vérité/Bonheur”

²⁶⁷ “Nous pourrions dire : en général (pour la course par exemple), c’est le fait qu’il coure qui rend vraie l’affirmation [the statement] : « Il court » ; ou encore la vérité de l’énonciation constative [the constative utterance] « Il court » dépend du fait qu’il coure. En revanche [...] c’est le bonheur de l’énonciation performative « Je m’excuse » qui fait que je m’excuse [it is the happiness of the performative « I apologize » which makes it the fact I am apologizing] ; et il dépend du bonheur de l’énonciation performative « Jem’excuse » que je réussisse à m’excuser. Voilà un moyen de justifier la distinction « performatif-constatif » - la distinction entre faire et dire.”

no tribunal “a sessão está aberta”, e o que acontece é que ele está abrindo a sessão no momento em que diz, e não constatando o estado em que a sessão está. Existe, então, a possibilidade de performar simultaneamente ao enunciar, e dessa forma não podemos categorizar esse tipo de sentença como verdadeira ou falsa, pois elas não são nem um nem o outro, ainda estão no processo de vir a ser. Do mesmo modo, quando um noivo faz seus votos de casamento ele não está contando ao público presente no casamento que ele aceita sua noiva como legítima esposa. Ele está fazendo o gesto de aceitar, e no momento em que ele performa através da linguagem, o ato pode ter sucesso ou não. Ao invés de ser definido dentro dos parâmetros de verdadeiro ou falso, a sua execução pode ser *feliz* ou *infeliz*. Esse enunciado segue essa nova ordem de possibilidade, indica que a ação pode realmente acontecer ou simplesmente não ter qualquer resultado. Caso seja o réu que diga “a sessão está aberta” simplesmente nada acontece, e a ação é considerada *infeliz*, pois ele não tem autoridade para dizer isso no momento, portanto não abre a sessão.

O que define se o ato performativo completou o efeito planejado é o fato de as “condições de felicidade” terem sido cumpridas. Algumas condições que Austin elenca como principais são: aquele quem fala deve ter autoridade para performar tal ato; as circunstâncias, local e momento que tenta performar devem coincidir com o que é esperado; o ato performativo deve ser apropriado para a ação específica que está realizando; deve ser compreendido por aqueles escutam e fazem parte da ocasião; e deve ser dito com sinceridade (1990, p. 31). Austin também propõe alguns critérios gramaticais para performar efetivamente, na tentativa de conseguir diferenciar e melhor definir esses atos como performativos (1990, p. 64). O verbo enunciado deve ser conjugado no presente do indicativo e na primeira pessoa do singular. Temos como exemplos comuns: “Eu declaro”, “Eu aposto”, “Eu prometo”, “Eu nomeio” etc. Benveniste vai ressaltar esse critério particular para definir que um enunciado é performativo:

Um enunciado é performativo quando denomina o ato performado, pois o Ego pronuncia uma fórmula contendo o verbo na primeira pessoa do presente. [...] Um enunciado performativo não o é por poder modificar a situação de um indivíduo, mas sim na medida em que é por si só um ato. O enunciado é o ato. (BENVENISTE *apud* CASSIN, 2018, p. 39).²⁶⁸

Cumprindo-se as “condições de felicidade” a ação acontece de fato simultaneamente à sentença enunciada oralmente. Essa capacidade de agir através das palavras é (re)descoberta

²⁶⁸ “Un énoncé est performatif en ce qu’il dénomme l’acte performé, du fait qu’Ego prononce une formule contenant le verbe à la 1^{re} personne du présent. [...] Un énoncé performatif n’est pas tel en ce qu’il peut modifier la situation d’un individu, mais en tant qu’il est par lui-même un acte. L’énoncé est l’acte.”

por Austin, segundo o qual, para a nossa sociedade atual, o performativo é reconhecido como uma mudança revolucionária. No entanto, como Cassin nos apresenta, esse é o *efeito-mundo* há muito executado conscientemente pelos sofistas: O performativo austiniano é uma singularidade da antiga retórica, a onipotência do logos pensado e praticado pela sofística” (2018, p. 8).²⁶⁹ Reconhecemos facilmente que essa prática acompanhou toda a história humana e é muito presente em vários espaços, como o próprio RPG.

No entanto, Austin começa a notar alguns problemas nessa divisão Constativa/Performativa. Percebe, por exemplo, que muitas constatações poderiam ser transformadas em atos performativos e que de certa forma existe na constatação também uma ação. Percebe que quando dizemos “o RPG é uma arte” não estamos só enunciando algo que já é, mas estamos defendendo uma visão específica que não só aponta, mas aponta dizendo algo. Podemos discordar da frase “todo ser humano é livre”, considerá-la como uma falsa afirmação, mas também podemos considerá-la verdadeira; constatará-la, então, é também fazer algo. Para evitar maiores problemas, Austin procede ao que ele chama de *sea-change* e transforma os atos performativos e constativos em outros três: locucionário, ilocucionário e perlocucionário.

6.3.2 – Os atos de fala

A maior diferença dessa transformação que Austin propõe sobre o próprio trabalho é que a partir de então começamos a considerar que toda enunciação é também um *ato de fala*. O que uma sentença pode fazer é diferente da sua configuração, um constativo pode e comumente também age sobre nosso mundo. Precisamos atentar rapidamente para o fato de que negar tudo e avançarmos para o oposto é um problema ainda maior. Antes ignorávamos o performativo das nossas falas; agora percebemos que alguns dos nossos enunciados agem de fato, diretamente, e Austin conseguiu encontrar exemplos bem expressivos. Depois de perceber o potencial um tanto ignorado das nossas falas, notamos que não só algumas sentenças específicas causam efeitos sobre o mundo e sobre os outros, mas que todas também performam em alguma medida. A partir dessas observações e descobertas importantes, se passarmos para a consideração de que todas as sentenças são iguais – todo ato de fala age, então tudo é performado da mesma maneira e não há diferenças práticas e teóricas – estaremos retrocedendo.

²⁶⁹ “le performatif austinien, est une singularité de la rhétorique antique, la toute-puissance du logos pensée et pratiquée par la sophistique”

Para nos atentarmos às diferenças de linguagem e percebermos melhor o potencial das nossas falas em também agir, Austin sente a necessidade dessa nova divisão dos atos de fala: locucionário, ilocucionário e perlocucionário. Barbara Cassin comenta sobre o problema e motivo da transformação:

A sea-change é (...) sobriamente definida como “o que consegue passar da distinção performativo-constativo para a teoria dos atos de fala”. Mas refere-se à “confusão” que requer um “recomeço” (um novo começo para o problema). Lembremo-nos: “Afinal, ‘fazer alguma coisa’ é uma expressão muito vaga: quando formulamos um enunciado, qualquer que seja ele, não ‘fazemos alguma coisa’?”²⁷⁰

Apesar de ser uma importante constatação de um problema e uma tentativa interessante e proveitosa de tentar responder às questões que apareceram na primeira divisão performativo-constativo, Austin não conseguiu resolver muito bem, com esse movimento e a partir dele, esses pontos de tensão. “Mas se você observar mais de perto, nada é resolvido. A intervenção do perlocucionário apenas faz o ilocucionário, o próprio objeto de Austin, passar de uma dificuldade para outra” (CASSIN, 2018, p. 107).²⁷¹ Na prática o que ele fez foi trocar o nome de constativo para locucionário e de performativo para ilocucionário, além de criar um terceiro tipo, o perlocucionário, onde concentrou os problemas que tinha encontrado anteriormente.

O locucionário equivale diretamente ao constativo, é o tipo de ato mais comum nas nossas vidas, está relacionado ao eixo verdade/falsidade, ele principalmente fala de algo. O ilocucionário também equivale ao performativo, contém os mesmos exemplos, é o que está mais conectado à força do enunciado, à criação em si, é o que faz algo no próprio ato de dizer e está suscetível a ser executado ou não, seu sucesso depende da *felicidade*. O que é apresentado como novo elemento é o perlocucionário, o que é feito a partir do dizer.

O locucionário é o ato de dizer algo, é ligado à *verdade*; o ilocucionário é a *força*, é agir no dizer; e o perlocucionário é o *efeito* pelo ato de dizer. Podemos notar facilmente que o perlocucionário se destaca e é um corpo um pouco estranho entre os três elementos. Além disso, a sua diferença com relação ao ilocucionário é muito sutil e a princípio muito pouco explicada. Ele é a terceira dimensão da linguagem proposta por Austin.

²⁷⁰ “Le sea-change est (...) sobriement défini comme « ce qui réussit à faire passer de la distinction performatif-constatif à la théorie des actes de discours ». Mais il renvoie à « l’embrouillami » qui oblige à prendre « un nouveau départ » (a fresh start to the problem). Souvenons-nous : « Après tout, ‘faire quelque chose’ est une expression très vague : lorsque nous formulons une énonciation, quelle quelle soit, ne ‘faisons nous’ pas ‘quelque chose’ ? »”

²⁷¹ “À y regarder de plus près cependant, rien n’est résolu. L’intervention du perlocutoire fait seulement passer l’illocutoire, objet propre d’Austin, d’une difficulté à une autre”

Cassin estabelece outras comparações que podem nos ajudar a melhor compreender o que essa tripla divisão representa de fato. Pensando sobre o ponto de vista da filosofia clássica, do modo como ela vê o mundo, que conta apenas duas dimensões da linguagem, ela estabelece a relação do locucionário à própria filosofia, que pensa, estuda e fala de algo, e o perlocucionário à retórica, parte também da filosofia, que discute e tenta persuadir. Apesar de Austin não dizer diretamente isso, o perlocucionário parece ser a exata expressão da retórica, pois tem como função causar efeitos sobre os outros a partir das palavras. Esse é o segundo uso da linguagem e que teoricamente já nos é muito conhecido, embora na ordem de Austin apareça como um terceiro elemento. A retórica aristotélica ataca o que é uma outra retórica, a sofística. Os sofistas jogavam com a linguagem e criavam a partir das suas falas orais os *efeitos-mundo*, trocavam e alteravam a própria realidade a partir da arte retórica. Cassin define o performativo-ilocucionário: “le performatif austinien, est une singularité de la rhétorique antique, la toute-puissance du logos pensée et pratiquée par la sophistique” (2018, p. 8).

Essas são as três dimensões da linguagem que Austin nos ajuda a enxergar, embora altere a sua ordem: “Vamos contrastar tanto o ato locucionário quanto o ilocucionário com um terceiro tipo de ato” (AUSTIN *apud* CASSIN, 2018, p. 90).²⁷² O perlocucionário aparece como o que ainda não conhecemos, algo novo, mas, como sabemos, o que surge da proposta austiniana revolucionária é o performativo-ilocucionário. A terceira via não está na retórica, mas na prática sofista que questiona constantemente o fetiche *verdade/falsidade* e o fetiche *valor/fato* (CASSIN, 2018, p. 9; AUSTIN, 1990, p. 150). É curioso essa questão da retórica, que é a prática reconhecida por nós e pela filosofia, sendo a segunda dimensão da linguagem, aparecer na teoria de Austin apenas depois do choque do performativo, retórica sofista, e do constativo, enunciado padrão (CASSIN, 2018, p. 91).

O locucionário é o ato de fala mais usual do nosso cotidiano. O perlocucionário é o que fazemos através das palavras, convencendo as pessoas das nossas verdades, fazendo sentir algo ou agir do modo que queremos. O ilocucionário é o agir e falar simultaneamente, ele pode alterar a própria verdade a partir do seu ato, se for, claro, executado com *felicidade*. Barbara Cassin comenta sobre a terceira dimensão da linguagem à luz dos pensamentos sofistas:

Terceiro, vale repetir: nem o “falar de” constativo, dizer alguma coisa sobre alguma coisa, segundo o regime do verdadeiro e falso, próprio da filosofia, nem o “falar a” convincente segundo o regime do persuasivo e do não-persuasivo que a filosofia

²⁷² ”Let us contrast both the locutionary act and the illocutionary act with yet a third kind of act”

atribui à retórica, mas, pura e simplesmente, “falar”, e produzir imediatamente um efeito-mundo, fazer coisas com as palavras. (CASSIN, 2018, p. 15).²⁷³

Ambas as formas retóricas – a aceita pela filosofia ou a excluída por ela – são semelhantes, pois causam efeitos sobre a realidade e sobre o outro, mas são propostas diferentes e realizadas através de diferentes modos. O perlocucionário é a retórica tal qual a conhecemos, enquanto o performativo-ilocucionário se assemelha às práticas sofistas comumente ignoradas. A noção dos atos de fala nos ajuda a retomar pontos fundamentais da linguagem e suas capacidades: “Austin desperta a filosofia de seu sono apofântico” (CASSIN, 2018, p. 93).²⁷⁴ Essa terceira dimensão histórica da linguagem demonstra a *força* que as palavras têm e podem ter no nosso mundo. Ela foi expulsa ou negada por filósofos como Aristóteles, que define a prática dos sofistas como um “falar por falar”. Essa crítica demanda um outro sentido para a *epideixis*²⁷⁵ que é realizada e defendida pelos sofistas inicialmente, mas cuja execução podemos ver no nosso dia a dia nos atos performativos “descobertos” por Austin. Cassin comenta sobre a diferença de ordem de aparição desses tipos de ato:

antigas: a filosofia (1), a retórica (2), então a sofística (3) que a filosofia nega (assimila ou expulsa); modernos: o locucionário (1), o ilocucionário (2), o perlocucionário (3). “Falar de”, “falar a”, “falar por falar” ou, adotando a atual terminologia da filosofia: filosofia, retórica, sofística e, ao lado de Austin, locucionário, perlocucionário, ilocucionário. (CASSIN, 2018, p. 91).²⁷⁶

A filosofia clássica nos habitua a contar somente dois modos: primeiro, falar sobre alguma coisa; e segundo, falar com alguém. O primeiro é o locucionário, que busca definir, compreender e apontar o mundo que nos cerca, falar a partir do mundo. Constatamos que um político ganhou a eleição porque ele já o fez, e por isso é uma *verdade*. O segundo é a capacidade que temos de persuadir o outro, ou seja, o equivalente ao perlocucionário e à retórica, a habilidade de a partir das palavras convencer alguém sobre algo, persuadir, ou até induzir a uma ação, causar *efeitos*. Em outras palavras, aprendemos desde cedo que podemos

²⁷³ “Troisième, répétons-le : ni le « parler de » constatif, dire quelque chose de quelque chose, selon le régime du vrai et du faux propre à la philosophie, ni le « parler à » convaincant, selon le régime du persuasif et du non-persuasif que la philosophie assigne à la rhétorique, mais, tout simplement, « parler », et produire immédiatement un effet-monde, faire des choses avec les mots.”

²⁷⁴ “Austin réveille la philosophie de son sommeil apophantique”

²⁷⁵ “En sophistique, cela s’appelle epideixis, mise en visibilité de celui qui performe en même temps que de la chose performée, celle dont on fait l’éloge : effet-monde produit, et par convention, et par invention.”

²⁷⁶ “antiques : la philosophie (1), la rhétorique (2), puis la sophistique (3) que la philosophie dénie (assimile ou expulsa) ; modernes : le locutoire (1), l’illocutoire (2), le perlocutoire (3). « parler de », « parler à », « parler pour parler », soit, en adoptant la terminologie courante de la philosophie : philosophie, rhétorique, sophistique, et, côté Austin, locutoire, perlocutoire, illocutoire.”

fazer somente duas coisas com a linguagem: falar de algo e também falar para alguém. (CASSIN, 2018, p. 85). Essas considerações fazem emergir novamente o problema que comentamos anteriormente: dizer que “o RPG é uma arte” ou “todos os humanos nascem livres”, antes enunciados definidos como constativos, apresentam também a ação clara do perlocucionário. Apesar de eles falarem de algo, esses enunciados causam efeitos e assumem uma posição de persuasão do interlocutor. O perlocucionário causa um efeito semelhante ao ilocucionário diante da *verdade*, pois, diferente do que costumamos acreditar, a linguagem pode transformar e construir a *realidade*. (TUTU *apud* CASSIN, 2018, p. 22). Esse tipo de enunciado são atos de fala que performam, mas não são performativos, pois são perlocucionários e não ilocucionários.

6.3.3 – Ilocucionário ou Perlocucionário

Percebemos que todo enunciado é um ato de fala, ou seja, ele não é nunca apenas constativo, ou locucionário. Nós performamos ao dizer, mudamos algo, e a esse *efeito* chamamos de perlocucionário. No entanto, com isso, um outro problema aparece mais claramente, o performativo que tinha, inicialmente, o poder de transformar, produzir o *efeito-mundo*, parece perder um tanto do seu propósito. “A diferença entre ilocucionário-performativo e perlocucionário, entre ‘força’ e ‘efeito’, é muito frágil” (CASSIN, 2018, p. 34).²⁷⁷ Os termos ilocucionário e perlocucionário parecem se confundir e se entrelaçar junto com o performativo e a performance. Um se define a partir do *efeito* e o outro a partir da *força*, mas essa força tem exatamente a capacidade de causar um efeito. Uma citação, em que Cassin tenta resumir os dois atos de fala, pode nos ajudar a percebermos algumas diferenças importantes:

Parece-me que estamos aqui mais perto da fronteira instável entre “perlocucionário”, com efeito retórico sobre o outro pelo dizer, subjetivo poderíamos dizer (...) e “ilocucionário”, o mais “ativo” dos atos de fala, capaz de mudar diretamente o estado do mundo no falar, transbordando em todo caso o perlocucionário com qualquer coisa como um efeito-mundo imediato e objetivo, que não é absurdo chamar de “força”. (CASSIN, 2018, p. 134).²⁷⁸

²⁷⁷ “La différence entre performatif-illocutoire et perlocutoire, entre « force » et « effet », est très fragile”

²⁷⁸ “Il me semble que nous sommes là au plus près de la frontière labile entre « perlocutionnaire », avec effet rhétorique sur l’autre by saying, subjectif pourrait-on dire (...) et « illocutionnaire », le plus « actif » des actes de langage, capable de changer directement l’état du monde in saying, débordant en tout cas le perlocutionnaire avec quelque chose comme un immédiat et objectif effet-monde, qu’il n’est pas absurde d’appeler « force ».”

O ilocucionário é uma *força* ativa, mais imediata que executa a transformação no mundo no próprio falar, é um movimento simultâneo, a fala e o gesto ocorrem em conjunto. O dizer é realmente fazer, e “O ato, portanto, é identificado com a enunciação do ato. O significado é idêntico ao referente” (CASSIN, 2018, p. 40)²⁷⁹ não existe diferenciação entre o dizer e o seu resultado no ato de fala ilocucionário. O perlocucionário é a capacidade que temos a partir da arte retórica em também transformar; ele causa efeitos, mas através do dizer, pela fala, e não na própria fala. Podemos afirmar que o perlocucionário é mais subjetivo, pois age nas pessoas e menos no próprio mundo como uma ação realizada pelo performativo-ilocucionário. “O ato ilocucionário está ‘ligado a’ efeitos, mas o seu próprio não é, como o ato perlocutório” (CASSIN, 2018, p. 120).²⁸⁰

Um ato ilocucionário pode ter *efeitos* perlocucionários, ou seja, pode causar algo em quem escuta de modo não objetivo e totalmente ligado a sua ação, não controlável. Dizer qualquer coisa comumente produz um efeito na plateia. O perlocucionário existe através da fala e a partir dessas alterações causadas no pensamento ou sentimento ou estado do outro. (AUSTIN, 1990, p. 114). O ilocucionário é a própria ação através das palavras. Ambos performam de maneiras diferentes, mais ou menos planejadas, mas, como todo ato de fala, performam.

O perlocucionário não tem qualquer exemplo de enunciações específicas, e, assim como para a retórica (CASSIN, 2018, p. 102), não existe um tipo formal de identificação. Por esse motivo Austin não exemplifica, a nenhum momento, esse tipo de ato de fala, como faz com os outros dois. Ele apenas constrói uma definição que abrange não o *como faz* ou *como deve ser*, mas sim *o que faz*: “Em terceiro lugar, podemos também realizar atos perlocutórios: o que produzimos ou alcançamos dizendo algo, como convencer, persuadir, dissuadir e até, digamos, surpreender ou induzir em erro”. (AUSTIN *apud* CASSIN, 2018, p. 103).²⁸¹ Enquanto o perlocucionário não tem qualquer exemplo de enunciação a ser comparado e seguido, o performativo precisa, para ser performativo, respeitar algumas convenções básicas como já apresentamos anteriormente. O ilocucionário tem uma certa estrutura, enquanto o perlocucionário pode ser realizado a partir de qualquer enunciação.

Essa é a principal diferença a ser apontada entre esses dois atos de fala, nas palavras do próprio Austin: “Os atos ilocucionários são convencionais, os atos perlocucionários não o são”

²⁷⁹ “L’acte s’identifie donc avec l’énoncé de l’acte. Le signifié est identique au référent”

²⁸⁰ “L’acte illocutoire est « lié à » des effets, mais son propre n’est pas, comme l’acte perlocutoire”

²⁸¹ “Thirdly, we may also perform perlocutionary acts: what we bring about or achieve by saying something, such as convincing, persuading, deterring, and even, say, surprising or misleading”

(*apud* CASSIN, p. 124).²⁸² Falar na primeira pessoa do singular no presente do indicativo é, talvez, a principal convenção e o modo mais simples de diferenciar os dois, pois o performativo-ilocucionário só pode ser realizado dessa forma. Ele é de fato uma ação, precisa ter uma voz ativa, faz no mundo algo a partir de si mesmo. O ilocucionário, no entanto, não prevê essa abertura de significações variadas para o público, no sentido de que o que diz é o que é, e a ação e o resultado dela são intencionais (CASSIN, 2018, p. 119). Não faz a partir da fala, mas com a própria fala, é limitado a uma forma, mas tem uma *força* específica. Do ponto de vista do perlocucionário, prevemos uma audiência e um orador, existe a noção clara de consequência das nossas ações, ou seja, dos nossos atos de fala. O ilocucionário segue uma convenção de forma, deve ocorrer dentro de alguns limites; os perlocucionários existem como *efeito* sobre uma audiência; a partir dessas características específicas as duas práticas são equilibradas.

No RPG essas questões ficam mais evidentes, pois os Jogadores podem agir, em quase todo caso, somente a partir dos seus personagens, e suas falas são convencionais, inclusive com frases repetidas muitas vezes como “Eu ataco”²⁸³. O Mestre causa *efeitos* criando e construindo os cenários e cenas do mundo, mas não segue qualquer convenção, embora faça isso exatamente para uma audiência que o escuta atentamente. “No per-formativo, o enunciado é o ato em si, no per-locucionário, o enunciado é o meio de agir e produzir um efeito” (CASSIN, 2018, p. 97)²⁸⁴ Os Jogadores e o Mestre têm poderes diferentes entre funções dentro do RPG, que serão melhor explicados no desenvolvimento deste trabalho. Essa arte recente tem os atos de fala muito presentes como parte essencial da estrutura, o que pode nos ajudar – ao experimentarmos e compararmos esses enunciados, seus objetivos e como funcionam em jogo e na experiência estética – a nos fazer perceber melhor o que significa essa diferença de *força* e *efeito*, além do que significa cada ato de fala. Como já vimos, no RPG as posições que os jogadores ocupam

²⁸² “Les actes illocutoires sont conventionnels, les actes perlocutoires ne sont pas”

²⁸³ Esse é um exemplo típico do ilocucionário austiniano, com a voz na primeira pessoa e no presente do indicativo, um enunciado com uma estrutura mais comum à língua inglesa. Na língua portuguesa nós raramente usamos “eu corro” querendo dizer “estou correndo”. Tal construção soa anômala e pouco aceitável, e nos sugere um sentido bem diferente. No entanto, no RPG, essa forma aparece frequentemente: usamos o presente do indicativo como se respondêssemos a um telefonema com “eu tomo banho” para pedir que alguém atenda, e não contando que fazemos isso com certa frequência. Certamente, esse uso nos soaria estranho em outros espaços, mas na prática do jogo esse modo funciona bem e é o que poderíamos considerar como padrão. Ainda assim, é comum que usemos expressões também para dizer “eu ataco” como “estou atacando” ou “vou atacar”. As formas de enunciação se misturam um pouco, as do espaço cotidiano (nosso uso comum na língua portuguesa) e as do espaço jogo (o uso mais próximo de um padrão austiniano e da língua inglesa). Elas não são limitadas, ou seja, não precisam seguir um uso menos comum para nós, falantes da língua portuguesa. Apesar de falarmos constantemente “eu ataco”, “eu vou atacar” é um enunciado um pouco mais frequente nas partidas de RPG, e tenho a impressão de que é mais comum usarmos “estou atacando” quando já estamos com os dados na mão ou estamos já os arremessando, mas tudo isso deve ser retomado em estudos posteriores mais específicos.

²⁸⁴ “Dans le per-formatif, l’énoncé est l’acte tel qu’en lui-même, dans le per-locutoire, l’énoncé est le moyen d’agir et de produire un effet”

se intercalam e com isso também o modo como performam; não existe um modo específico e limitado de ato de fala para cada um, mas apenas certo padrão para cada função. Essa constatação de que todos performam é fundamental para uma melhor compreensão do que acontece em uma partida e de como usamos a linguagem para criar.

6.3.4 – Performance ou Performativo

Vamos nesse momento apenas resumir e reiterar algumas questões para que fiquem claras. A partir do momento em que os enunciados constativos e performativos foram substituídos pela noção dos atos de fala, passamos a considerar que todos os três têm algo em comum, pois, de certo modo, eles performam. É justamente essa a grande confusão que temos para entender as diferenças para além do locucionário e ilocucionário:

a dificuldade de traçar um limite claro entre perlocucionário e locucionário por um lado, entre perlocucionário e ilocucionário por outro lado, que o leva a propor um conceito também mais amplo, vago e genérico: é o do ato de fala que está muito mais próximo da “performance”. (CASSIN, 2018, p. 95).²⁸⁵

Apesar de precisarmos estar alertas para essa generalização, por trazer aspectos vagos e genéricos para a performance e dificultar nossa compreensão, os atos de fala nos permitem perceber que todo enunciado faz algo. Mais uma vez, essa questão fica muito mais evidente nos jogos de RPG, pois diante de qualquer partida notamos que os atos de fala aparentemente mais locucionários do que ilocucionários, como os propostos principalmente pelo GM, transformam o mundo ficcional e agem de certa forma, fazem com que os jogadores-personagens, em ambas as posições, vejam as descrições do que é (uma verdade para aquele mundo). Existe essa capacidade de outros enunciados causarem *efeitos* distintos do performativo; a noção de performance é mais ampla. “O performativo é um conceito preciso, a performance é um campo vasto” (CASSIN, 2018, p. 80).²⁸⁶ O performativo original de Austin pode ser identificado mais proximamente com o ilocucionário, ou seja, um tipo específico de ato de fala com características únicas e uma *força* que só ele tem, uma performance singular. Os outros atos de fala performam em graus e modos diferentes são usados por outros motivos, mas comumente causam algo, principalmente sobre os que escutam.

²⁸⁵ “la difficulté de tracer une frontière nette entre perlocutoire et locutoire d’une part, entre perlocutoire et illocutoire d’autre part, qui le conduit à proposer une notion elle aussi plus vaste, vague et générique: celle de speech act, mettons « acte de parole », beaucoup plus proche de la « performance ».”

²⁸⁶ “Le performatif est un concept pointu, la performance est un vaste champ”

Quando pensamos que todo ato de fala é uma performance, notamos melhor o peso do sujeito nas sentenças ditas e sua capacidade de agir e fazer através das palavras. As enunciações não somente falam sobre o mundo, elas fazem algo no mundo e ainda manifestam o indivíduo presente, sua marca perpassa o discurso. Ele se torna um orador para uma plateia, ele é fundamental para o discurso, o enunciado não pode ser separado dele, é ele que performa. A verdade a partir disso é questionada, pois percebemos que ela se transforma e notamos que no que se diz como verdade há sempre a influência de alguém.

Não considerar a existência de uma verdade é preocupante, mas pode ser ainda mais quando se retira o pensamento pessoal, a ideologia e o posicionamento das enunciações feitas e estabelecidas como verdade inquestionável; assim, nos tornamos inconscientes da moral e do posicionamento que ela contém. Quando uma perspectiva que questiona essas verdades é dada como a única ideologia existente, a única visão de mundo de indivíduos, devemos realmente nos preocupar e compreender o que sustenta essa defesa. O discurso de neutralidade está aliado a uma verdade pura sem qualquer influência de sujeito. Devemos estar atentos ao fato de que nem nas constatações históricas, nem nos jornais, o enunciado está livre do sujeito, e um efeito perlocucionário está minimamente sempre presente. A filosofia a partir de Platão e de Aristóteles não acredita que está criando verdades, mas que está apenas mostrando-as para os outros através de seu discurso apofântico, apodêtico, “que revela”, pois a *verdade* é essencial, é por si mesma sem a influência direta de um indivíduo. Para eles a sofística deveria acabar, pois ela é, segundo eles, a retórica do mal que se contrapõe à retórica deles, do bem, por isso essa última, junto com a filosofia, devem continuar existindo, pois simplesmente desvelam a *verdade*. Pode-se afirmar que com Platão a retórica desaparece, pois é confundida com a sofística quando é ruim, ou com a filosofia quando é boa” (CASSIN, 2018, p. 87).²⁸⁷

Perde-se a disputa pela verdade no momento em que ela é dada como única e pura, pois não sofre influência do discurso, é apenas desvelada, não há a possibilidade mais de discuti-la, de exercer a retórica, e assim a verdade também perde. É tirada de nós, indivíduos, a agência sobre ela, como se ela nunca pudesse ser metamorfoseada.

Os sofistas são conscientes de que a *verdade* pode ser criada por meio do discurso; esse é o *efeito-mundo* que pode ser revelado novamente a partir do performativo-ilocucionário. “É assim que a liturgia (kosmos, kallos, sophia, aretê, alêtheia) se abre, pela maneira como um ‘eu’ dá logismon ao logos – ‘vem e passa de um para o outro no meu discurso’ – em um

²⁸⁷ “Aussi bien peut-on soutenir qu’avec Platon la rhétorique disparaît, puisqu’elle se confond soit avec la sophistique quand elle est mauvaise, soit avec la philosophie quand elle est bonne”

acontecimento que performa um outro mundo” (CASSIN, 2018, p. 134).²⁸⁸ Podemos expandir o potencial da performance a partir desses dois pontos: do performativo de Austin e da noção retórica dos sofistas. Górgias, um sofista pré-socrático, defende essa perspectiva com uma frase belíssima: “O discurso é um grande soberano que com o menor e mais inaparente dos corpos performa os atos mais divinos” (*apud* CASSIN, 2018, p. 81).²⁸⁹ Ele entendeu e percebeu, há muito tempo, o poder concentrado no discurso, a possibilidade de transformar, com algo aparentemente tão singelo e simples, a própria verdade, ou melhor, ele percebeu o poder de criar. Cassin comenta sobre a *epideixis*, semelhante ao performativo: “uma epideixis não descreve em termos de verdade, não produz apenas um efeito persuasivo, mas realiza com felicidade o que eu chamo de efeito-mundo” (CASSIN, 2018, p. 96).²⁹⁰ Essa é uma das importantes contribuições dos sofistas, perceber e praticar a retórica para além do convencimento do outro; a fala pode ser extremamente poderosa em sua performance, mais do que “falar para” e “falar de”, ela pode *fazer com*. Cassin aponta o elogio de Helena, escrito por Górgias, como a maior demonstração desse poder, pois a partir desse momento a verdade sobre Helena é alterada:

A natureza paradoxal do louvor aí se revela totalmente: Helena é a mulher mais culpada desde que colocou toda a Grécia no fogo e no sangue, mas Górgias nos convence de que Helena é a própria inocência. (...) não sei dizer se a inocência de Helena é agora um valor ou um fato. (CASSIN, 2018, p. 132/134).²⁹¹

O sujeito pode com o seu discurso transformar a realidade, ou seja, aquilo que é visto como *verdade*. Uma certa inversão acontece, pois constatamos que essa outra verdade também possivelmente foi criada por outro discurso; percebemos no constativo a centelha de um performativo que foi realizado com *felicidade* e se tornou, por consequência, uma verdade: “Todo constativo em certas circunstâncias que o exemplo sofisticado nos permite compreender melhor é um performativo feliz que se tornou verdadeiro” (CASSIN, 2018, p. 113).²⁹² Vemos isso na poesia como na arte de modo geral, como na política, como nas nossas relações

²⁸⁸ “C’est ainsi que la liturgie {kosmos, kallos, sophia, aretê, alêtheia} ouvre, via la manière dont un « moi » donne logismon au logos - « venez passer de l’un à l’autre en mon discours » - sur un happening qui performe un autre monde”

²⁸⁹ “Le discours est un grand souverain qui avec le plus petit et le plus inapparent des corps performe les actes les plus divins”

²⁹⁰ “une epideixis ne décrit pas en termes de vérité, elle ne produit pas seulement un effet de persuasion, mais elle effectue avec félicité ce que j’appelle un effet-monde”

²⁹¹ “La nature paradoxale de l’éloge s’y révèle pleinement : Hélène est la plus coupable des femmes puisqu’elle a mis la Grèce entière à feu et à sang, pourtant Gorgias nous convainc qu’Hélène est l’innocence même. (...) je ne saurais dire si l’innocence d’Hélène est désormais une valeur ou un fait.”

²⁹² “Tout constative dans certaines circonstances que l’exemple sophistique nous permettra peut-être de mieux cerner, est un performatif heureux qui est devenu vrai”

humanas. A performance dos atos de fala tem um poder criativo imenso que transborda para muito além da estrutura padrão estabelecida inicialmente. A arte aproveita a linguagem e cria também com o discurso verdades e mundos. A fala é reconhecida como aquela que pode transformar os valores da sociedade. A arte e a fala são agentes questionadores e metamorfoseadores fundamentais:

Considerar o Poema de Parmênides com Górgias como um ato de fala é rasgar em pedaços o fetiche verdade-falsidade e fazer a felicidade prevalecer sobre a verdade. Considerar com Górgias o *Elogio de Helena* como uma performance capaz de produzir uma Helena inocente é brincar com o fetiche valor-fato. (CASSIN, 2018, p. 80)²⁹³

O potencial performático e a percepção que "A arte imita a natureza e a completa" (CASSIN, 2018, p. 64)²⁹⁴ são notados explicitamente e em conjunto no RPG. Essa arte ignorada expõe na sua própria estrutura básica as escolhas que podemos fazer: ““Falar ao invés de fazer, falar para fazer melhor, falar quando é a única maneira de fazer. Quando dizer é de fato fazer” (CASSIN, 2018, p. 30).²⁹⁵ Essa é exatamente a perspectiva do RPG, que enxerga na performance oral uma competência há muito tempo esquecida. Os performativos aparecem constantemente e sustentam as ações sobre o mundo a partir dos atos de fala dos jogadores-personagens, em outras palavras, aprendemos com o RPG que podemos falar no lugar de fazer e que isso pode ser, além da única maneira de criarmos mais livre e facilmente, libertador para a própria performance que se encontra, mais uma vez, potencializada em uma prática artística.

O espaço criado pelo RPG nos ajuda a repensar a capacidade do discurso e dos atos de fala. Jogamos novamente com as palavras e exploramos seus limites enquanto lidamos com o mundo ficcional. Experimentamos com a ficção o que o discurso pode fazer com a nossa própria realidade enquanto trazemos a ficção para a realidade, enquanto performamos essa nova arte. O locucionário do Mestre é uma verdade muitas vezes já estabelecida através da *felicidade* ou de outros mundos ficcionais, ou pelas próprias ações suas ou dos Jogadores, às vezes pelos resultados dos dados; suas falas são dadas como constativas, embora tenha nelas um tanto da performance, inclusive do performativo, mas de outra maneira. O ilocucionário dos jogadores-personagens é limitado pelas suas capacidades ficcionais, ou melhor, pela vida e experiência

²⁹³ “Considérer avec Gorgias le Poème de Parménide comme un speech act, c’est mettre en pièces le fétiche vérité-fausseté et faire primer la félicité sur la vérité. Considérer avec Gorgias l’Éloge d’Hélène comme une performance capable de produire une Hélène innocente, c’est se jouer du fétiche valeur-fait.”

²⁹⁴ “L’art imite la nature et la parachève”

²⁹⁵ “Parler au lieu de faire, parler pour mieux faire, parler quand c’est la seule manière de faire. Quand dire, c’est vraiment faire”

dos seus personagens, mas sustentam e criam, a partir da *felicidade* dos seus atos, a *verdade*. Agem não somente no mundo ficcional, mas no próprio mundo real através do performativo, preferem falar ao invés de fazer, e falar se torna realmente fazer. A performance se torna mais complexa, se mostra em uma forma única capaz de experimentar a dificuldade de compreender o que faz uma verdade ser uma verdade. Esses debates nos ajudam a entender a posição e prática dos Jogadores e Mestres, enquanto nos ajudam a rever efetivamente esses atos de fala:

Eo ipso, o locucionário é também um ilocucionário, porque é a princípio um ato. Com o ato de fala integral, é a performance que escolhe a aposta. O equilíbrio de poder é invertido. A verdade se encontra depois da felicidade, como um caso especial. O que conta, e que surpreende, na relação entre verdade e felicidade não é tanto que a verdade é necessária para um performativo ser feliz (sim, há um estado do mundo, com condições e intenção, que determina sua felicidade), mas é que a sessão está de fato aberta quando o performativo foi pronunciado sob condições de felicidade. Em outras palavras, quando o performativo é feliz, o constativo que ele se torna é então verdadeiro. Parece-me que é por aí que nos movemos para além do performativo *stricto sensu* indefinível, para tocar uma performatividade expandida à performance. (CASSIN, 2018, p. 112).²⁹⁶

Percebemos nas partidas de RPG que o que chamamos de locucionário do Mestre tem claramente também uma força ilocucionária muito marcada, e é nesse sentido que o performativo parece se expandir para outras possibilidades. O que parece ser uma simples descrição de algo sempre tem também uma força ilocucionária presente, pois os enunciados padrão comumente já carregam em si os três: locucionário, ilocucionário e perlocucionário. Nos enunciados dentro das partidas de RPG, ditos principalmente pelo Mestre, que aparentam apenas dizer algo sobre o mundo, essa presença do ilocucionário é muito mais explícita; nos faz refletir, inclusive, que não se trata mesmo de um locucionário puro e sim de um ilocucionário disfarçado de simples descrição. O contrário também é verdadeiro: as ações dos Jogadores que chamamos de ilocucionárias também são realizadas a partir das suas descrições; ao mesmo tempo em que agem também estão narrando algo do mundo, e no fundo os dois se espelham: são criadores ao passo que falam sobre o mundo ficcional e assim também criam.

No RPG podemos perceber os atos de fala mais vivos e constantes, aquilo que não conseguimos reproduzir na prática cotidiana é manifestado nas partidas de RPG. Nós falamos

²⁹⁶ “*Eo ipso*, le locutoire est aussi un illocutoire, parce qu’il est d’abord un acte. Avec l’acte de discours intégral, c’est la performance qui ramasse la mise. Le rapport de force s’inverse. La vérité se trouve après le bonheur, comme un cas particulier. Ce qui compte, et qui surprend, dans le rapport vérité/bonheur n’est pas tant que de la vérité soit requise pour qu’un performatif puisse être heureux (oui, il y a un état du monde, avec conditions et intention, qui détermine la félicité), mais c’est que la séance se trouve de fait ouverte lorsque le performatif a été prononcé dans les conditions de félicité. Autrement dit, quand le performatif est heureux, le constatif qu’il devient alors est vrai. C’est, me semble-t-il, par là que nous passons au-delà du performatif, indéfinissable stricto sensu, pour toucher à une performativité élargie à la performance.”

no mundo físico e ao mesmo tempo falamos de algo que acontece no mundo ficcional a partir exatamente da nossa fala. Por isso a descrição e a ação se tornam mais completas e complexas, pois fazemos os dois dentro dessa dinâmica do diegético e extra-diegético, de jogo e ficção. Nós construímos a *verdade* do mundo ficcional através das *forças* do performativo realizado por Jogador e pelo Mestre no nosso mundo, sentimos essa criação e percebemos o seu movimento. O locucionário do Mestre é também um ilocucionário, cria descrevendo o mundo; o ilocucionário do Jogador é também um locucionário que descreve algo que acontece no mundo ficcional. Performamos no nosso mundo e criamos um outro mundo ficcional extremamente ligado a nós e à nossa experiência. O performativo no RPG funciona, mesmo com suas particularidades fundamentais, de modo muito semelhante ao que Cassin retoma da retórica sofista: ele deixa explícito esse poder da linguagem. Ela resume bem a troca que propõe entre *verdade* e *felicidade*, coloca no discurso e na força que o sujeito pode exercer, a partir da performance, diante do mundo a responsabilidade e o potencial de estabelecer novas *verdades*. A força do performativo pode ser expandida a uma nova concepção de performance discursiva, pois pode criar o mundo através da retórica sofista. Não precisamos enunciar apenas em primeira pessoa para realizarmos o *efeito-mundo* através das palavras, mas notamos que existe sim uma diferença, ao menos no momento em que nos encontramos. O RPG testa esses limites, experiencia o que pode ser feito e como pode ser feito; sentimos as diferenças apenas na vivência das partidas, mas também podemos olhar mais atentamente para essas distinções de tipos, formas e as suas diferentes *forças*. Conseguimos compreender melhor a performance oral a partir dessas análises e vê-la em uma sequência constante de atos de fala poderosos. Essa expansão do performativo para a performance é essencial para o RPG e também pode ser para nós, que ao descobirmos a *força* que temos em nossas vozes, percebemos a possibilidade de mudar o mundo.

6.3.5 – Os performativos: Pagão, Cristão e Jurídico

As diferenças de perspectivas históricas aparecem também na prática do performativo, no modo como ele é praticado; as condições de *felicidade* vão se alterando, se tornando mais rígidas enquanto nos afastamos das perspectivas sofistas e da poesia da Grécia antiga. Formam-se tipos diferentes de performativo com o passar do tempo, e para Cassin eles se resumem também em três. Austin, como vimos, expõe os performativos-ilocucionários com exemplos bem específicos. São performativos que acontecem principalmente dentro de ocasiões

exclusivas, sustentadas por leis e seguindo certos padrões, e essas questões fazem parte das suas condições de *felicidade*. “A sessão está aberta” não é um performativo que pode ser executado em qualquer lugar e nem mesmo por qualquer pessoa. Esse que conhecemos como o performativo elaborado por Austin pode ser visto também como o último dos três tipos de performativos, por uma perspectiva linear, que corresponde à terceira era do performativo, e podemos chamá-lo de performativo Jurídico:

A terceira era do performativo, a era moderna, é aquela estudada por Austin: o performativo mediado pela sociedade. “A sessão está aberta”, “Eu nomeio este barco Queen Mary”: para que isso funcione, para ser bem-sucedido, eu devo estar investido de autoridade judicial, quer eu seja Ministro da Marinha ou solicitado por ele, ou seja, uma posição e condições convencionalmente garantidas pela sociedade são exigidas. (CASSIN, 2018, p. 74).²⁹⁷

O Jurídico precisa acontecer em lugares e momentos bem específicos e necessita, inclusive, manter alguns modelos de enunciados; esse performativo é composto por casos bem pontuais dentro da nossa sociedade contemporânea. Retornando muitos anos da nossa história, mas ainda bem próximo da nossa cultura, encontramos o segundo tipo de performativo: o Cristão. Quando Jesus diz “este é o meu corpo”, ele não precisa estar em um lugar específico ou seguir determinadas leis humanas, segue apenas a lei Divina. Sua maior liberdade de criar e agir a partir da sua própria fala vem do fato de ser filho de Deus. É porque Deus o autoriza, como filho e parte da Santíssima Trindade, que ele pode agir através do discurso, pode executar o performativo e o *efeito-mundo*. Deus diz “faça-se a luz”, pois é o próprio Deus, ele pode como o ser todo poderoso do universo criar aquilo que deseja a partir da enunciação. Suas possibilidades são mais ilimitadas, mas a condição é mais limitada, tem de ser ou responder a um único Deus. No performativo Cristão só podemos agir enquanto reles mortais se estivermos sob a sua autorização direta de Deus:

Cristo, único e de uma vez por todas crucificado nos séculos dos séculos – que eu vinculo à palavra sacramental, à autoridade extrínseca, como um modelo clássico do performativo. Em outras palavras, o Deus criador, o do *Fiat lux*, criou o homem à sua imagem, e só Deus autoriza a dizer efetivamente: “Este é o meu corpo”. (CASSIN, 2018, p. 73).²⁹⁸

²⁹⁷ “Le troisième âge du performatif, l’âge moderne, est celui qu’étudie Austin : à savoir le performatif médiatisé par la société. « La séance est ouverte », « Je nome ce bateau Queen Mary » : pour que cela marche, ait du succès, il faut que je sois investi de l’autorité judiciaire, que je sois ministre de la Marine ou star sollicitée par lui, c’est-à-dire qu’il faut une position et des conditions conventionnellement garanties par la société.”

²⁹⁸ “Christ, unique et une fois pour toutes crucifié dans les siècles des siècles -, que je lie à la parole sacramentaire, à autorité extrinsèque, comme modèle classique du performatif. Autrement dit, le Dieu créateur, celui du *Fiat lux*, crée l’homme à son image, et seul Dieu autorise à dire efficacement : « Ceci est mon corps. »”

Ambos os tipos de ato performativo, Jurídico e Cristão, regulam e restringem aqueles que podem dizer; não é qualquer um que pode performar. No máximo, somos capazes de assumir posições momentâneas como a de noivo, e então temos a permissão de dizer e fazer pelo lugar e condição em que estamos. Mesmo assim, precisamos estar reproduzindo um discurso bem delimitado, tendo sido permitido pelo representante divino que dá voz àqueles que estão se unindo na cerimônia religiosa, comumente dentro da própria casa de Deus. No entanto, no passado mais distante, essas forças que regem completamente nossas ações e nossas vidas na contemporaneidade, o estado jurídico e a religião cristã não tinham tamanha força e o mundo era visto de uma maneira bem diferente. Esse último – mas primeiro historicamente, correspondente à primeira idade – performativo é reconhecido por Cassin como o performativo Pagão: “O novo estágio primitivo do performativo é aquele em que um autor pagão cósmico não se autoriza senão por si mesmo (...), profere um discurso vencedor: ‘Eu te abraço os joelhos’”. (CASSIN, 2018, p. 73).²⁹⁹ O exemplo determinante desse performativo vem da Odisseia, quando Odisseu, ao invés de caminhar até a princesa, age pelo dizer, pois dizer era um melhor jeito de fazer o gesto que ele desejava nas condições em que se encontrava. Ele, não a conhecia, estava nu e perdido após ter naufragado, a sua melhor opção era dizer, para suplicar a sua confiança e pedir ajuda sem assusta-la; ele performou de forma muito semelhante ao que faríamos em um RPG, dizendo: “eu me ajoelho aos seus pés”. Ele podia performar dessa forma, mais livre e em um contexto inesperado, pois ambos se viam dessa perspectiva pagã:

Isso é um pagão: alguém, em toda a permeabilidade cósmica, que pode ser um deus e que, para quem se depara com ele, também pode ser um deus. “Que você seja uma mulher ou uma deusa” (VI, 149), diz Ulisses para Nausicaa; “Ele se assemelha aos deuses dos campos do céu”, diz Nausicaa (VI, 242-243). O paganismo é, portanto, uma maneira radical de resolver a questão do próprio e da metáfora. (CASSIN, 2018, p. 65).³⁰⁰

O performativo Pagão é na atualidade muito mais raro de ser percebido, mas talvez uma fagulha dele apareça quando pedimos desculpa a alguém, ou quando dizemos “eu te amo”. Ele apresenta uma possibilidade maior de ação através da palavra, não está limitado a regras e autorizações para além da necessidade de um outro que nos enxerga e compartilha conosco o

²⁹⁹ “La nouvelle scène primitive du performatif est celle où un auteur païen-cosmique, ne s’autorisant que de lui-même (...), profère un discours qui gagne : «Je te prends les genoux.»”

³⁰⁰ “C’est cela un païen : quelqu’un, en toute perméabilité cosmique, qui peut être un dieu et pour qui celui qui vient en face peut être un dieu. « Que tu sois femme ou déesse » (VI, 149), dit Ulysse à Nausicaa ; « il ressemble aux dieux des champs du ciel », dit Nausicaa (VI,242-243). Le paganisme est ainsi une manière radicale de trancher la question du propre et de la métaphore.”

mesmo espaço. Essa concepção de performativo pode nos libertar das amarras que nos permitem apenas fazer-dizer em ocasiões específicas e ainda em posições extremamente limitadas. Acreditar que só alguns indivíduos que ocupam postos de poder podem agir e usar de um elemento tão soberano quanto o discurso acaba nos retomando a mesma questão já discutida no capítulo anterior: nos coloca em um estado de torpor, sem agência e autonomia sobre o mundo em que vivemos. Diferente dos outros dois tipos de performativos, o Pagão abre possibilidade para que todos performem, pois cada um enxerga no outro a possibilidade de ser também um deus, e por consequência, vê em si o mesmo potencial. A relação é mais horizontal, um olha o outro como igual, com a mesma potencialidade de agir e reagir discursivamente. Cada um respeita o próximo e enxerga nele um indivíduo completo enquanto espera também ter os mesmos direitos e a mesma voz; os indivíduos se veem reciprocamente, e a si mesmos, como humanos que podem gerar e transformar o mundo. Se ver como iguais é manter a luz acesa de cada existência que vive e faz nesse mesmo espaço; não competem, não tentam ser mais, nem menos, cooperam. Não precisam ser o Deus, nem o Juiz, pois são criaturas que têm a posse do discurso e das suas agências. O Pagão expressa uma concepção de liberdade fundamental, pois um pode ser livre somente diante de outro ser também livre, e, ao enxergar o outro assim, enxerga também a si mesmo, apoiam-se e ganham a opção de fazer. Autorizam-se mutuamente ao invés de necessitarem de uma autorização maior, limitada e definida pelos poderes estabelecidos na sociedade. Distinguimos, assim, esses três performativos bem diferentes na sua própria execução e que carregam em si uma visão de mundo:

Distinguiremos assim um performativo pagão, cósmico e poético, um performativo cristão, religioso e sacramental, e um performativo secularizado, socializado ou sociologizado, segundo os três modelos: “Eu ajoelho-te abraço os joelhos” / “Este é o meu corpo” / “A sessão está aberta”. Ser pagão hoje é preferir algum Ulisses divino ao Grande Deus Performativo que diz a Verdade. Isso é sempre o que um pagão espera quando encontra um homem: que ele seja divino. O céu estrelado acima de mim e a lei moral em mim, eu os “admiro” e os “venero”, disse Kant. Mas ver a luz e conversar com alguém como pagão já está muito mais próximo da felicidade. Seja qual for o tempo e o caminho, a característica comum é a maneira pela qual um enunciado é, por si só, um ato: um terceiro tipo de poder do discurso, a terceira dimensão da linguagem. (CASSIN, 2018, p. 74).³⁰¹

³⁰¹ “On distinguera ainsi un performatif païen, cosmique et poétique, un performatif chrétien, religieux et sacramentaire, et un performatif sécularisé, socialisé ou sociologisé, selon les trois modèles : « Je te prends les genoux »/« Ceci est mon corps »/« La séance est ouverte ». Être païen aujourd’hui, c’est préférer au Dieu Grand Performant qui dit la Vérité quelques divins Ulysses. C’est toujours à cela qu’un païen s’attend quand il rencontre un homme : qu’il soit divin. Le ciel étoilé au-dessus de moi et la loi morale en moi, je les « admire » et je les « vénère », disait Kant. Mais voir la lumière et parler à quelqu’un, en païen, c’est déjà beaucoup plus près du bonheur. Quelles que soient l’époque et la guise, le trait commun est la manière dont un énoncé est par lui-même un acte : un troisième type de pouvoir du discours, la troisième dimension du langage.”

Os três são performativos que se alteram conforme o modo que olhamos para o mundo, além de se diferenciarem pelas condições de *felicidade* que apresentam. Diante desses três tipos diferentes de performativos e da noção de atos de fala, podemos repensar esses pontos dentro do RPG, que certamente leva tudo isso ao limite, experimenta e radicaliza essas concepções. Podemos compreender muito melhor o RPG a partir desses estudos, assim como ver os atos de fala e os performativos em uma prática menos distante e que utiliza constantemente o discurso como uma ferramenta muito poderosa.

6.3.6 – Os múltiplos atos de fala no RPG

O RPG pode nos ajudar a expandirmos nossos horizontes sobre os atos de fala se o observarmos mais atentamente com essas perspectivas teóricas em mente. Ele deixa em evidência o ilocucionário nas ações dos jogadores-personagens, como um caso típico e convencional, que mantém as principais condições de *felicidade*: ser dito em primeira pessoa do singular com voz ativa, no presente do indicativo. Ao mesmo tempo, o RPG também reorganiza essas condições dentro do seu contexto, ou seja, de um jogo que lida com a ficção – mas veremos melhor essa questão no capítulo seguinte. Os diferentes performativos se enfrentam, expondo seus diferentes poderes e forças. O performativo se expande para uma performance mais próxima das propostas sofistas, encontrando outros modos de agir pelo dizer, além do ilocucionário muito presente. A *verdade* e a *felicidade* se confundem, a *felicidade* mostra a capacidade de conceber mundos e estabelecer a *verdade*. No RPG podemos rever todos esses pontos dos atos de fala, mas marcados pelas suas características particulares. O padrão sofre certas alterações, mas se mostra possível de ser experimentado constantemente. Expandimos nossos horizontes na teoria, na nossa percepção sobre os atos de fala e também na sua prática, no modo como podem ser usados e transformados.

Os Jogadores agem diretamente a partir do performativo, suas falas equivalem às suas ações e mostram uma grande *força* de criação e transformação do cosmos diegético a partir dos seus movimentos nele. As ações vão nos fazendo rever a própria verossimilhança do mundo, que vai se alterando conforme o jogo acontece, pois é transformada coletivamente, pelo Mestre e pelos jogadores-personagens através de acordos tácitos e também pelos atos performativos. O mundo se reorganiza na sua própria realidade naquilo que é ou não *verdade*. Esses atos performativos se confundem um pouco nas vozes das diferentes posições que ocupam, pois de certo modo a ação é diegética, mas ela é dita pelo Jogador, ou seja, o dizer e o fazer estão em

espaços diferentes, ou, talvez, o fazer ocupe ambos os espaços, ficcional e real. Como vimos no capítulo anterior, “Eu ataco com meu machado” é dito pelo Jogador, mas quem faz a ação é o personagem. Pensando a partir de um performativo que faz ao mesmo tempo em que enuncia, quando dizemos *eu* para o personagem, assumimos a sua voz, mas não deixamos de ser jogadores. Dizemos o performativo com nossas vozes no mundo real, mas a ação é executada no mundo diegético, e temos consciência de que não somos nós que estamos enfrentando o dragão. Mas isso tudo nos faz retornar ao capítulo anterior, com um peso diferente agora que temos noção do que é e como funciona um ato ilocucionário. O mais importante é notarmos que o que os jogadores fazem, principalmente, é agir a partir desses atos muito semelhantes aos exemplos performativos. É dessa forma que eles modificam o mundo ficcional, mas também nos fazem sentir o seu peso, pois através da expressão performativa sentimos sua *força*, experienciamos o próprio *feito-mundo*. A cada ação dos jogadores-personagens o cosmos se reordena:

A experiência do cosmos não tem nada de livresca. Refere-se a um fato específico: quando a cada desvio da estrada, a cada volta, a cada passo, o mundo é recomposto. O que o olho vê mantém a estrutura: cosmética e cosmologia juntas a cada vez. Imenso e limitado, o horizonte renova sua ordem. (CASSIN, 2018, p. 47).³⁰²

As ações dos Jogadores são o que movimenta não só a narrativa, mas a própria física e constituição do universo ficcional. São essas ações principalmente que dão *forma* à ficção enquanto *matéria*. Os Mestres também usam o ilocucionário, além do locucionário com força ilocucionária, mais precisamente o que parece ser um outro tipo dele. É um performativo feito a partir da segunda pessoa do singular e do plural, realizado a partir da reação, do olhar, da sensação e percepção dos Jogadores, como: “você escuta”, “vocês correm pelos campos” etc. Além dos ilocucionários, notamos que os efeitos perlocucionários estão sempre presentes nesse meio, nessas ações e reações, na tentativa do jogador-personagem de conseguir algo, de convencer, de transformar, e também estão no *off-game*³⁰³. Claramente, existe ainda assim uma diferença entre a *força* do Mestre e do Jogador, seja nos atos que aparentam ser simples descrições mas criam algo, exercem o *feito-mundo*, seja nos atos ilocucionários feitos a partir de uma segunda pessoa do singular ou do plural, mas também com a voz no presente do

³⁰² “L’expérience du kosmos n’a rien de livresque. Elle renvoie à un fait précis : quand à chaque détour du chemin, à chaque tournant, à chaque pas, le monde se recompose. Ce que l’œil voit tient, fait structure : cosmétique et cosmologie ensemble à chaque fois. Immense et limité, l’horizon renouvelle son ordonnance.”

³⁰³ As ações fantasmas são atos performativos que não foram realmente felizes, mas na concordância em *off* sobre o que realmente aconteceu elas podem ser felicitadas de um modo pós-ação e apenas pela aceitação e discussão. Causa certo estranhamento e parece ter menos força, mas às vezes é o único caminho possível.

indicativo. Esse ilocucionário do Mestre se assemelha mais aos performativos realizados pelos Jogadores, mas não fala a partir de si mesmo em primeira pessoa e sim do outro, em segunda pessoa. O locucionário com força ilocucionária, que acabamos de comentar, não age exatamente, ele descreve mais do que faz diretamente, ainda que faça descrevendo. São diferenças de grau, espelhadas, mas que apresentam variações importantes para nos atentarmos, não são as mesmas vozes e, inclusive, suas forças performativas parecem corresponder a diferentes eras do performativo mostrado por Babara Cassin.

A princípio podemos notar que o Mestre recebe uma autorização jurídica para agir, pois é nesse espaço criado pelo RPG que ele pode falar. Ele tem uma autoridade liberada pelo sistema de jogo, mas na prática das sessões ele assume a posição de alguém que profere um performativo Cristão, permite em certa medida que os Jogadores performem, mas principalmente não tem limitações tão marcadas como as do performativo jurídico. Além disso, o Mestre pode agir mais livremente e de modo mais efetivo e definitivo, mas ainda seguindo certas limitações do próprio mundo que precisa sustentar. Os jogadores-personagens performam num múltiplo de vozes que conversam e se apoiam entre elas mesmas. Eles se autorizam mutuamente a fazer dizendo – os resultados dos dados também compõem essas possíveis autorizações de *felicidade*. Quando um Jogador responde à ação de outro Jogador, respeita e reage às suas criações e ações, traduz na prática performática esse olhar que percebe o potencial divino em cada um, age como se visse o outro como um possível deus. A variedade de jogadores, as posições alternantes e essa troca de olhares potencializam e exibem a força pagã no ato de performar. O Mestre é mais efetivo nas suas performances, mas com uma voz menos ativa que a dos Jogadores, que propõem sempre um novo inesperado a partir das suas próprias ações, ele é como um Deus do mundo ficcional. O Mestre tem uma autorização e posição divina muito poderosa; os Jogadores, ao contrário, criam sua principal força entre eles mesmos, apoiando-se uns nos outros³⁰⁴.

A partir dessa perspectiva, parece existir, no RPG, uma batalha constante entre duas dessas forças performativas, a Pagã, a qual é representada pelos Jogadores nas suas ações, e a Cristã, tendo como representante a figura do Mestre. O Mestre é responsável por manter os limites do mundo, define a maleabilidade da *matéria*, em conjunto com o sistema e o cenário que impõem algumas regras e limitações antecipadamente. O Mestre performa para manter a ordem sobre o caos, ele representa a própria resistência da *matéria*, e seu objetivo principal é manter um mundo coerente que respeita as regras internas e um certo sentido e relação nos

³⁰⁴ Essa troca mútua entre jogadores é fundamental para que a experiência estética da performance e a própria performance aconteçam de fato, como veremos na próxima sessão.

acontecimentos, e é responsável por manter um fluxo contínuo e definido no jogo com a ficção que ajudou a planejar e selecionar. Os Jogadores tentam moldar a ficção conforme seus desejos, cada um transformando o cosmos a partir das suas performances individuais e coletivamente realizadas; eles dão a *forma* nova para o que existe na natureza ficcional. Os jogadores-personagens agem inesperadamente trazendo o caos ao mundo regido pelo Mestre, enquanto o Mestre tenta manter aquilo que já é, resiste às ações por meio dos seus poderes divinos, procura construir uma certa estabilidade e resistência do mundo ficcional. Sobre esses dois performativos que são tomados pela prática do RPG, Cassin apresenta suas diferenças:

Deve-se pensar o performativo pagão por diferença com relação ao cristão: “Este é o meu corpo”. Este é o meu corpo só porque Deus, o único Deus, diz e me autoriza a dizê-lo. “Este é o meu corpo” ou “Eu te batizo” só funcionam porque existe um deus transcendente. Deus, que dá ao falante a autoridade para produzir um discurso que performa. O discurso sacramental, mesmo que lide com o mistério por excelência, é praticado, estudado, pensado como tal: obviamente, esse não é o meu objeto aqui. (CASSIN, 2018, p. 73).³⁰⁵

O Mestre prepara grande parte da *matéria*, seleciona e organiza o material ficcional, e também age como um Deus que pode transformar a realidade, mas sem quebrar com aquilo que propõe, ele principalmente tenta manter a coerência. Os Jogadores dão uma *forma* mais específica a essa *matéria*, transformam-na, testam sua resistência, agem de fato a partir do performativo Pagão. Não é um embate só entre *matéria* e *forma*, mas também entre Cristão e Pagão. O Mestre é o representante cristão, tem mais poder na sua voz, é mais efetivo nas suas performances, mas retém limites. Assume ficcionalmente essa posição, e sabe, mesmo que não com essas palavras, que essa é sua função: agir como a consciência do mundo dos outros. Os Jogadores performam a partir da primeira era do performativo, suas limitações são as do próprio ato ilocucionário, praticamente só agem a partir do dizer *eu* e, por consequência, sofrem limitações do próprio mundo ficcional, mas eles testam sua resistência, vão em confronto ao mundo, à natureza, às criaturas e ao próprio Deus. Por isso, os jogadores-personagens precisam ser plurais, um precisa olhar o outro como um deus Pagão para que as ações aconteçam, um precisa apoiar e responder o outro enxergando nele a sua divindade, ou seja, a sua capacidade de alterar o mundo e de fazer mundos. Além disso, apenas em um conjunto maior de pessoas

³⁰⁵ “Le performatif païen est donc à penser par différence avec le chrétien : « Ceci est mon corps. » Ceci n’est mon corps que parce que Dieu, le Dieu unique, le dit et m’autorise à le dire. « Ceci est mon corps » ou « Je te baptise » ne fonctionne que parce qu’il y a un dieu transcendant. Dieu, qui confère à celui qui parle l’autorité nécessaire pour produire un discours performant. Le discours sacramentaire, même s’il traite du mystère par excellence, est pratiqué, étudié, pensé comme tel : tel n’est évidemment pas ici mon objet.”

consegue-se ter forças para seguir com a batalha contra o Deus dito como todo poderoso, que assume certo controle sobre tudo.

Os jogadores estão juntos e com um mesmo objetivo: brincar com o material ficcional, transformá-lo e tentar expressar através dele seus anseios, individuais e coletivos. O Mestre assume o papel de quem resiste a essas ações, tenta sustentar a realidade ficcional, ao mesmo tempo em que permite suas mudanças. Ele é um Deus da ficção com um grande controle sobre o mundo, um Deus da ficção consciente de que para existir jogo (e batalha) não pode impor toda a sua autoridade e, por consequência, destruir o mundo, pois precisa dos Jogadores agindo com certa liberdade. Os jogadores-personagens apoiarão uns aos outros para que tenham mais voz e força na batalha, para que possam agir por meios performativos e transformar a *verdade* (o estado de coisas no universo narrado). Veremos que no jogo, nos performativos ficcionais, esse apoio a partir da percepção do outro como um deus pagão se expressará de uma forma curiosa e interessante.

Por isso o RPG é tão poderoso na sua prática e estrutura, por representar ficcionalmente uma batalha religiosa, filosófica e política entre forças opostas, tomadas pelo *como se*. Um confronto entre o mundo dado, definido e sustentado da nossa contemporaneidade e os mundos possíveis, infinitos, metamórficos dos deuses pagãos, dos nossos ancestrais. O RPG ficcionaliza, independente da narrativa, essa guerra em um subtexto, entre performativos diferentes que tentam definir e estabelecer seus poderes no e sobre o mundo – um performativo autorizado entre e pelos Jogadores iguais entre si, e outro pelo Mestre, caracterizado por uma força que está sempre acima de todos. O Mestre, por convenção, tem o maior poder sobre o mundo, é único e onipotente, onipresente e onisciente³⁰⁶, mas os Jogadores ajudam a equilibrar o peso dessa balança. Os jogadores-personagens são mais do que humanos com livre arbítrio, com agência diante do destino: eles se enxergam enquanto deuses a partir do olhar do outro e ao se proporem a serem também outros deuses. Inclusive, podemos notar na evolução dos personagens uma tendência forte, principalmente em D&D, a se tornarem cada vez mais próximos de semi-deuses e enfrentarem criaturas no mínimo consideradas como os maiores deuses do mundo fantástico. A batalha do performativo evidencia a metáfora também dentro do mundo diegético.

O Mestre certamente improvisa e também cria o mundo, mas assume o papel de quem apenas expõe, e se coloca os seus desejos acima da estrutura perde um pouco da posição e os

³⁰⁶ Se nos atentarmos podemos perceber que não há a acusação de o Mestre usar *metagame*, pois ele sabe de tudo que acontece o tempo todo e age dentro disso, sua função é também conhecer o mundo e colaborar para a sua organização.

Jogadores estranham. É muito comum que em dicas de RPG para Mestres comente-se sobre nunca deixar parecer que está perdido ou improvisando, deve sempre fazer parecer que está bem preparado, ao mesmo tempo em que demonstra para os jogadores-personagens que eles têm suas agências diante do mundo ficcional, que podem alterar o que foi planejado e testar a física do mundo como desejarem. Se percebemos que o Mestre não está seguro, a batalha terminou, o mundo não está sustentado e estruturado, a resistência da *matéria* se mostra frágil demais e perde-se um tanto da magia e da diversão de transformar um mundo, pois de certa forma cessa a sua existência se não há resistência minimamente. Essa concepção nos faz compreender o peso e a estrutura de tantos Jogadores estarem unidos contra o mundo que os cerca; a batalha é diegética e extra-diegética: enfrenta-se a natureza estável propondo-se sempre uma nova ação que coloca em movimento o mundo ficcional. Esse último deve sempre se reestruturar e manter a sua coerência, sem perder a sua maleabilidade.

Para que haja mudanças deve existir uma resistência. Nesse caso, é preciso que os Mestres mostrem que o mundo tem vida, que é uma *matéria* definida, ainda que maleável, com características particulares e presentes, no qual os jogadores-personagens podem agir. Realmente o Mestre age como Deus, mas em uma posição que confronta outros deuses menores. Suas limitações são aparentes, pois ele deve seguir convenções e regras claras do sistema, e as próprias do universo que propôs. Os Jogadores também devem seguir limitações, mas, ao contrário do Mestre que tenta manter uma coerência e uma estrutura mais definida, os Jogadores questionam o *status quo* e a forma como está organizado, propõem novas estruturas, narrativas e acontecimentos, agem ao invés de enunciar algo como *verdade*. O RPG parece um grande ensaio da revolução das antigas formas de agir e transformar o mundo, uma luta pela queda do autoritarismo cristão e jurídico. Os Jogadores lutam para tirar o controle sobre a voz mantida pelos que têm a maior força na contemporaneidade, os quais o Mestre assume a função de representar ficcionalmente. Nesse processo, eles buscam criar e transformam o mundo que não é mais suficiente nas suas estruturas, formas e limites. O RPG faz esse movimento também na dinâmica social da nossa realidade, pois, como vimos, ele possibilita que todos possam criar arte e se expressar autonomamente.

As descrições do Mestre, a partir das concepções de Cassin que mostram o quão tênues são os limites dos atos de fala, podem ser vistas como enunciados locucionários, pois falam de algo que é sempre *verdade*, sua palavra é lei já estabelecida – apesar de muitas vezes ser a constatação dos performativos que foram realizados com sucesso, expondo a *verdade* depois da *felicidade*. Seus atos de fala são principalmente locucionários com *efeitos* perlocucionários, mas suas performances podem ser justamente reconhecidas no sentido de um performativo

expandido. Seus atos de fala locucionários não falam apenas de algo, mas também criam percepções e ações para os jogadores-personagens, pois informam o que os Jogadores viram e criam *verdades* a partir do próprio discurso narrativo, ou seja, têm força ilocucionária de criação de estados de mundo a partir da aparente simples descrição.

Nessa confusão permeada por múltiplas vozes, diferentes poderes, espaços, performativos e performances variadas, a logologia³⁰⁷ aparece com todo o seu potencial, e o ser se torna um efeito do dizer:

Do dizer em direção ao ser, tal é o sentido da logologia: o ser é um efeito do dizer. A logologia implica ou leva a uma outra maneira de perceber as mesmas coisas, não mais como aparições, mas como “fatos” no sentido de fabricações, ficções, “fixações”. Não ontologicamente, mas logologicamente, não fenomenologicamente, mas sofisticadamente. Os fatos do poema, dizeres formulaicos, enumerativos, comparativos, pesados e leves, alados e ponderados. (CASSIN, 2018, p. 62).³⁰⁸

O RPG nos faz ver essas possibilidades que inicialmente podem parecer muito abstratas. Ele torna possível, reconhecível e disputável o mundo ficcional a partir de diferentes tipos de performativos. É uma arte que cria experiências através da performance oral. Os pensamentos sofistas parecem se encaixar muito bem nas práticas do RPG, que mostra o poder do discurso em diferentes âmbitos, níveis, formas e tipos, e no qual os atos de fala ganham um lugar para existirem em toda a sua extensão. Veremos em seguida que esses atos de fala dos Jogadores – os performativos que de certa forma sustentam e criam com mais *força* esse mundo, pois o colocam em movimento constante – são reestruturados, e as condições de *felicidade* se alteram, pois o RPG absorve o performativo e o transforma.

6.4 – Os performativos ficcionais – A *forma* do RPG

³⁰⁷ Segundo Cassin, esse é um outro modo de chamar o performativo: “Como caracterizar essa terceira dimensão da linguagem, nem falar de, nem falar a? Aristóteles a evoca só para descartá-la como ‘sofística’, fora do que constitui a fala humana e a humanidade do homem e a caracteriza, maliciosamente, como ‘falar por falar’ (*legein logou kharin*). Em Novalis, ela se chama ‘logologia’; em Lacan: ‘falar em pura perda’; em Austin: ‘performativo’. (CASSIN, 2018, p. 10).

“Comment caractériser cette troisième dimension du langage, ni parler de ni parler à ? Aristote l’évoque seulement pour la repousser comme « sophistique », hors de ce qui constitue le parler humain et l’humanité de l’homme, et l’appelle en mauvaise part « parler pour parler » (*legein logou kharin*). Avec Novalis, elle se nomme « logologie » ; avec Lacan : « parler en pure perte » ; avec Austin : « performatif ».”

³⁰⁸ “Du dire vers l’être, c’est le sens de la logologie : l’être est un effet de dire. La logologie implique ou entraîne une autre manière de percevoir les mêmes choses, non plus comme des apparitions, mais comme des « faits » au sens de fabrications, de fictions, de « fixions ». Non pas ontologiquement mais logologiquement, non pas phénoménologiquement mais sophistiquement. Des faits de poème, dires formulaires, énumératifs, comparatifs, lourds et légers, ailés et lestés.”

Já conhecemos melhor a *matéria* do RPG e sua composição, como ela se organiza e como nós a organizamos previamente para podermos, enfim, trabalhá-la e formatá-la. Percebemos o poder do discurso, das palavras ditas, mas agora precisamos perceber mais especificamente como isso acontece no RPG. Aprofundaremos nessa sessão a sua *forma* única e a relação dela na prática, compreendendo melhor as condições de *felicidade*, o poder do performativo e a estrutura que segue nas partidas de RPG. Perceberemos que o performativo será realizado individual e também coletivamente. Pensaremos mais a frente que essas ações e essas relações entre jogadores se dão pela mínima estrutura formal relacionada aos performativos os quais chamaremos de *gestos*. Todo o jogo fará parte dessa transformação da *matéria*, mas notamos que alguns elementos são mais decisivos, mais presentes e fundamentais.

É só com o poder das palavras orais que vamos moldar e transformar a ficção constantemente em um ato presente, efêmero, coletivo e metaficcional que é o RPG. Assim como em outras mídias, o RPG encontra uma ferramenta única para lidar com essa *matéria* tão específica, a partir de um *performativo ficcional*. No RPG, antes de agirmos de fato, através dessa oralidade performática, tudo ainda é apenas uma opção de vir a ser; só por nossas ações a *matéria* pode ser formatada e se torna mais presente:

Tenho a impressão de que, quando, por exemplo, minha personagem psicopata órfã tenta matar um guarda, suspendemos a ficção. Enquanto os dados não forem rolados (por exemplo), não sabemos se o que o jogador tentou é realizado. Temos o começo do movimento, o momento e a intenção, mas não o resultado. Durante este lapso de tempo, ela teve sucesso e falhou e nenhum dos dois. Tudo é possível. (EUGÉNIE, 2015).³⁰⁹

A noção tradicional de ato de fala não consegue explicar as particularidades presentes nas partidas de RPG. Esse *performativo ficcional* não serve simplesmente para agir a partir da fala, como podemos pensar a primeiro momento, mas sim para formatar a ficção em grupo de pessoas e mantê-la viva, fluida. Só desse modo a *matéria* previamente preparada continua sendo de fato um *material ficcional maleável*, ao menos durante todo o processo de jogar. O sistema de regras do jogo e a relação entre os jogadores colaboram para que os atos de fala não aconteçam simplesmente sem alguma espécie de confirmação, ou melhor, *validação* do ato, ou o que poderíamos chamar de condição de *felicidade* posterior, específicas desses atos performativos.

³⁰⁹ “J’ai l’impression que quand, par exemple, mon pj d’orpheline psychopathe tente d’égorger un garde, alors on suspend la fiction. Tant que les dés n’ont pas roulé (par exemple), on ne sait pas si ce que le pj a tenté est accompli. On a le début du mouvement, l’élan et l’intention, mais pas son aboutissement. Pendant ce laps de temps, elle a à la fois réussi et échoué et ni l’un ni l’autre. Tout est possible.”

Em todo RPG parece ser necessário seguir essas condições: ter um *material ficcional maleável*, realizar *performativos ficcionais* e reunir-se em um grupo de pessoas. Em outras palavras: para a existência de uma *obra* precisamos de uma *matéria* maleável e resistente que seja *formatada* performativamente pela fala de *autores* – este último sempre no plural.

As diferenças fundamentais entre um performativo no RPG e um performativo num Julgamento ou numa Igreja são:

1. No RPG ninguém está abrindo de fato nenhuma sessão, ninguém está casando realmente com outro alguém, muito menos enfiando a espada no colega quando performa tal ato, mesmo cumprindo todas as condições de *felicidade*. Na realidade, ninguém nem acredita que está “fazendo” algo³¹⁰.

2. As próprias condições de *felicidade* são outras e são constantemente alteradas, apesar de seguirem certa sistematização. Quando digo que “corro e enfio a espada na barriga dele” normalmente ainda não enfiei: mesmo ficcionalmente, preciso de um teste ou de uma comprovação de que o fiz. São determinadas posteriormente ao ato.

3. Ninguém consegue performar sozinho – ou seja, ninguém consegue jogar sozinho –, precisa-se sempre de um outro que permita a sua própria ação, de algum modo, não só com regras, mas principalmente com outros atos performativos.

Além desses três pontos, que me parecem ser os principais para distinguirmos dos atos de fala tradicionais, podemos notar que o próprio Mestre não age com a condição de dizer *eu*, suas ações são normalmente em “segunda” ou “terceira” pessoa do singular ou do plural, nunca em primeira. Vamos começar a estabelecer melhor esse sistema analisando como acontecem as ações e o próprio jogo³¹¹.

³¹⁰ “A maioria de nós concorda que um comandante de campo gritando 'Ataque' na batalha de Waterloo faz um pronunciamento performativo com consequências reais, mas será que o ator que interpreta Tio Teddy em *Arsenic and Old Lace*, de Joseph Kesselring, ao pronunciar o mesmo comando, faz o mesmo? O senso comum sugere uma diferença importante entre o campo de batalha e o teatro, se não para os teóricos da performance, pelo menos para o público, que em geral quer sair vivo do teatro” (REHM, 2003, p. 12).

“Most of us would agree that a field commander shouting 'Charge' at the battle of Waterloo makes a performative utterance with real consequences, but does the actor playing Uncle Teddy in Joseph Kesselring's *Arsenic and Old Lace*, who utters the same command? Common sense suggests an important difference between the battlefield and the theatre, if not for performance theorists, then at least for the audience, who usually want to leave the theatre alive”

³¹¹ Não estou criando essas ferramentas que usamos para melhor entender o RPG, muito menos esse modo específico de observar suas partes e divisões. Muito já se discute sobre a prática dessas ações, trocas, permissões e interações entre os jogadores. Apenas estou tentando sistematizá-las para olhar de um aspecto mais geral e compreender, por conseguinte, de modo mais completo a mecânica e a estrutura do RPG, além das suas especificidades enquanto nova mídia e modo de expressão pessoal e coletivo. Coralie David (2015) chamará essa interação constante de “*intercreativitê*”; Romaric Briand (2014) procurará entender essas relações dentro das

6.4.1 – A resistência assimétrica

Parece que o RPG pode construir o mundo, ou melhor, moldar a sua *matéria* de mundo ficcional a partir ou de uma tensão eminente e constante, muito própria de situações de combate, mas não só, ou de situações mais calmas e tranquilas em que existe uma espécie de concordância e consenso entre os participantes. O primeiro modo é muito relacionado ao conceito que já comentamos de Frédéric Sintès (2011), a resistência assimétrica. No entanto, essas duas relações diferentes, uma mais conflitante e outra mais apoiadora, alteram principalmente o tipo de ação que se faz, dependendo de qual será o *performativo ficcional* que pronunciaremos. A resistência assimétrica é a contramão do consenso, ela que faz com que os caminhos planejados e desejados sejam desviados:

A resistência assimétrica é o oposto do consenso, o consenso é usado para que todos concordem com o jogo jogado em conjunto, para evitar grandes desentendimentos e falsificações de direção, mas isso não significa estabelecer o que o jogo será antes para jogá-lo, mas sim para definir os limites e o processo criativo que você deseja. O consenso pode ser buscado ao pensar um jogo ou uma cena, mas se for usado em qualquer outro momento do jogo, ele tende a suavizar o jogo substituindo a resistência assimétrica, a história não mais ameaça tomar uma direção diferente da desejada, ela se submete aos desejos dos participantes. Pode ser interessante escolher o tipo de história a ser jogada, mas em nenhum caso é interessante ter controle sobre a evolução da história. (SINTÈS, 2011).³¹²

Essa noção de resistência assimétrica nos mostrou há pouco que a ficção, a *matéria* do RPG, tem também uma vida própria, que pulsa e altera nosso próprio trabalho de dar *forma* a ela, resiste às nossas vontades enquanto jogadores-personagens e Mestres de RPG. Além disso, agora a resistência assimétrica estabelece uma relação necessária e criadora, que não deixa de

próprias mentes dos jogadores, dando o nome de “*le Maestrom*”; Frédéric Sintès (2011 e 2017) criará até mesmo termos específicos como “*résistance asymétrique*”, que muitos outros teóricos utilizarão; o que todos tentam aprofundar é essa interação entre um jogador e outro, entre o Mestre e um jogador, e o sistema gerenciando e agindo em conjunto com todos esses elementos. Essa discussão aparecerá também nos grandes fóruns, *The Forge* e *Silentdrift*. Uma das pessoas que sistematizou recentemente esse debate, de um modo mais simples, foi a Vivien Feasson (2016) em vivienfeasson.com/2016/04/19/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-definition/ (Acessado em: 27/01/2019), mas também abordaram essas questões Eugénie (2015), no seu blog jenesuispasmjmais.wordpress.com/ (Acessado em: 27/01/2019), e Julien Poulard (2017), do *Voix d’Altaride* – <http://www.cendrones.fr/cendrones/articles/le-geste-roliste/> (Acessado em: 27/01/2019).

³¹² “La résistance asymétrique est le contraire du consensus, le consensus est utilisé pour que tout le monde soit d’accord sur la partie jouée ensemble, éviter les grands désaccords et les fourvoiements de direction, mais cela ne signifie pas établir ce que la partie sera avant de la jouer, mais plutôt définir les limites et la démarche créative que l’on souhaite. Le consensus peut être recherché en amont d’une partie ou d’une scène, mais s’il est utilisé à tout autre moment de la partie, il tend à ramollir le jeu en se substituant à la résistance asymétrique, l’histoire ne menace plus de prendre une direction différente de celle désirée, elle se soumet aux envies des participants. Cela peut être intéressant de choisir le type d’histoire jouée, mais en aucun cas il n’est intéressant d’avoir un contrôle sur l’évolution de l’histoire.”

ser parte da resistência da *matéria* ficcional, a partir da qual podemos observar como esses embates são transformadores e geradores. Esse tensionamento entre diferentes desejos, concepções de Jogadores, do mundo e do Mestre são tensões criativas, assim como necessárias e empolgantes: “É comumente aceito que o RPG baseia-se em conflito, adversidade e fricção. É isso que produz tensões lúdicas e narrativas e é isso que torna a experiência interessante para os participantes” (EUGÉNIE, 2015)^{313 314}. Não são só pulsões novas para a história ou para as soluções que buscamos primeiramente, mas também essa relação de embate entre participantes, e também entre jogadores e mundo, que gera o próprio mundo, ou melhor, formata a ficção. Em outras palavras, é a partir desses desacordos, desses choques entre ações que é possível performarmos oralmente com *felicidade*. É a partir disso que a *forma* aparece e se relaciona com o *material ficcional maleável* e pode fazê-lo existir em jogo, no presente efêmero da partida. Eu nunca digo “corro segurando firme a minha espada com as duas mãos e enfio ela em seu peito com toda a força” e simplesmente acontece; o próprio mundo gerará testes para ver o quanto consigo cumprir minha ação, e, claro, nesse caso o meu alvo também irá querer se mover enquanto jogador-personagem para defender-se do ataque. A resistência assimétrica soma-se aos motivos da necessidade plural de jogadores, precisa dividir a ação na ficção para que haja choques criativos:

A resistência assimétrica está no cerne do que é importante: se os jogadores tentarem realizar uma coisa, será necessário que outros participantes se oponham, o que lhes dará a resposta. A situação é o encontro entre os personagens e o contexto. Se apenas um jogador gerencia toda a situação, nenhuma resistência se opõe a ele. Precisamos de parceiros de jogo que completem as situações. **O próprio fato de outro participante estar encarregado de controlar partes da ficção às quais eu não tenho acesso é a base da resistência assimétrica.** (SINTES, 2011).³¹⁵

O grupo se mostra necessário para essa criação, pelo menos a existência de um outro que reaja às nossas ações e nos imponha também seus desejos e suas vontades. Se um só impuser sua vontade ao outro, sem qualquer tipo de resistência, não geraremos nada, será apenas um mundo vazio, sem forma e cheio de vontade autoritária e egocentrada. O outro e o mundo ficcional precisam impor essa resistência, reagir às ações do primeiro, entendendo

³¹³ <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/06/16/conceder-1/>. Acessado em: 27/01/2019.

³¹⁴ “Il est communément admis que le jeu de rôle est basé sur le conflit, l’adversité, la friction. C’est ce qui produit des tensions ludiques et narratives et c’est ce qui rend l’expérience intéressante pour les participants”

³¹⁵ “La résistance asymétrique quant à elle se situe au cœur de ce qui est important : si les joueurs cherchent à accomplir une chose, il faudra d’autres participants qui s’y opposeront, qui leur donneront la réplique. La situation est la rencontre entre les personnages et le contexte. Si un seul joueur gère seul l’ensemble d’une situation, aucune résistance ne lui est opposée. Il faut donc des partenaires de jeux qui complèteront les situations. **Le fait même qu’un autre participant ait la charge de contrôler des parties de la fiction auxquelles je n’ai pas accès constitue la base de la résistance asymétrique.**”

também os próprios limites. Sintes (2011) defende que não podemos desenvolver muita resistência, senão desencorajamos o outro a criar e agir, mas também não podemos deixar de resistir – para encontrar esse equilíbrio ele sugere progredirmos aos poucos. Os casos limites dessa resistência serão comumente definidos pelo sistema de resolução utilizado, por lançamento de dados ou regras específicas para cada situação.

6.4.2 – Os diferentes *gestos*

Na prática formal temos ao menos duas possibilidades de ação bem distintas, uma em que apoiamos o outro jogador e outra em que o contradizemos. Esses são os dois pontos extremos, mas existem variações entre eles. É a partir desses atritos, positivados ou negativados, que vamos criar as ações de fato e formatar o mundo, avançando com o tempo e organização. Do mesmo modo acontece a interação com o GM, a partir das ações do mundo e os NPCs. Essa interação formal, essas ações que estamos autorizados a fazer e que modificam o material ficcional, chamaremos de *gesto*³¹⁶. Esse conceito será melhor aprofundado em um segundo momento, mais especificamente na próxima sessão, por enquanto precisamos compreender apenas duas coisas: os *gestos* não equivalem completamente aos *performativos ficcionais*; eles compõem uma sequência de interação necessária para criar. Primeiro, vamos tocar brevemente nessas diferenças.

Os *performativos ficcionais* são muito potentes e são essenciais como elemento formal do RPG, são eles principalmente que criam, sustentam e transformam a ficção. Eles são sempre *gestos* por excelência, pois, como todo *gesto*, compõem a criação da experiência estética. No entanto, nem todo *gesto* é um *performativo ficcional*, embora tenham a mesma função. Um performativo ficcional pode ser substituído por outro *gesto*. Ao performarmos oralmente “Eu seguro a sua mão e caminho”, a resposta também performativa ficcional poderia ser “Eu me aproximo mais e sorrio enquanto entrelaço nossos dedos”, mas também poderia ser um simples aceno de cabeça ou um sorriso do próprio jogador que, em silêncio, não só aguarda a continuação da cena, mas apoia a ação do outro. Um outro tipo de gesto cumpre, nesse caso, o papel do que poderia ser um outro *performativo ficcional*. Resumindo, um performativo sempre é um *gesto*, e outro tipo de *gesto* pode substituir na estrutura formal a posição de um

³¹⁶ Vivien Feasson é quem vai usar o termo *gesto* no sentido mais próximo do que emprego aqui. <http://www.vivienfeasson.com/2016/04/25/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-2-pour-deux-sous-de-vocabulaire/> (Acessado em: 27/01/2019). Retomaremos suas colocações em breve.

performativo ficcional. Sem os atos de fala não podemos criar, mas os diferentes *gestos* nos ajudam a sustentar e a alternar as possibilidades de transformação da *matéria*, ou seja, responder aos *performativos ficcionais*.

Na grande maioria dos casos os *gestos* coincidirão com os *performativos ficcionais* e, por isso, muitas vezes optaremos por colocá-los enquanto sinônimos, apesar de que, como veremos, *gesto* é mais abrangente. Todo performativo é um *gesto*, e todo *gesto* ocupa a função de um performativo, porque para ser *gesto* precisa transformar, ou seja, fazer parte da estrutura formal. O *performativo ficcional* *formata* por excelência a *matéria*.

Ao compreendermos inicialmente a diferença entre ambos, podemos avançar mais para as estruturas que eles compõem e para a sua necessidade, pois é preciso sempre existir uma interação entre os *gestos*. Em uma ação performativa comum como “Eu caminho até a porta e saio”, uma resposta imediata de outro Jogador poderia ser “Eu vejo ele caminhando até a porta e sigo atrás enquanto confiro se minha algibeira ainda está comigo”. Nesse caso, existiu uma ação e a resistência a ela foi extremamente leve por meio de uma segunda ação, mas ainda necessária, pois foi o suficiente para tornar possível e verdadeira a primeira ação. Todo movimento precisa de resistência e gera um atrito, o atrito pode ser muito forte e parar o movimento, ou até alterar o seu trajeto, ou pode simplesmente ser a base para que a ação aconteça. Quase sempre que pronunciamos um ato de fala no RPG ocorre essa espécie de confirmação de que o *gesto* anterior realmente existiu, seguido de mais uma nova proposta. Somam-se uma à outra, a segunda sustenta a primeira, mas o inverso também é verdadeiro, é só a partir desse atrito que temos uma performance de fato. Mais uma vez: uma ação sozinha nada faz, precisa-se do outro, mesmo que para concordar.

Em um combate, por exemplo, poderia se dizer “Eu ataco a cabeça dele com a minha espada”, a resposta comum do defensor seria algo como “Eu tento me defender colocando meu escudo na frente do seu ataque e avançando”. O resultado final pode ser dado por qualquer um dos jogadores participantes, ou, como comumente acontece, pelo GM através da disputa nos dados. A partir disso, é realizado outro tipo de performativo, talvez, mais verdadeiro, mais completo e sintético dos que vieram antes, no qual a resolução da cena é performada.

Outra mecânica, ou melhor, uma técnica formal interessante é: podemos *conceder* a qualquer momento. Nem sempre precisamos resistir ao limite de necessitar jogar os dados, podemos simplesmente escolher não jogá-los e decidirmos o próprio resultado, ou melhor, podemos escolher a falha. Essa forma de agir é muito poderosa e pode alterar e muito as sequências de jogo; mesmo sendo extremamente simples, pode ser muito explorada. Eugénie recorrentemente valoriza o *gesto* de *conceder* nos artigos no seu blog sobre o tema:

Conceder é, penso eu, uma figura de linguagem. Saber conceder é da ordem da técnica, mas a facilidade, a espontaneidade, a fluidez com que o farei, é meu estilo. O contexto em que eu vou conceder e aqueles em que eu nunca concedo são também aspectos do meu jogar que são exclusivos para mim. (EUGÉNIE, 2015).³¹⁷

Para Eugénie, *conceder* é uma figura de linguagem, que ela relacionará com outras escolhas tanto da própria da literatura como do cinema – o plano com *travelling* ou aberto –, ou seja, ela está também falando desses elementos formais, através do pensamento de uma “gramática”, de uma linguagem própria do RPG. Nessa técnica podemos colocar o que é nosso próprio estilo; o modo como faremos e quando faremos são aspectos do nosso jeito específico de performar esses atos de fala concessivos.

Compreender que podemos simplesmente aceitar uma derrota, ceder às proposições dos outros jogadores ou do próprio mundo, é compreender principalmente que estamos jogando com a ficção e não buscando uma vitória em um jogo estrito. Não estamos competindo para que nossos personagens sejam os melhores possíveis, os mais fortes e invencíveis dos heróis, estamos no máximo nos divertindo com o arquétipo de Herói ou de um personagem que se acha invencível, mas ganhar não é o objetivo principal em um jogo de RPG em que almejamos sentir e criar melhores experiências estéticas. Podemos aceitar levar um soco, ou sermos roubados, ou mesmo cairmos de um cavalo, caso achemos que é o melhor a acontecer no momento em que ou alguém ou o mundo resiste às nossas vontades.

Essas ações poderiam ser ainda diferentes mesmo em um combate, como: “Eu soco a cara dele”, a resposta, a resistência, então, poderia ser “Eu tomo o soco, viro o rosto, limpo o sangue na minha boca e olho com raiva e os dentes cerrados”. O segundo jogador-personagem apenas reagiu, sem colocar em xeque a primeira ação, sem contradizê-la, aproveitou-a e somou na cena. Não precisou de um sistema de resolução nem de outro tipo de performativo para sintetizar, pois a própria relação entre os dois atos já foi o suficiente para entendermos o que realmente aconteceu. Um pode, enfim, performar em cima do outro. Essa última sequência de atos de fala age, mantém a proposta anterior e responde ao confronto colocando algo novo na ficção. Aqui já temos a *concessão* sendo aproveitada de um modo diferente. Ao *conceder* fugimos de um padrão de ação, nossa reação é um tanto inesperada, não pedimos pela rolagem de dados para com o resultado definirmos se o soco acertou ou não. A possibilidade de *conceder* é um tanto complexa, podemos usá-la de diferentes maneiras e em diversos momentos.

³¹⁷ “Concéder est, je pense, une figure de style. Savoir concéder est de l’ordre de la technique, mais l’aisance, la spontanéité, la fluidité avec lesquelles je vais le faire, c’est mon style. Le contexte dans lequel je vais concéder et ceux dans lesquels je ne concède jamais, ce sont aussi des aspects de mon jeu qui me sont propres.”

6.4.3 – Sequências de *gestos*: a performance oral completa

Praticamente são três as possibilidades de sequências de *performativo ficcionais*, ou seja, de darmos *formas* coletivamente ao nosso material – mas é bem provável que encontremos outras com mais tempo e estudos:

I

- a** – Performativo Propositivo (Tese) – Desejo do primeiro jogador
- b** – Performativo Reativo (Antítese) – Resistência assimétrica
- b₂** – Jogada de dados ou outro sistema de resolução, que nem sempre é necessário
- c** – Performativo Conclusivo (Síntese) – Normalmente feito pelo GM

II

- a** – Performativo Propositivo
- b** – Performativo Aditivo / Contemplativo

III

- a** – Performativo Propositivo
- b** – Performativo Concessivo / Reativo

Os performativos no RPG só acontecem nessa estrutura: mesmo que possam existir outras sequências, sempre terá mais de um enunciador, sempre se terá uma resposta à primeira proposta, que é o que a sustenta. É necessário gerar uma resistência física para a criação, mesmo que seja de uma concessão ou contemplação completa. Existe sempre uma espécie de validação, um ponto de resistência gerado por outro que faz o mundo continuar girando, mesmo que gerado pelo silêncio: “O silêncio é uma validação tácita, e o fato de que um jogador responde minha proposição é uma validação explícita” (EUGÉNIE, 2015).³¹⁸ ³¹⁹ Ainda que não respondamos diretamente à ação, nossa simples presença ali, ou uma nova proposição, podem

³¹⁸ <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/05/12/du-fixe-et-du-mouvant-1/>. Acessado em: 27/01/2019.

³¹⁹ “Le silence est une validation tacite, et le fait qu’un joueur rebondisse sur ma proposition une validation explicite”

validar tacitamente os *gestos* anteriores; inclusive, podemos pensar que comentários feitos em *off*, ações físicas, piadas internas ou padrões do grupo podem fazer parte dessa construção. Esse provavelmente é um dos motivos mais fortes da necessidade de um grupo para jogar; com apenas uma pessoa é impossível, duas pessoas também não são o suficiente, precisa-se de no mínimo três para se conseguir essa estrutura, embora a média seja de cinco participantes.

Os atos de fala são ficcionais, pois existem apenas nessa relação fictícia, ou seja, com o mundo ficcional, com a *matéria* do RPG, e não são pronunciados como ações reais; existe a consciência constante e inerente, ao pronunciarmos os atos de fala, de que estamos construindo uma ficção. Afinal, como já vimos, não somos nossos personagens, eles são nossos veículos no mundo ficcional, funcionam como *EVA*s, agimos a partir dos seus corpos. Quando performamos oralmente suas ações estamos dando uma espécie de comando para o *EVA*, conseqüentemente para nós mesmos, estamos agindo no mundo diegético, mas conscientes de que ainda estamos dentro de um robô gigante, ao qual nossas sinapses estão conectadas e, portanto, experienciamos seu corpo *como se* fosse o nosso. Os *performativos ficcionais* acontecem apenas dentro desse outro mundo, e assim temos o distanciamento próprio da ficção, são *como se* fossem atos de fala.

Essas seqüências possíveis equivalem ao nosso modo de organizar o mundo. São essas ações que nos permitem modificar a *forma* da ficção, de somar nela e transformá-la. Funciona como uma espécie de montagem cinematográfica, em que a relação prática de planos diferentes resulta em algo novo, ou seja, pequenas tentativas de selecionar e interagir com a *matéria*. São como planos e contraplanos que buscam mostrar e modificar o mundo e nossa visão sobre ele. Esses planos podem se chocar, as proposições podem ser opostas, e vai se tentar encontrar um consenso em um terceiro plano; ou pode um somar na progressão do outro, sustentando e adicionando um significado novo; ou, em um último caso, um pode reagir de modo inesperado ao primeiro plano, resultando em um contraplano que foge à regra³²⁰. No RPG precisamos de um plano e de um contraplano, só com os dois é que geramos algo, pois ele é coletivo na sua própria estrutura. Não conseguimos lidar sozinhos com toda a massa amorfa da ficção, apenas com essas ferramentas em conjunto que podemos dar *forma*: Sistema de Resolução, Mestre e, principalmente, Jogadores.

Na prática, as partidas de RPG variam o tempo todo entre essas possibilidades de ação, como em um filme: existem momentos, planos e seqüências bem variados, a diferença é que no RPG os planos e a edição estão muito ligados, a edição surge quase que automaticamente, sem

³²⁰ Ver teoria de montagem de Eiseinstein que pode colaborar e muito para essa discussão, trazendo talvez novas perspectivas e possibilidades de seqüências.

ninguém exatamente organizá-la ou mesmo pensar nela. Os planos e a edição dependem diretamente da tensão e momento do conteúdo, um constrói o outro; como em toda a arte, a *forma* e o conteúdo também são inseparáveis.

Vivien Feasson (2016)³²¹, na tentativa de encontrar uma “gramática” do RPG, escreve uma sequência maior, mais completa, do que acontece dentro de uma partida de RPG:

Exemplo de macro sequência:

- 1 Proposição do jogador
- 2 Validação da proposição e integração na ficção
- 3 Reação e proposição do jogador
- 4 Recusa de validação e contraproposição do Mestre
- 5 Teste
- 6 Integrando a proposição vencedora na ficção
- 7 Proposição do jogador
- 8 Validação da proposição e integração na ficção
- Etc. (FEASSON, 2016).³²²

Uma das posições que poderíamos ocupar, além das outras 9 que trabalhamos no capítulo anterior, é a de Montador/Editor, o que organiza e separa os planos, escolhe o momento exato de cortar e decide a ordem dos planos. No RPG a montagem não parece ser assumida por nenhum dos jogadores-personagens nem pelo GM, nem mesmo um pouco por cada um, mas unicamente por todos. É o grupo e a própria estrutura que constroem a sequência e a ordem. Não é algo controlado nem escolhido por ninguém, monta-se a partir das próprias ações, como performam um seguido do outro. A montagem é inerente ao próprio processo coletivo de criação na partida de RPG – ela existe sem nenhuma consciência dos participantes. Logicamente, alguns jogadores-personagens podem dar mais ritmo do que outros, o GM pode se colocar nessa posição pelo seu local de poder. Mas isso só será possível a partir das suas ações, dos seus próprios *performativos ficcionais*; a montagem se dá de modo automático na relação que se cria entre uma ação e outra, na relação das escolhas individuais e no ritmo do próprio grupo.

³²¹ www.vivienfeasson.com/2016/04/19/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-definition/. Acessado em: 27/01/2019.

³²² “Exemple de macro-séquence :

- 1 Proposition du joueur
- 2 Validation de la proposition et intégration dans la fiction
- 3 Réaction et proposition du joueur
- 4 Refus de validation et contre-proposition du meneur
- 5 Test
- 6 Intégration de la proposition gagnante dans la fiction
- 7 Proposition du joueur
- 8 Validation de la proposition et intégration dans la fiction
- Etc.”

Podemos jogar partidas cheias de confrontos, que usem mais o primeiro modelo sequencial, ou seja, que têm mais confrontos nas propostas, ou mesas que tendem mais ao segundo modelo, que aceita as propostas e adiciona novas. A quantidade de usos de uma ou de outra sequência pode variar de grupo e principalmente de sessão específica. É fácil notar isso com a necessidade que sentimos em jogar dados em algumas mesas e em outras não. Até mesmo sistemas podem ser racionalmente pré-focados mais em um tipo do que em outro, como podemos ver no artigo do Frédéric Sintès (2011) sobre resistência assimétrica.

Qual dos extremos é melhor? Provavelmente nenhum, são momentos diferentes, e a própria forma estrutural dos atos de fala já respondem a isso. O que muda é como é dito, e a experiência dos jogadores para agirem e reagirem com “*shots*” novos, inovadores ou comuns, dando ritmo no conjunto dessas reações. Podemos *conceder* mais ou menos, podemos criar mais ou menos resistência, usar mais ou menos as rolagens de dados, tudo depende da *forma* que queremos dar, do ritmo e do estilo do nosso jogo. Como comenta Cupertino: “A interação, a tensão narrativa e os acordos entre Narrador e Jogadores completam o diálogo constante da construção de uma aventura oral e interativa” (2008, p. 37).

Existe a possibilidade de nada reagir também, e, ao invés, sugerir um teste da proposição, por exemplo, se alguém estiver treinando tiro ao alvo, ou tentar acertar algo parado, ou fazer uma acrobacia ou uma manobra com um skate, qualquer ação que não precise ter reação de outro alguém, mas sim do mundo. Como em “Eu corro na direção da árvore, dou três passos nela e pulo pra agarrar o galho”, se essa ação proposta for algo fácil e possível para o personagem, o Mestre pode simplesmente continuar: “você sobe no galho e consegue ver que tem algumas frutas nascendo”. Essa pode ser a mesma resposta depois de uma rolagem de dados, ou pode também ser “você consegue dar dois passos, mas quando vai dar o terceiro pra segurar no galho sua perna esquerda escorrega e você cai no chão”, o resultado pode definir até mesmo se ele quebra o galho, se ele se machuca, ou se algo ainda mais inesperado acontece, claro que em conjunto normalmente com o GM³²³. Nada da sequência aqui se altera, mas a mecânica do sistema permite que a própria realidade resista de fato – é o mundo ficcional mostrando sua força.

Aqui podemos pensar novamente no que já foi dito sobre algumas ações serem mais aceitas pela física de um mundo fictício ou do outro, pois tudo depende ao que nossa *matéria* é mais resistente. “Criar as condições para um determinado evento, para uma partida específica,

³²³ Poderíamos também pensar se o próprio Jogador, conhecendo o sistema, não poderia narrar sua própria falha, ou o acerto. Isso parece alterar o jogo de forma bastante interessante e pode mudar o modo de jogar; não precisamos esperar apenas falhas a partir da resistência, mas poderíamos aceitar falhas desde nossa primeira ação.

é ser um autor de RPG” (BRIAND, 2014, p. 215)³²⁴. É isso que um criador de sistemas e cenários de RPG (autor dos livros) busca: colaborar para essa *matéria* viva da ficção, criando mundos que reajam de modo particular e condizente à sua própria realidade. O sistema se mostra uma ferramenta fundamental também nessas nossas decisões:

Essa escolha entre diferentes sistemas de resolução constitui um importante espaço de liberdade para os receptores: resolução pela mecânica ou improvisação de uma conversa depende do ponto focal da narrativa, em algum lugar: simples elipse em que apenas o resultado é interessante, ou longa cena cujo curso em si é importante. (DAVID, 2015, p. 143).³²⁵

Nós escolhemos tanto nossas ações quanto o modo como usaremos o sistema, e o sistema colabora diretamente com nossas escolhas, nos dando possibilidade de elipses de combates, por exemplo, ou dilatando o tempo quando necessário a partir de uma grande quantidade de ações e rolagens de dados. Estamos constantemente fazendo escolhas formais, ou seja, escolhas estéticas de como manusearemos o mundo a partir das nossas ações, e podemos declará-las de diferentes modos, tanto no tom de voz, na escolha de palavras, quanto na própria função específica. Entre *resistir* e *conceder* há uma simples escolha, mas que faz toda a diferença na forma e ritmo de todo o jogo.

6.4.4 – O elemento formal

No RPG a resistência é inerente à própria forma do jogo. Precisamos lidar tanto com a resistência dos outros, do sistema, do mundo, dos jogadores-personagens, dos NPCs, como resistir ao mundo, aos personagens dos jogadores etc. Ao mesmo tempo podemos *conceder*, podemos deixar que aconteça, assim como os outros podem fazer o mesmo com a gente, ou seja, podemos *resistir* mais ou menos, mas precisamos principalmente estar ali em conjunto com outro. O ato de criar e dar *forma* ao mundo no RPG precisa sempre de múltiplas posições, múltiplas vozes, e o performativo ficcional precisa de pontos de apoio, de resistência de um outro e do próprio mundo. É nessa troca, nessas ações, resistências e concessões que se dá *forma* ao pulsar vívido da ficção, é só assim que ela se torna realmente viva e presente no tempo e na

³²⁴ “Créer les conditions d’un évènement particulier, d’une partie particulière, c’est cela être un auteur de jeu de rôle”

³²⁵ “Ce choix entre différents systèmes de résolution constitue un important espace de liberté pour les récepteurs : résolution par la mécanique ou le fait d’improviser une conversation, cela dépend de la focale narrative, quelque part : simple ellipse dont seul le résultat est intéressant, ou longue scène dont le déroulement lui-même est important.”

nossa consciência. A ficção no RPG são essas múltiplas cordas-vivas que seguramos cada uma uma ponta: podemos esticá-las e tensioná-las ou ceder um pouco, mas nunca soltar a nossa ponta. Dessa forma, coletivamente, criamos esses momentos únicos das partidas de RPG:

Uma ficção deve se deixar fixar para ser compartilhada. No entanto, vimos que a coisa criada, durante uma partida de RPG, é única e, em essência, maleável. O conteúdo ficcional maleável nunca é fixo, nem mesmo em nossa memória. (...) o RPG não é uma ficção, é um momento indescritível. (BRIAND, 2014, p. 215).³²⁶

A *forma* que damos à *matéria*-ficção ocorre principalmente através dos nossos *performativos ficcionais*. São eles que de fato alteram o mundo, resistindo ou não, são eles o novo elemento muito específico do RPG, e, a todo momento, o sistema é o que permite isso, permite agir, mas também altera os resultados e os caminhos, as respostas e resoluções. O rolar dos dados equivale a uma parte da sequência, ele pausa o mundo diegético por um tempo, cria tensão e expectativa, faz parte de uma montagem da sequência e tem sua própria função nela, podendo aparecer mais ou menos vezes. Os dados também são uma força à parte se bem integrados ao jogo. Eles não precisam mostrar só o resultado, uma rolagem de dados pode também propor novas ações, desde que estejam interligadas ao sistema e sob certo controle e consciência dos jogadores. Os dados não podem dar *forma* à *matéria* sozinhos, mas podem, em conjunto com as ações dos jogadores-personagens, colaborar muito com isso. As possibilidades que o sistema nos traz permitem uma série de pensamentos rápidos e a necessidade constante de tomar decisões, pois tudo é inesperado, precisaremos reagir, vamos ter que improvisar conforme o resultado das nossas ações, das dos outros jogadores e das rolagens dos dados – esse caos orgânico e gerador é muito poderoso. Os resultados aleatórios, as respostas e proposições novas, nos ajudam e nos ensinam a reinventar frequentemente:

Finalmente, a incerteza devida ao sistema de resolução torna-se uma verdadeira “ginástica” narrativa: “Todas aquelas horas que passei com o resultado caótico das jogadas de dados e integrando-as com os planos mais ordenados que eu tinha para os meus personagens me ajudaram a abraçar o inesperado na minha escrita. Eles ampliaram meus horizontes como um contador de histórias”. O fato de se ter que investir os resultados dessas rolagens com um significado narrativo leva a ampliar a gama de possibilidades disponíveis para o autor. (DAVID, 2015, p. 564).³²⁷

³²⁶ “Une Fiction doit se laisser fixer pour pouvoir être partagée. Or, on a bien vu que la chose créée, au cours d’une partie de jeu de rôle, est unique et, par essence, malléable. Le contenu fictionnel malléable ne se laisse jamais fixer, pas même dans notre propre mémoire. (...) le jeu de rôle produit n’est pas une fiction, c’est un Instant indicible.”

³²⁷ “Enfin, l’incertitude due au système de résolution devient une véritable « gymnastique » narrative : « all those hours I spent contending with the chaotic outcome of dice rolls and integrating them with the more orderly plans I had for my characters have helped me to embrace the unexpected in my writing. They’ve broadened my horizons as a storyteller. » Le fait de devoir investir les résultats de ces jets d’une signification narrative pousse à élargir l’éventail des potentialités à disposition de l’auteur.”

É no ato de jogar que construímos o mundo e lidamos com o *material ficcional maleável*. Quando agimos, por meio dos atos de fala, propomos novos caminhos e novas possibilidades à ficção, ou seja, novas formatações para a *matéria*. Quando ficamos em silêncio, não fazemos nada, os atos de fala são o único meio não só de realmente interagir no mundo, mas também de existir no mundo. Esse é um ponto crucial, quando, por exemplo, criamos um personagem tímido ou misterioso e deixamos de pronunciar nossos *performativos ficcionais* na esperança de mostrarmos nossas características, mas, na verdade, o que estamos fazendo é simplesmente nos abster de brincar com o *material ficcional maleável* e apagar a existência do nosso personagem. São os atos de fala que circunscrevem o mundo: assim como os planos para o cinema, eles precisam existir, senão o que temos é menos do que uma tela preta, pois não temos nem mesmo a tela. Precisamos performar, dar vida aos pensamentos, através da oralidade, agimos e existimos precisamente por meio das palavras ditas:

Levei muito tempo para entender que eu tinha que tornar os elementos visíveis para os outros para serem validadas ao invés de construir uma ficção para mim na minha cabeça. Isso não significa necessariamente que eu revelarei tudo brutalmente na primeira noite. Eu posso manter uma margem de manobra, posso ser sutil (embora...), mas quanto mais eu mostro aos outros, mais possibilitamos uma coordenação conjunta, mais coordenamos o que está acontecendo em nossas cabeças. Eu gosto disso. (EUGÉNIE, 2015).^{328 329}

O essencial até aqui é que tenhamos compreendido o que são os *performativos ficcionais* e que são eles os principais responsáveis por dar *forma* ao *material ficcional maleável*. “Outras artes não engendram objetos comparáveis ao conteúdo ficcional maleável produzido como parte de uma partida de RPG” (BRIAND, 2014, p. 206)³³⁰. Não existe nada tão específico como esse material ficcional e, por isso, precisamos criar ferramentas, técnicas e uma estrutura para formatá-lo. Organizamos o pulsar vivo, embora abstrato, da ficção a partir de uma relação orgânica com diferentes níveis de resistência a partir de vários participantes que estão constantemente pensando e repensando as possibilidades. Como no RPG nada é até ser, como um personagem pode estar vivo e morto até que os dados nos digam, como nossa ação decide

³²⁸ <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/05/12/du-fixe-et-du-mouvant-1/>. Acessado em: 27/01/2019.

³²⁹ “J’ai mis du temps à comprendre que je devais donner à voir des éléments aux autres pour les soumettre à leur validation plutôt que de construire une fiction pour moi toute seule dans ma tête. Ça ne veut pas forcément dire que je vais tout dévoiler brutalement dès le premier soir. Je peux me garder une marge de manœuvre, je peux être subtile (encore que...) mais plus je donne à voir aux autres, plus nous avons de prises pour coordonner ensemble ce qui se passe dans nos têtes. Et ça, j’aime bien.”

³³⁰ “Les autres arts n’engendrent pas des objets comparables au contenu fictionnel malléable produit dans le cadre d’une partie de jeu de rôle”

a reação e a sequência, as possibilidades são sempre inúmeras. Estar nesse lugar esperando e pensando sempre no que pode se tornar verdadeiro, na transformação e criação que pode acontecer, principalmente na ação que podemos fazer, é parte fundamental da experiência de jogar RPG:

Nosso lazer é o lazer supremo da interatividade: durante uma partida, cada jogador é confrontado com uma infinidade de micro-momentos durante os quais ele deve escolher o que fazer entre um número infinito de possibilidades (incluindo o de não fazer nada). Esse *brainstorming* permanente, que ocorre na cabeça de um determinado jogador, está ligado aos *brainstorms* dos outros participantes, através da partida de RPG para constituir um *maelstrom*, uma espécie de mega *brainstorming* coletivo, onde as idéias de cada um influenciam as dos outros participantes, enquanto transformam a sua própria (FEASSON, 2015) ^{331 332}

Brincamos constantemente com a ideia da ficção, antes de qualquer ação pensamos e repensamos, calculamos e tomamos consciência do que pode vir a acontecer. Diferente das outras artes, essa *matéria* é maleável até o seu limite, ou seja, até o fim da partida, pois a execução da obra acontece simultaneamente à formatação e à organização da *matéria* – enquanto também a experienciamos. Por a *matéria* ser a própria ficção no RPG – e estamos completamente conscientes dela ao assumirmos posições tão variadas ao mesmo tempo –, ela só existe enquanto é completamente maleável. Quando acaba a partida, não podemos mais dar *forma* à *matéria*, pois esta também já não existe mais. Não ao menos como material maleável. A *matéria* se condensa novamente, em uma nova narrativa na memória dos jogadores; pode inclusive adentrar o início do processo alquímico para ser *material ficcional maleável*; pode ser selecionada para que seja parte de outra *matéria* para outras partidas de RPG. Ela também pode ser transposta para outras mídias, mas não será exatamente a mesma, ela se transforma radicalmente – ou simplesmente deixa de existir e ficamos unicamente com os seus rastros –, não é mais *matéria*: apenas ficção, narrativa e lembranças que, essas sim, poderão ficar para sempre – mas serão sempre abstratas e porosas como qualquer memória.

6.4.5 – O impulso-lúdico no RPG

³³¹ <http://www.vivienfeasson.com/2015/05/20/le-rire-meta-element-vital-du-jdr/>. Acessado em: 27/01/2019.

³³² “Notre loisir est le loisir suprême de l’interactivité : pendant une partie, chaque joueur est confronté à une multitude de micro-instants durant lesquels il doit choisir quoi faire parmi un nombre infini de possibilités (y compris celle de ne rien faire). Ce brainstorm permanent qui prend place dans la tête d’un joueur donné est relié aux brainstorms des autres participants à travers la partie de jeu de rôle pour constituer un maelstrom, une sorte de méga-brainstorm collectif où les idées de chacun influent sur celles des autres tout en étant transformées à leur tour.”

Acredito que tenha deixado claro qual é o lugar da *matéria* e da *forma* e seus aspectos particulares dentro do RPG. Mas podemos ainda nos perguntar: onde fica o impulso-lúdico que relacionamos lá atrás com a própria *mise en scène* do cinema? Obviamente, já tocamos nele, pois ele é a interação harmônica e complexa entre *forma* e *matéria*, o que conseguimos captar como fazer artístico completo; podemos agora compreendê-lo mais específica e pontualmente. O impulso-lúdico é, como o próprio nome curiosamente sugere, o próprio jogo, o *roleplay* em um sentido mais amplo. Apontamos como o elemento formal principal do RPG o *performativo ficcional*, assim como podemos apontar o plano para o cinema. Mas, logicamente, não é só de planos que se faz um filme, precisamos primeiro da própria *matéria* viva, ou seja, da ficção no caso do RPG, mas também a ela se somam outros elementos que compõem a obra como um todo.

No RPG, ainda nos elementos orais, temos o próprio diálogo, ou seja, o *roleplay* estrito e as descrições específicas não performativas. Mas também temos outros elementos gráficos, como os mapas, os desenhos criados pelos jogadores, as imagens digitais, ou mesmo o próprio livro. A música também é muito importante e pode ser trabalhada de diversas maneiras, acompanhando ou antecipando algo que vai acontecer. A rolagem de dados já apareceu antes por fazer parte desse sistema que organiza e possibilita as ações que darão *forma* à ficção, mas como são também muito importantes é sempre bom lembrar.

O impulso-lúdico no RPG é essencialmente metaficcional, como seria de se esperar. Existe, é claro, nossa imersão, principalmente quando nos entregamos aos papéis dos nossos personagens, e nos diálogos isso sempre fica mais evidente. Apesar disso, quase tudo é metaficção. Podemos não estar muito imersos no mundo diegético, no mundo ficcional, pois temos consciência dele, só que, por isso mesmo, estamos muito imersos na própria metaficção. Não conseguimos organizar o mundo e nem tentar encontrar nele uma *forma* bem definida e completa, estamos constantemente testando os limites do mundo e o nosso agir na ficção. Ao contrário das outras artes que impregnam suas *matérias* com visões de mundo específicas, organizadas e definidas, no RPG a *matéria* e o modo com que a formatamos são extremamente fluidos, nossos distanciamentos são rápidos, apesar de constantes, não temos ensaios, imergimos no mundo ficcional, experienciamos e criamos a partir desse próprio mundo. Nossas palavras transformam o que está à nossa volta e dão sentidos e contornos às coisas enquanto nos perdemos nas sensações. A improvisação em conjunto com uma obra coletiva e horizontal geram dificuldades e novidades para os estudos teóricos.

O modo como jogamos a partida inteira, desde o que falamos em *on* e nossas interações em *off*, até nossos diálogos, os elementos que trazemos para a partida, fazem parte desse impulso que podemos chamar de *mise en table*. Todos os nossos gestos e falas compõem o impulso lúdico, pois compõem o jogo – nós não deixamos a nenhum momento de jogar com a ficção, e ela permeia tudo. Um jogo não nos causa boas sensações estéticas apenas pelos atos de fala e pelos materiais ficcionais escolhidos: toda a interação do grupo é o que dá harmonia e beleza à obra como um todo. O lúdico no RPG tenta encontrar essa neutralidade entre o que imaginamos mentalmente, nossos desejos subjetivos pessoais e a ficção como um corpo vivo e complexo. Essa harmonia só será encontrada quando expurgarmos oralmente o que está nas nossas ideias, e, como fazemos parte de um grupo de pessoas, devemos trocar nossos desejos, nossos impulsos mentais para atingirmos um resultado comum. Nosso fluxo constante de consciência e criação se chocará com as estruturas rígidas e ancestrais, construídas com o passar de todo o tempo, da própria ficção. A ficção é o corpo vivo e nós, coletivamente durante todo o jogo, estaremos tentando dar uma *forma* a ele, agindo no mundo diegético ou comentando sobre a própria ação, ou fingindo nossas vozes como nossos personagens. Enfim, tudo está na *mise en table*, e ela é o próprio jogar de todo o grupo.

6.5 – A criação e a coletividade – A autoria no RPG

Sabemos desde cedo que o RPG é um jogo coletivo. Tentar encontrar um autor como na literatura é uma busca sem sentido e que certamente não encontrará nenhum resultado, se apenas entendermos autoria nesses termos de um único e grande criador. Precisamos partir do princípio de que esse autor no RPG já nasceu morto³³³. Temos, no entanto, aqui, outra ideia de autoria: uma pessoa que expressa suas individualidades, o seu estilo, a sua visão de mundo a partir da criação de uma obra de arte. Como o RPG é uma arte coletiva, podemos analisar a autoria pelo próprio grupo, considerar o grupo como uma banda que tem seu próprio estilo de jogar. Podemos também analisar cada jogador como um autor, como alguém que coloca na obra a sua própria cor. Talvez essa segunda forma de olhar seja, pelo menos por ora, a mais útil, pois é muito difícil compararmos grupos de RPG – nós normalmente temos só um grupo e não faz tanto sentido olhar de fora para outros –, mas entendermos nossas personalidades autorais enquanto jogadores pode nos ajudar a melhorar nossas práticas individualmente e, conseqüentemente, enquanto grupos.

³³³ Cf. “A morte do autor” (2004), de Roland Barthes.

Conscientes dos elementos formais principais e de como funcionam em uma mesa, podemos avançar com mais facilidade. Vimos que um performativo só não faz sessão. Precisamos de uma *troca* entre os jogadores, o diálogo é fundamental. Mas, antes de nos aprofundarmos nessas sequências que são parte do grupo, olhemos para o que é do jogador individualmente, para os seus *gestos*. Cada jogador performa da sua forma, toma suas decisões, cada um tem seu próprio *roleplay*, deixa sua marca na ficção enquanto material maleável principalmente através das performances orais. “Os jogadores são criadores do mundo. Eles brincam com as possibilidades combinatórias de sua linguagem. As forjas da ficção são as forjas da linguagem” (BRIAND, 2014 p. 46)³³⁴.

Gesto é um termo já usado por alguns teóricos do RPG, o qual eu acho uma excelente e muito coerente escolha de palavra. Ele representa o menor dos elementos de uma sequência, realmente como um plano no cinema, e com a justaposição de mais planos temos, então, a montagem. A diferença fundamental é que um *gesto* não performa se estiver sozinho, precisa sempre de outro jogador e de outro *gesto*. Todos os *gestos*, no entanto, alteram alguma coisa da sequência. Vivien Feasson (2016) afirma que existem *gestos* tanto verbais quanto não verbais (físicos). Eles são mais do que atos de fala, incluem outras falas e ações, mas eles agem ou reagem, ou seja, performam de algum modo. Eles fazem parte desse diálogo que permite a performance e a alteração do mundo ficcional. Quando, por exemplo, validamos uma proposta a partir de uma simples confirmação com movimento de cabeça, compomos a sequência RPGística, fazemos um *gesto*. Ou mesmo quando rolamos o dado em resposta a algo e deixamos implícito o que estamos fazendo pela rolagem, não falamos, não agimos de modo padrão, mas realizamos um *gesto* que performa algo, a partir desse constante choque entre duas propostas diversas ou convergentes.

Ainda é muito cedo para compreendermos quais são as mudanças efetivas na sequência, nas nossas experiências, conforme nossas diferentes escolhas, mas conseguimos perceber que existe uma grande similiaridade entre esses *gestos*: eles cumprem de certa forma a mesma função. Todos eles criam, movem e possibilitam outras ações e reações, são proposições ou respostas. Um *gesto* pode cumprir sete diferentes funções: *propor*, *validar*, *invalidar*, *reformular*, *apagar*, *reforçar* e *conceder*. Quando uma fala ou um movimento cumprir qualquer uma dessas funções, estamos diante de um *gesto*³³⁵.

³³⁴ “Les rôlistes sont des créateurs de monde. Ils jouent avec les possibilites combinatoires de leur langage. Les forges de la fiction sont les forges du langage”

³³⁵ Esses termos são apenas categorias de análise do que podemos fazer nas partidas, mas não são pensados e usados na prática de modo consciente, não são termos usados durante o jogo.

Propor é sempre o primeiro *gesto*, aquele que a partir do mundo ficcional sugere algo novo, mas que ainda é apenas uma *proposição*. Essa *proposição* só se concretiza no mundo ficcional quando um outro (Jogador, Mestre ou sistema) a *valida*³³⁶. A resistência assimétrica do universo pode *invalidar* a proposição, e o jogador-personagem não conseguir fazer nada do que planejava. Ou mesmo um jogador pode *reformular* tanto uma outra proposta que praticamente a invalida, não deixa acontecer nada do que foi proposto. *Reformular* é uma tentativa de entrar em um consenso com o que aconteceu de fato na ficção, seja através de conversas no *off/metagame* ou apenas através de ações que reorganizem o que aconteceu. O *gesto* de *apagar* pode ser feito pelo próprio jogador que propõe, ao se arrepender ou ver que não é possível, com isso ele não *invalida* sua proposta, mas a deleta, como se nunca tivesse sido feita, cria as famosas *ações fantasmas*. Logicamente, não é sempre que você pode fazer isso, como bem exemplifica Eugénie:

Mas, na realidade, e por ter incomodado e ter sido incomodada por retrocessos inapropriados, ocorreu-me (de repente) que não é porque é teoricamente possível fazer que eu realmente tenha condições de fazê-lo o tempo todo, e a qualquer hora, ou qualquer coisa. Se meu personagem empunhou a espada contra os guardas, encontrou-se imobilizado, jogado em uma cela com uma clavícula quebrada, um mês antes de ir a julgamento, não posso dizer no momento do julgamento: “Na verdade eu não vou empunhar a espada contra esses guardas”, (EUGÉNIE, 2015)³³⁷

Existem limites claros sobre podermos voltar uma ação que realizamos; vai sempre depender do grupo e das negociações feitas. Pode ser que as ações voltem ou se apaguem caso entrem em conflito ou caso não sejam bem validadas. Mas, depois de validá-las, nós não podemos voltar toda uma sequência refazendo nossa ação como se realmente pudéssemos voltar no tempo.

Reforçar é um *gesto* mais simples que apenas relembra um acontecimento ou dá mais peso a ele. Pode também ser um *gesto* para confirmar que os outros jogadores, principalmente o GM, estão levando em conta alguma outra ação que fizeram ou que já aconteceu, ou até alguma característica específica do seu personagem.

Conceder pode ser caracterizado como um *gesto*, mas ele mais me parece uma subversão de outros *gestos*, é um *validar* quando normalmente seria um *invalidar*, deixa que aconteça o que o outro propôs mesmo que normalmente fosse ter que resistir de algum modo.

³³⁶ Podemos pensar que os atos não validados são como rascunhos que riscamos em seguida, não são finalizados.

³³⁷ “Mais en réalité, et pour avoir agacé et été agacée par des retours en arrière inappropriés, il m’est apparu (à coup de bûches) que ce n’est pas parce que c’est théoriquement possible que je peux me permettre de le faire tout le temps, ni n’importe quand, ni sur n’importe quoi. Si mon pj a tiré l’épée contre les gardes, s’est retrouvé immobilisée, jetée en cellule avec une clavicle pétée, y a moi si une semaine avant de passer en procès, je ne peux plus dire au moment du jugement : « en fait je ne vais pas tirer l’épée contre ces gardes ».”

Conceder é uma dessas técnicas que permitem alterar a sequência de um modo mais específico e complexo. Nós tiramos nossa própria resistência, deixamos que a proposição do adversário aconteça, damos seguimento ao que já estava em andamento. Ao invés de *invalidarmos*, ou *reformularmos* uma *proposição* de outro, podemos simplesmente aceitar, *conceder* a ação, e, talvez, em seguida, *propor* algo novo, mas sem nada refazer ou mesmo precisar de uma resolução de conflito.

6.5.1 – Para além dos *gestos*

Em um texto de *Voix d’Altaride*³³⁸, Julien Poulard (2017) trabalha com *gestos* RPGísticos de modo mais generalizado. Sem definir muito bem o que quer dizer com *gesto*, ele elenca alguns exemplos que podem ser interessantes para pensar que, para além dos *gestos* que definimos, existem outras atitudes durante o jogo que podem alterar a experiência, transformando a sessão a partir das nossas ações específicas.

Gestos de jogador:

- Garantir o conforto dos outros jogadores na mesa
- Dar seu consentimento
- Encorajar os outros jogadores
- Usar as regras para avançar uma situação / conflito (quando e como recorrer às regras e quando e como temporizar a ficção, ou através de negociação entre os jogadores. Poderíamos colocar nesta categoria ampla a concessão) (POULARD, 2017).³³⁹

Esses primeiros itens se assemelham mais ao que entendemos como *gestos* possíveis dos jogadores, mas já são um pouco mais gerais. Temos neles essa ideia de incentivar, apoiar ou mesmo resolver conflitos a partir de algumas atitudes específicas. Em seguida, ele propõe alguns *gestos* de interpretação, que também têm alguns pontos interessantes.

Gestos de interpretação

- Descrever seu personagem

³³⁸ www.cendrones.fr/cendrones/articles/le-geste-roliste/. Acessado em: 27/01/2019.

³³⁹ “Gestes de joueur

- S’assurer du confort des autres joueurs à la table
- Donner son assentiment
- Encourager les autres joueurs
- Recourir aux règles pour faire avancer une situation/un conflit (quand et comment recourir aux règles et quand et comment temporiser dans la fiction, ou par une négociation entre joueurs. On pourrait mettre dans cette catégorie assez vaste la concession)”

- Agir – Dizer o que seu personagem faz
 - Descrever sua ação
 - Dar sua intenção

- Externalizar o que seu personagem vive
 - Dizer o que seu personagem pensa (ideias, conceitos): dizer na ficção, dizer de maneira dialogada, dizer com uma descrição pragmática
 - Dizer o que seu personagem sente (emoções, sentimentos): externalizar um sentimento através do diálogo, externalizar através de um relato imagético (memória, sonho), analisar seu personagem, descrição pragmática.

- Discutir
 - Para trocar informações (dentro da ficção)
 - Para dar a opinião do seu personagem (interpretar, mas, novamente, parece muito vasto)
 - Para transmitir a informação que o jogador tem, ou o seu sentimento (do meta para a ficção)
 - Para fazer o mundo viver (POULARD, 2017).³⁴⁰

Podemos observar, a partir dessa lista que não se propõe a ser exaustiva, que, dentro desses *gestos* de interpretação, há 4 subdivisões que se parecem muito com outra divisão que já fizemos, dos tipos de fala do RPG – mas não se parecem com *gestos*. O primeiro e mais simples desses *gestos* é o de *Descrever* o personagem, que acredito se aproximar muito também do que ele chama de ele “externalizar o que o seu personagem vive”, que são, na prática, descrições de aparência, sentimento e estado atual dos nossos próprios personagens; *Agir*, que são os *gestos* propriamente ditos ou os atos performativos ficcionais; e, por último, o que ele chama de *Discutir*, que abrange duas das nossas divisões, pois junta as falas dos nossos personagens no mundo diegético e nossas falas em *metagame*, que discutem o jogo e o mundo ficcional. Acredito que essas divisões colaborem para um melhor entendimento, mas o mais

³⁴⁰ “Gestes d’interprétation

- Décrire son personnage

- Agir – Dire ce que fait son personnage
 - Décrire son action
 - Donner son intention

- Extérioriser ce que vit son personnage
 - Dire ce que pense son personnage (idées, concepts): le dire dans la fiction, le dire de manière dialoguée, le dire par une description pragmatique
 - Dire ce que ressent son personnage (émotions, sentiments): extérioriser un sentiment par le dialogue, extérioriser par un récit imagé (souvenir, rêve), analyser son personnage, description pragmatique.

- Discuter
 - Pour échanger des informations (à l’intérieur de la fiction)
 - Pour donner l’avis de son personnage (interpréter, mais là encore, ça me semble très vaste)
 - Pour transmettre des informations dont dispose le joueur, ou son ressenti (du méta à la fiction)
 - Pour faire vivre le monde”

interessante são os exemplos que ele apresenta para cada uma delas, como *Agir*, em que podemos, segundo ele, “descrever a ação e dar sua intenção”. Conseguimos visualizar melhor as diferentes escolhas e ações que podemos ter enquanto jogadores.

Resumindo: são quatro os tipos de *movimentos*³⁴¹ do RPG: o *performativo ficcional* (*gesto*), o diálogo diegético, a descrição e o meta-comentário.

Cada jogador pode escolher fazer um *gesto* específico e de diferentes formas, mas também pode optar por simplesmente descrever suas roupas, ou seu estado, sem gerar ações ou reações; pode falar como seu personagem no mundo ficcional, ou seja, interpretar, alterando ou não sua voz, mais ou menos teatral; e, por último, pode também falar em *off* sobre seu personagem, sobre uma ação, um plano, falar o que pensa ou o que sente enquanto personagem ou enquanto jogador. São esses os diferentes elementos que alteram o mundo ficcional de alguma forma. Transformam o próprio jogo, a estrutura, o ritmo e o texto como um todo. Talvez, um último tipo de *movimento* seja o próprio sistema, o uso as regras para acelerar ou resolver algo específico.

Assim como um *gesto* não precisa ser oral, uma descrição também não precisa, pode ser um desenho mostrado, uma imagem, a própria roupa do jogador como exemplo da sua personagem. O diálogo pode acontecer por gestos físicos pequenos, como em um teatro, com o uso não só da voz, mas também do corpo e da expressão facial: um olhar, um aceno, uma referência direta para a ação do personagem no mundo diegético. O mais comum é sempre resolver oralmente, mas, como uma performance, o RPG abrange também o não verbal, o físico.

6.5.2 – Os diversos autores e suas personalidades

Qual dessas opções de *movimento* um jogador-personagem decide fazer diferencia da escolha de outro, e cada jogador-personagem aparece com a sua própria identidade enquanto autor. O modo como ele decide também é fundamental, pode desenhar ou descrever, mas pode também só agir e não descrever quase nada. Pode ser muito verborrágico enquanto personagem, ou pode comentar mais dentro do *off*. Pode fazer mais piadas, ou sempre optar por rolar os dados. Todas essas escolhas mostram suas características particulares e, por consequência, alteram o jogo. Não só as nossas escolhas de ações, nossos diferentes *gestos*, mas também a

³⁴¹ Na falta de um termo melhor, o termo *movimentos* abrange essas possibilidades todas que somam algo na construção do mundo ou da experiência do jogo. Poderíamos também de chamar de algo como *gestos gerais*, mas causaria mais confusão, apesar de ser um pouco mais preciso.

própria forma como nos expressamos e performamos nos diferenciam enquanto jogadores-personagens-autores:

Eu não diria que o meu estilo de jogo são os próprios gestos, mas sim o fato de eu escolher usar esse gesto para responder a uma determinada situação ao invés daquele, favorecer um efeito ao invés de outro durante a partida. Existe também a minha maneira de executá-los, minha elegância ou minha falta de jeito. (EUGÉNIE, 2017).

342 343

Como vimos, um jogador pode também tomar outras posturas específicas, como *conceder* ao invés de resistir, pode assumir como verdade o que o outro falou. Alguns jogadores fazem mais isso, outros são mais teimosos quanto às ações dos outros, não deixam as coisas acontecerem num fluxo mais constante, mas contestam com frequência e propõem uma reformulação das proposições. Alguns jogadores-personagens *propõem* mais e outros *validam* mais. Podem ser mais ativos, começar a sequência, ou podem reagir mais e apoiar mais os outros. Eugénie faz uma outra lista para notarmos as diferenças de como cada jogador é durante as partidas, suas preferências, estilos, a própria personalidade e como isso se mostra no RPG:

Meus gestos

- minha maneira de investir no espaço do jogo: se sou pró-ativo, testemunha, acompanhante, pilar etc.;
- minha maneira de dar à voz as ações do meu personagem, seus pensamentos, minhas intenções como jogadora etc.;
- meu modo de usar as regras: se eu me submeto a elas, se as convoco quando me convém, se as minimizo; se eu as uso como muletas ou, ao contrário, como pontuação etc.;
- minha maneira de me comunicar: os canais que prefiro (o meta-comentário, o legenda, as expressões faciais, os olhares, a mecânica etc.) e os meios que privilegio (descrição, encarnação etc.);
- minha maneira de me posicionar em relação aos outros na mesa: se eu estou como apoio ou liderança, como falo, se dou minha arbitragem, minha aprovação etc. (EUGÉNIE, 2017).³⁴⁴

³⁴² <https://jenesuispsmjmajais.wordpress.com/2017/01/23/le-style-comme-signature-1/>. Acessado em: 27/01/2019.

³⁴³ “Je ne dirais pas que mon style de joueuse sont les gestes en eux-mêmes, mais plutôt le fait que je choisisse d’utiliser celui-ci pour répondre à une situation donnée plutôt que celui-là, pour privilégier tel effet plutôt que tel autre sur la partie. Il y a ma façon de les exécuter aussi, mon élégance ou ma maladresse.”

³⁴⁴ “Mes gestes rôlistes

- ma façon d’investir l’espace de jeu : si je suis pro-active, témoin, accompagnatrice, pilier, etc. ;
- ma façon de donner à voir les actes de mon personnage, ses pensées, mes intentions de joueuse, etc. ;
- ma façon d’utiliser les règles : si je les subis, si je les convoque quand ça m’arrange, si je minimise ; si je m’en sers comme béquilles ou au contraire comme partition, etc. ;
- ma façon de communiquer : les canaux que je privilégie (le commentaire meta, le sous-titre, les mimiques, les regards, les mécaniques, etc.) et les moyens que je privilégie (la description, l’incarnation, etc.) ;
- ma façon de me positionner par rapport aux autres à la table : si je suis en soutien ou en lead, la façon dont je prends la parole, si je donne mon arbitrage, mon approbation, etc.”

Cada jogador vai ter seu estilo específico, vai agir mais de um modo, falar mais, escolher mais uma técnica ou outra. Já conseguimos com isso facilmente encontrar tipos de jogadores, Eugénie mesmo vai sugerir alguns: *elegant, compact, vivant*. Como ainda são apenas sugestões que ela fez sem muito rigor e aprofundamento, prefiro nem mesmo tentar defini-los e aprofundá-los, por ora.

No entanto, talvez mais importante ainda do que qual é o estilo, as escolhas de *gestos* que se faz, é *como* se faz. Uma ótima metáfora que Julien Poulard (2017) sugere em seu texto³⁴⁵ é uma comparação de *gestos* RPGísticos com gestos de receitas. Quando lemos “corte uma cebola”, isso é um gesto que temos que fazer e que todo mundo pode fazer. Mas a receita não diz como devemos segurar a cebola, às vezes nem como ela deve ser cortada, com qual mão vamos usar a faca, podemos chorar ou não, é tudo muito pessoal e particular. Esses modos específicos alteram e muito o resultado final do sabor da comida, e, no nosso caso, da experiência estética. Nisso também se incluem o tom com que falamos, as escolhas das palavras que usamos, as próprias ações e ideias que temos – tudo isso faz parte da autoria particular de cada jogador-personagem. Faz com que achemos melhor jogar com um ou outro jogador, podemos subjetivamente a partir disso escolher qual jogador é melhor ou pior, principalmente para o nosso grupo. Viven Feasson nos lembra das possibilidades de trabalhar com a oralidade; as pequenas modulações da voz, as escolhas de palavras, além do nosso próprio corpo e presença física, alteram muito o resultado da experiência estética:

O tom: o RPG clássico é uma produção oral, por isso é possível usar ferramentas que a escrita não beneficia – tom de voz, olhar, gesto, fluxo etc. Isso pode ser visto nos diálogos, é claro, mas também em descrições e narrações (basta olhar para um contador de histórias profissional para ver tudo o que pode ser feito dessa maneira).

As palavras: se é oral, o RPG não é menos literário, usando todo o potencial da linguagem para se comunicar. Além disso, o jogador raramente se sente um bom ator, e se ele faz esforços de entonação, na maioria das vezes dobra seus parcos símiles de adjetivos e outras palavras carregadas de emoção. (FEASSON, 2016)^{346 347}

Os jogadores-personagens podem ocupar diferentes posições e nem sempre preferem ocupar a de *autor* com tanta constância. Podem preferir pensar na história, mas não agir, podem

³⁴⁵ www.cendrones.fr/cendrones/articles/le-geste-roliste/. Acessado em: 27/01/2019.

³⁴⁶ <http://www.vivienfeasson.com/2016/08/20/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-5-le-renforcement/>. Acessado em: 27/01/2019.

³⁴⁷ “**Le ton** : le jeu de rôle classique est une production orale, il est donc possible d’utiliser des outils dont l’écrit ne bénéficie pas – ton de voix, regard, gestuelle, débit, etc. Cela peut se manifester dans les dialogues bien sûr, mais aussi dans les descriptions et les narrations (il suffit de regarder un conteur professionnel officier pour voir tout ce que l’on peut faire passer de cette façon).

Les mots : s’il est oral, le jeu de rôle n’en est pas moins littéraire, usant de tout le potentiel de la langue pour communiquer. Le rôliste ne se sent d’ailleurs que rarement bon acteur, et s’il lui arrive de faire des efforts d’intonation, il double la plupart du temps ses maigres simagrées d’adjectifs et d’autres mots porteurs d’émotions.”

ser mais apoiadores das propostas dos outros, podem ajudar mais com as regras, podem se colocar mais nos personagens ou como jogadores. Enfim, tudo que vimos sobre as funções é importante de ser lembrado e pensado como possibilidades de alternar com o que propomos enquanto autores. Alguns Jogadores podem se sentir melhor em posições em que o GM comumente ocupa, e vice-versa. A criação é bem mais dinâmica, mas é bom entendermos o clássico, o padrão. *Autor* é apenas uma dessas funções, como um diretor para o cinema, mas que também depende dos diretores de arte, de fotografia, dos próprios atores etc. No RPG todos são tudo ao mesmo tempo, mas cada um vai acabar estando, ou preferindo estar em uma função mais do que outra. De certa forma, todas as posições são também autoras, também somam na obra, mas, assim como no cinema que reconhecemos o diretor como o autor, aquele que lida mais diretamente com o principal elemento formal, no RPG a função de *autor* é apenas uma, mesmo que ocupada por todos. Alguns jogadores-personagens performam mais constantemente e impregnam o mundo com suas características a partir dos seus *gestos*, os demais podem ocupar outras posições com maior frequência, mas todos eles são autores – pois todas as funções também são autoras e porque todos ocupam a função única de *autor*.

6.5.3 – A autoria dos Mestres

Existe claramente uma diferença entre Mestre e Jogador na sua forma de expressão e de criação. Até agora comentamos principalmente da presença do jogador nas partidas e na construção delas – embora muito também valha para o GM –, das suas ações, dos seus atos performativos ficcionais – que apesar de serem também expressos pelo Mestre se concentram principalmente nas vozes dos jogadores. Os jogadores-personagens cumprem uma função fundamental nessa dinâmica, e, inclusive, são sempre a maioria dos jogadores. No entanto, já notamos que o Mestre também performa, ele também atua com atos performativos, comumente disfarçados de simples descrições. Cumpre, portanto, funções também essenciais e compõe a autoria da obra. Ele coloca muito de si, se expressa, organiza o mundo como um todo e é um autor mais próximo de um narrador.

Podemos nos lembrar do que já foi definido sobre performance e tipos de performativos na sessão específica desse ponto. O Mestre age principalmente como um Deus cristão que estabelece o mundo, enquanto deixa espaços para os deuses pagãos, ou os heróis, agirem no universo ficcional e transformarem esse universo a partir dos performativos. Como vimos, o Mestre tem uma voz que define mais a *verdade*, o que é e o que não é, mas tem uma *força*

menor pela própria constituição dos seus atos performativos. Fica clara na autoria, na criação da obra, a diferença de um ato feito na forma do locucionário e do ilocucionário, apesar de se espelharem. O locucionário, ainda que crie algo, transforme, gere também o *efeito-mundo*, tem a tendência mais forte a definir uma verdade ou uma falsidade, é mais declarativo, fala de algo principalmente. O ilocucionário também gera uma verdade e de certa forma também a descreve, mas principalmente ele age no mundo, ele mobiliza, ele faz um movimento, um *gesto* bem claro. Essa diferença pode ser difícil de ser notada apenas teoricamente, apesar de seguir uma lógica clara. No entanto, no jogar das partidas percebemos essa questão de modo mais explícito. A dinâmica dessa relação pode nos elucidar um pouco.

O Mestre tem a voz mais próxima à de um juiz, alguém que organiza e define, um Deus que diz principalmente o que é e o que não é, que faz a estrutura do mundo e a executa. Por isso comumente o que ele diz nem mesmo precisa ser validado por um outro, como se ele mesmo se desse uma autorização para agir, performar e criar. A palavra do Mestre tem um peso maior nas decisões, enquanto os deuses pagãos agem no mundo diretamente, com suas formas físicas, suas limitações e habilidades. Os jogadores-personagens precisam de uma validação, ou de outro Jogador ou do próprio Mestre – algumas vezes apenas o Mestre pode validar. No entanto, o GM é responsável por manter o *status quo*, conservar o mundo como ele é, estruturar e relacionar ele; as suas palavras agem menos em contramão ao que o mundo apresenta, são menos incisivas e mais passivas diante do que já está definido. Ele conhece profundamente o cenário, o material ficcional, sabe as tramas envolvidas e até prevê alguns acontecimentos pré-definidos por ele mesmo; sendo tão poderoso, faz pouco sentido sua ação efetiva sobre o universo ficcional para alterá-lo, transformá-lo e formatá-lo, na verdade ele diz o que é e por que é. A criação do Mestre concentra-se principalmente nas suas descrições do mundo e sua fixação; ele define as limitações, o sentido e como o universo reage. O Mestre é uma presença fundamental para a constituição e consolidação da ficção.

O Deus cristão equivale praticamente ao próprio universo: ele é imaterial ao mesmo tempo que está em tudo, ou seja, é onipresente, além de onipotente e onisciente. Enquanto os deuses pagãos vivem também no mundo, têm relações amorosas, conflitos de interesse e fazem guerras, o Deus, apesar de ser o criador de tudo, não vivencia diretamente o próprio mundo – apenas através dos outros. O Mestre define o que é, encarna o próprio universo ficcional, mas entrega o livre arbítrio aos Jogadores. Esses últimos só conseguem enfrentar os limites e transbordar as resistências do mundo ficcional se olharem um ao outro como um igual que podem também criar a partir do discurso. Os jogadores-personagens ocupam o mundo; o Mestre é também o próprio mundo. A metáfora equivale para as ações dos Jogadores assim como dos

personagens, pois os Jogadores agem a partir dos performativos pagãos e os personagens são heróis da narrativa enfrentando o universo ficcional. Os personagens se unem para conseguir vencer os problemas do mundo e os Jogadores se unem para poder performar com tamanha potência e liberdade. O outro se faz necessário por múltiplos motivos, dentro e fora do jogo.

O Mestre não tem acesso ao mundo ficcional a partir de um personagem específico seu, em que ele encarna para poder colocar também suas vontades. No entanto, ele tem ao mesmo tempo muito poder, pois além de um juiz, é quem organizou boa parte da trama, tem também muito conhecimento, e por isso é limitado a não se colocar no mundo da mesma forma que os jogadores-personagens. Ele fala por outros, ajuda o mundo a se mover, mas pouco coloca seu próprio espírito dentro do mundo para agir, como fazem os jogadores-personagens. Ele encarna o mundo e as movimentações dele, sua resistência, os outros seres, os monstros, enfim, toda e qualquer expressão da natureza do universo ficcional. Age a partir do mundo e pouco sobre ele.

Podemos perceber essa diferença pelo próprio verbo usado para definir a função do Mestre: ele “narra”, enquanto os jogadores-personagens jogam/atuam e, principalmente, agem. Em alguns momentos é permitido ao GM tomar o lugar de alguns dos seus personagens para que performe. Quando o GM diz *eu* para um dos seus personagens, com as limitações daquele personagem, a performance acontece de modo mais semelhante ao modo que os Jogadores fazem. O GM é o mais próximo de um narrador oral: ele é um autor que deu agência aos seus personagens, no caso também aos Jogadores, e caminho para o lado do papel de um espectador, que escuta e percebe as ações dos personagens sobre o mundo que ele comumente organizou, e às vezes até criou. Ao mesmo tempo, ele é também um autor, que seleciona e se expressa a partir do próprio mundo ficcional. Ele é especialmente um Narrador que organiza o mundo para os heróis agirem, mas dá a eles o poder da agência, não exerce controle sobre os personagens da narrativa. Ele cria também com os seus performativos seus enunciados que descrevem e também transformam o mundo ficcional. O Mestre não deve pretender executar todo o seu poder de decisão, deve deixar o mundo para que cada um aja e para que a ficção seja construída a partir principalmente dessas ações.

Os jogadores-personagens são os que mais fazem proposições e os que demonstram ter mais poder nas suas próprias ações; o GM principalmente valida e invalida as proposições – um processo que também pode ser feito pelos outros Jogadores ou pelo próprio sistema, mas tem uma presença maior na voz do Mestre. O GM assiste (a) o jogo nos dois sentidos da palavra, observa e apoia, ele é um dos principais responsáveis para que a obra aconteça, mas também tem suas limitações, não é ele quem performa e formata direta e constantemente o *material ficcional maleável*, ao contrário, ele representa o próprio *material*. Ele tem mais poder em

organizar previamente a ficção, preenchê-la, compreender seus limites e, principalmente, dar a base para que os jogadores-personagens ajam. Ele é muito responsável também pelo jogo, pela criação e essencialmente pelo mundo ficcional. Ele representa ali o desejo do universo, como o Deus criador de tudo, parte de tudo, a que tudo responde; ele tem um poder muito grande em sua voz, mas precisa respeitar o livre arbítrio para que haja vida e movimento. Não pode impor sua vontade completamente senão não existe jogo. Precisa respeitar as próprias leis do universo que equilibram agência e destino, mas também não pode se abster de manter a estrutura do jogo.

O Mestre seleciona grande parte do material ficcional, organiza-o e tenta manter sua estrutura, expressa sua resistência e as ações do destino, acontecimentos que já estavam encaminhados desde o início do mundo. Ele estabelece a relação entre os acontecimentos, atua de fato como um Deus que também conhece e define o destino. No entanto, como vimos, o destino não exclui a nossa agência, ao contrário, esses dois elementos se entrelaçam e geram coisas magníficas, não devem ser vistos como opostos e sim como complementares. Mesmo quando um resiste ao outro essa tensão gera faíscas criadoras. Assim também é o papel desse Deus que é o grande criador do universo, mas não é o dono dele e nem mesmo o protagonista, pois a autoria no RPG é sempre coletiva:

(...) o criador de um mundo ficcional poderia ser visto como “dono” daquele mundo, se analisado pelo aspecto jurídico, assim como um autor literário é dono de sua obra, mas no momento em que o mestre dá a palavra aos jogadores, não só o mundo ficcional, como toda a narrativa produzida a partir de então, torna-se coletiva. (PEREIRA, 2007, p. 22).

É comum vermos o Mestre como o autor, como a grande mente de uma sessão de RPG, o verdadeiro responsável por toda a experiência e narrativa, que planejou e criou o mundo; e ele é sim esse grande criador que rege o universo, mas o universo ficcional é a nossa *matéria*, nós agimos e a moldamos. A prática do RPG nos mostra que mesmo diante de um mundo bem estruturado e de um destino pré-determinado nós temos nossa agência e podemos transformá-lo coletivamente. Os jogadores-personagens e o GM são complementares, um precisa do outro para existir e para criar a partida e experiência do RPG. O Mestre pode agir exclusivamente como um contador de histórias que apenas fala o que acontece e não escuta os Jogadores, mas nesse caso não está jogando RPG, apenas criando a sua narrativa e a expressando oralmente. O RPG continuaria sendo interativo, mas muito pouco intercriativo. O objetivo e o formato são completamente outros, mais próximos de uma autoria clássica idealizada, que já foi diluída na estética da recepção e de modo ainda mais radical foi diluída no RPG:

A figura do autor, constitutiva do campo literário, é, por outro lado, colocada em xeque, uma vez que as produções ficcionais atuais – os RPG e as ficções colaborativas – se não eliminam a figura, a diluem (pois é sempre necessário que alguém produza). (PEREIRA, 2007, p. 82).

O Mestre é também um autor, e certamente tem muita responsabilidade no jogo, mas ele é principalmente aquele que organiza a *matéria* do RPG, mantém-na mais estruturada, com uma certa ordem, e expressa constantemente a sua resistência. Ele não somente está do lado contrário aos jogadores-personagens, mas também ajuda a criar, colabora para que os Jogadores atinjam seus fins, respeitando suas capacidades de escolha e de ação; ele é o Mestre dos Magos e o Vingador em Caverna do Dragão, além da própria caverna. Seus atos de fala também performam, também criam o mundo para além de descrevê-lo. Ele também pode transformar aquilo que ele mesmo definiu, mas sempre tentando controlar o caos do mundo, e ele tenta manter a coerência do mundo ficcional para que o jogo continue acontecendo. Está do lado dos jogadores-personagens e também ao contrário como uma resistência criativa. O Mestre representa um tipo de autoria muito particular, muito ligada à criação e à organização do *material ficcional maleável*.

6.5.4 – O Grupo – uma autoria também do coletivo/grupo

As escolhas individuais obviamente sempre afetam o todo, e o grupo acaba criando suas próprias características, seu próprio estilo. Não só a partir das ações individuais, mas os grupos em si têm suas próprias expressões, desde coisas muito pequenas como: colocar músicas enquanto joga ou não; usar mapas e tabuleiro; o próprio acordo social, estabelecer regras diferentes, compensações específicas; ou até um estilo de jogo que se mantenha muito presente como um todo e não apenas de *gestos* individuais. Um grupo tem frequentemente um estilo preferido de jogo, um sistema preferido, uma média de rolagens de dados padrão, uma quantidade média de horas de jogo etc. Principalmente, como vimos, o grupo a partir dos *gestos* individuais organiza a própria montagem. Criam-se *sequências* muito particulares, mas só se mais de um jogador participar. O RPG só faz sentido se for coletivo, se for uma *troca* constante de *gestos*:

Proponho para designar a sequência usar o termo troca. A maioria das sequências, como eu as vejo, é de fato uma ida e uma volta entre os diferentes participantes. Sem

ninguém para responder ao que é proposto, o RPG rapidamente se torna um monólogo e tende a se aproximar do texto oralizado. (FEASSON, 2016)^{348 349}

Essa *troca*, como vimos, é a característica principal do RPG, não só a grande potência de usar atos de fala constantemente para alterar a sua *matéria*, tão específica, que é a própria ficção, mas também a necessidade de ter sempre um outro para que isso aconteça. Se apenas um dos jogadores fica contando o que acontece, narrando a história, não temos nada de RPG, apenas uma narração oral, uma contação de história comum. O modo como jogamos e criamos no RPG é por meio dessas várias *trocas* entre diferentes jogadores e formatos, é como realmente uma grande conversa em grupo com objetivos semelhantes. “A partida de RPG torna-se então um conjunto de trocas, sua sucessão formando uma espécie de macro-troca ou, para simplificar, uma **discussão**” (FEASSON, 2016)³⁵⁰. Uma *troca* é essa simples relação entre *gestos*, um plano e um contra-plano; e uma *sequência* é a soma de uma grande quantidade de *trocas*, ou uma *discussão*.

Uma troca deve ser um conjunto significativo que pode ser extraído do próprio jogo para fins de estudo. É evidente que as trocas mantêm relações entre elas que são perdidas ao separá-las umas das outras, mas ainda devemos ser capazes de reter a essência de seu significado original. (FEASSON, 2016)³⁵¹

Uma *troca* se relaciona diretamente com outras *trocas*, mas cada uma delas tem seu resultado, ao contrário de um *gesto* individual, que não altera o mundo ficcional de nenhum modo. Não podemos isolar uma rolagem de dados, pois ela sozinha não significa nada, assim como apenas uma proposição sem uma validação não é uma *troca*, pois não se realiza. No RPG a autoria é completamente dissolvida entre todos os participantes, ela se perde no coletivo, apesar de cada um somar com sua cor, com suas características e formas de expressão. Quase não existe controle sobre a obra, a *matéria* ficcional se transforma, acontece simplesmente, como a vida, sem sabermos quando nem como:

A criação de certos planos diegéticos do universo compartilhado não é sinônimo de conhecimento do mundo de cuja construção participamos, mas uma criação

³⁴⁸<http://www.vivienfeasson.com/2016/04/25/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-2-pour-deux-sous-de-vocabulaire/>. Acessado em: 27/01/2019.

³⁴⁹ “Je propose pour désigner la séquence d’utiliser le terme d’échange. La majeure partie des séquences rôlistiques telles que je les conçois sont en effet constituées d’allers et retours entre les différents participants. Sans personne pour répondre à ce qui est proposé, le jeu de rôle devient vite monologue et tend à se rapprocher du texte oralisé.”

³⁵⁰ “La partie de jeu de rôle devient dès lors un assemblage d’échanges, leur succession formant une sorte de macro-échange ou, pour simplifier, une **discussion**”

³⁵¹ “Un échange doit être un ensemble signifant, susceptible d’être extrait de la partie elle-même à des fins d’études. Bien évidemment, les échanges entretiennent entre eux des relations que l’on perd en les séparant les uns des autres, mais on doit pouvoir tout de même conserver ainsi l’essentiel du sens originel.”

fragmentada, concomitante e entrelaçada, cuja coerência é assegurada por uma autoridade que tem uma visão geral. Para alguns autores, é difícil concebê-los a não ser como uma criação coletiva: “um RPG é, em essência, uma obra coletiva, que necessariamente escapará de seus autores para evoluir em direções completamente inesperadas uma vez nas mãos dos jogadores”. Nesse sentido, os RPGs são criados para escapar de seus autores originais. (DAVID, 2015, p. 328).³⁵²

O RPG primeiro escapa das mãos dos Mestres, que se colocam como criadores do mundo. Não importa qual dos papéis assumimos, GM ou jogador-personagem, nenhum dos dois sabe os próximos passos nem da história e muito menos da experiência estética. O Mestre pode até planejar uma breve estrutura, pensar nos personagens novos que podem aparecer, pode definir acontecimentos quase inalteráveis, do próprio mundo ou de forças muito maiores. No entanto, mesmo sabendo mais, conhecendo melhor a *matéria*, as ações dos Jogadores são imprevisíveis, assim como o resultado delas para todos os jogadores, que precisam aguardar os dados pararem de rolar. O Mestre não espera muitas das *trocas* dos Jogadores, um problema que ele considerou menor e rápido pode demorar horas na voz dos jogadores-personagens, ou algo que ele achou que seria difícil pode acabar tendo uma solução simples e possível. A criação se dá na efemeridade coletiva e súbita a partir dos *gestos*. Nós precisamos uns dos outros para que existam as *trocas*; enquanto jogadores-personagens propomos mais, e enquanto GMs sustentamos mais ao criar as resistências, pedir os testes, reagir ao que os jogadores-personagens fazem e possibilitar que façam. Ninguém tem controle, principalmente individual, como outros autores: o RPG escapa constantemente.

6.5.5 – Não só autor, não só leitor

Nós vivenciamos também enquanto pessoas o próprio texto do RPG e não conseguimos delimitar de forma precisa o que é o personagem e o que somos nós. Vivemos uma espécie de jornada e vivemos esses momentos efêmeros, pois estão nesse momento acontecendo conosco como jogadores, não esperamos por eles, e também somos surpreendidos. Temos que reagir às adversidades como personagens, mas também enquanto Jogadores. Existe essa percepção individualizada da experiência do RPG, em que cada Jogador percebe a aventura a partir do

³⁵² “Le fait de créer certains plans diégétiques de l’univers partagé n’est pas synonyme de connaissance du monde que l’on participe à construire, mais une création fragmentée, concomitante et entrelacée, dont la cohérence est assurée par une autorité qui a une vision globale. Pour certains auteurs, il est difficile de l’envisager autrement que comme une création collective : « un jeu de rôle est par essence une oeuvre collective, qui va nécessairement échapper à ses auteurs pour évoluer dans des directions complètement inattendues une fois entre les mains des joueurs. » En ce sens, les JdR sont créés pour échapper à leurs auteurs originels.”

ponto de vista do seu personagem, mas não podemos esquecer que é um jogo essencialmente coletivo, e só tem sentido se a fantasia for compartilhada entre os membros do grupo (SERBENA, 2006, p. 199).

Além da jornada de seu próprio personagem, cada Jogador tem a percepção do mundo a partir de uma visão “externa”, em que vê a história como um todo, envolvendo todos os personagens – incluindo aqueles interpretados pelo Mestre –, e enxergando aquele mundo de forma mais completa, o que inclui também as relações de causalidade. Para além disso, essa jornada, mesmo a individual, só existe a partir do olhar do outro, e é necessário que outros personagens-jogadores construam horizontalmente a experiência e de forma coletiva. Precisamos ver o mundo como um mundo dos outros, precisamos ver o outro enquanto um deus possível, só assim podemos criar e experienciar esteticamente:

Assim como o caráter de acontecimento da minha vida é elaborado pelos outros que nela são heróis — é apenas na exposição que faço de minha vida para o outro, apenas através do olhar e do tom emotivo-volitivo do outro, que me torno o herói dela — assim também a visão estética do mundo, a imagem do mundo é elaborada pela vida acabada e suscetível de acabamento dos outros que são seus heróis. Compreender esse mundo como mundo dos outros, que nele concluem suas vidas — o mundo de Cristo, de Sócrates, de Napoleão, de Puchkin, etc. — é a primeira condição para uma abordagem estética do mundo. (BAKHTIN, 1997, p. 127).

Para jogar RPG precisamos de um grupo pequeno de jogadores, comumente uma média de 4 ou 5, para que um possa olhar o outro, para que o outro possa me olhar e que todos assim sejam capazes de transformar a ficção, dar vida ao mundo através da oralidade. Uma partida com apenas um Jogador e um Mestre causa sempre certa estranheza. A multiplicidade de perspectivas se mostra essencial para a construção de mundos. “Graças à acumulação das perspectivas, temos a ilusão de uma profundidade espacial matizada, que nos dá a impressão de estarmos presentes no mundo da leitura” (ISER, 1999, p. 23-24). Cada jogador-personagem diz *eu* e caminha na sua própria jornada individual – tanto do sujeito quanto do personagem –, permitindo que outras e uma única história sejam construídas simultaneamente à sua própria. A multiplicidade de vozes se relaciona mutuamente para criar e potencializar uma única voz, ao mesmo tempo em que não deixam de ser múltiplas e individuais. Bakhtin se debruça sobre esse ponto comentando a ficção e a experiência estética como um todo, mas muitas das suas afirmações se encaixam muito bem para o RPG:

Um único e mesmo participante não pode ocasionar o acontecimento estético; uma consciência absoluta que não conta com nada que lhe seja transcendente, que esteja situado fora dela mesma e a delimite por fora, não se presta a um processo estético, só é possível participar dela, mas não vê-la como um todo acabado. O acontecimento

estético, para realizar-se, necessita de dois participantes, pressupõe duas consciências que não coincidem. Quando o herói e o autor coincidem ou então se situam lado a lado, compartilhando um valor comum, ou ainda se opõem como adversários, o acontecimento estético termina e é o acontecimento ético que o substitui (panfleto, manifesto, requisitório, panegírico e elogio, injúria, confissão, etc.); quando não há herói, ainda que potencial, teremos o acontecimento cognitivo (tratado, lição); quando a outra consciência é a de um deus onipotente, teremos o acontecimento religioso (oração, culto, ritual). (BAKHTIN, 1997, p. 42).

O herói e o autor não podem nunca coincidir, pois tomariam uma só posição, não existiria uma distância. Todos são heróis-jogadores-autores, ocupam funções diferentes, que podem ser simultâneas, mas precisam habitar duas posições, que criam e dão vida ao mundo ficcional. Aqui não está implícita apenas a necessidade de um outro jogador-personagem, mas também a necessidade de nos desdobrarmos enquanto autor e personagem, precisamos nunca esquecer de estar nos dois lugares ao mesmo tempo. Não podemos imergir tão completamente que esqueçamos de contemplar, de criar, de fazer arte e ter a experiência estética. Pois, se assim fizermos, estaremos no mesmo lugar em que estamos enquanto vivemos ou mesmo sonhamos. Somos completamente aquele personagem (nós mesmos), nos identificamos, vivemos, experienciamos a vida na melhor das formas, aproveitamos todos os momentos, mas nunca teremos uma experiência estética, pois não nos obliquamos, não nos colocamos em um outro sujeito. Não estranhemos, pois vemos o mundo apenas a partir de um espelho que só reflete e nunca nos deforma. A vida como ela é não basta: desejamos jogar, alterar as posições, refletir sobre, transformar a nós mesmos enquanto sujeitos, e para isso precisamos nos manter distantes sem nunca perder a experiência.

Esta história também funciona como um mito pessoal. Em *O Poder do Mito*, Joseph Campbell explica que em uma sociedade sem uma “mitologia poderosa”, as pessoas criam seus próprios mitos. O mito não pode ser mantido fora de nossas vidas. Se não encontramos nossos mitos nas histórias de Hércules e Odisseu, falamos da Camelot criada por John F. Kennedy e de Elvis, rei que foi e que virá. Para os jogadores, o mito é criado em sessões de jogo. Os personagens se tornam heróis com os quais os jogadores podem se identificar porque eles mesmos criaram os personagens. Se uma sessão de jogo é centrada em uma batalha épica, política bizantina ou um dia comum em uma cidade criada pelos jogadores e pelo GM, os eventos da sessão são míticos para seu público, que consiste nos jogadores e no GM que colaboraram para criá-lo. (PADOL, 1996).^{353 354}

³⁵³ http://www.labcats.org/drcpunk/wiki/index.php/Playing_Stories_Telling_Games. Acessado em: 27/01/2019.

³⁵⁴ “This story also works as a personal myth. In *The Power of Myth*, Joseph Campbell explains that in a society without a “powerful mythology”, people make up their own myths. Myth cannot be kept out of our lives. If we cannot find our myths in the stories of Hercules and Odysseus, we speak of the Camelot created by John F. Kennedy, and of Elvis, the once and future King. For gamers, myth is created in game sessions. Characters become heroes with whom players can identify because they themselves have created the characters. Whether a game session centers on an epic battle, Byzantine politics, or a simple day in a town created by the players and the GM, the events of the session are mythical to its audience, which consists of the players and the GM who collaborated to create it.”

Como vimos no primeiro capítulo, o mito e o ritual se aproximam muito da prática do RPG, que é um modo novo que nossa sociedade encontrou de retomar algumas dessas questões fundamentais para os indivíduos e para o coletivo social. Cada jogador individualmente percebe uma história de um todo, geral, que na verdade ele mesmo vai construindo, ele mesmo vai criando sua própria experiência – em conjunto com os outros participantes. No RPG cada história pode vir a ser várias histórias distintas, construída em certa medida pelo Mestre, que esboça várias possibilidades para a narrativa, mas nunca consegue abarcar todas, pois os Jogadores sempre ousarão e surpreenderão com um novo caminho. Enquanto a história geral acontece, a estrutura básica, a grande história, percebida por todos, algumas únicas e específicas, acontece individualmente para cada jogador.

Nisso, o RPG está claramente ao lado da ficção, pois realiza esse movimento centrípeta e centrífuga entre personagem e jogadora, e até tripartido, entre criador, receptor e personagem. Se, teoricamente, a imersão em torno da mesa deve banir o pensamento do off-game, na prática isso é raro, e os dois discursos se entrelaçam permanentemente. Mas o que mais nos interessa aqui não é como a imersão ficcional específica gerada pelo RPG apaga a jogadora por trás de sua máscara, mas como as relações que são tecidas entre o receptor e o criador causam essa imersão. É uma postura peculiar à ficção que poderia ser comparada ao que alguns chamam de eu mítico. (DAVID, 2015, p. 138).³⁵⁵

Todos participam da narrativa ao mesmo tempo, criam juntos, todos influenciam no rumo que ela vai seguir, modificam a trama, fazem ações inesperadas – ou mesmo esperadas –, acertam ou erram nas jogadas de dados, dialogam ou ficam em silêncio, todos definem o que vai acontecer com a história de modo coletivo, em um certo tipo de acordo, em que o sistema e os dados ajudam. Mas essa é só a estrutura e a história geral, com que todos concordam em alguma medida, e, paralelamente a isso, temos – comumente – quatro ou cinco histórias de diferentes heróis sendo narradas ao mesmo tempo, que são percebidas principalmente pelos seus “espectadores” individuais. “Em um RPG, então, aqueles que criam a história o fazem para seu próprio prazer. Uma sessão de jogo é uma arte colaborativa, destinada a ser apreciada pelos próprios colaboradores” (PADOL, 1996).³⁵⁶ Cada jogador olha para sua própria história de uma

³⁵⁵ “En cela, le JdR se place clairement du côté de la fiction, puisqu’il accomplit ce mouvement centripète et centrifuge entre personnage et joueuse, et même tripartite, entre créateur, récepteur et personnage. Si, théoriquement, l’immersion autour de la table devrait bannir les réflexions hors-jeu, dans la pratique cela reste rare, et les deux discours s’entrecroisent en permanence. Mais ce qui nous intéresse davantage ici, c’est comment l’immersion fictionnelle spécifique générée par le JdR n’est pas l’effacement de la joueuse derrière son masque, mais bien les relations qui se tissent entre récepteur et créateur pour provoquer cette immersion. C’est une posture propre à la fiction que l’on pourrait rapprocher de ce que certains ont appelé le moi mythique.”

³⁵⁶ “In a role-playing game, then, those who create the story do so for their own pleasure. A game session is a collaborative art, intended to be appreciated by the collaborators themselves”

forma específica, não constrói somente a história do grupo, a narrativa em seu nível mais geral, mas também a do próprio personagem, que é único e seu. Cada jogador é o criador e espectador da sua própria história. Afinal, há momentos em que só aquele jogador sabe o que está acontecendo com ele, ou melhor, com seu personagem, só ele entende algumas coisas, pois é o seu personagem, é ele que mais o conhece – é como a sua vida, alguns segredos, escolhas e intimidades não precisam ser divididos com os outros.

6.5.6 – Os tons dos *performativos ficcionais*

Principalmente nos atos de fala, nas proposições, podemos notar algumas possibilidades que parecem fazer bastante diferença na prática, mas precisaríamos de mais estudos para compreendê-las melhor. Em primeira pessoa podemos, por exemplo, falar:

Eu ando... – Eu vou andar... – Eu andarei... – Eu tento andar...

A primeiro momento essas diferenças parecem pouco importantes, mas, se pensarmos que são atos de fala e observarmos como eles são executados, notamos facilmente algumas diferenças. “Eu ando...” parece o mais objetivo e o mais forte deles; o mais fraco e que deixa a dúvida no próprio ato é o último, “Eu tento andar”. O que acontece é o que primeiro faz a ação e o segundo espera pela validação. Mas, de toda forma, todos precisam ser validados. Um Jogador que diz “Eu ando...” pode estar consciente ou não da necessidade de alguém validá-lo, mas um “Eu tento andar...” está claramente tímido com sua ação, tem dúvida e espera ansiosamente pela validação de outro alguém.

Ex: Se eu formular de modo cauteloso “se eu puder fazer isso, então eu tento degolá-lo” ou se eu perguntar, “posso cortá-lo?”, ainda estamos pensando em gestos, por exemplo. Todo mundo na mesa ouviu que ele se funde sob o crânio do meu personagem, mas o personagem ainda não tentou nada.

Eu também posso formular a intenção e o momento, sem avançar no resultado:

Ex: Se eu disser “eu atiro” ou “eu bato” ao invés de “eu o mato”, eu anuncio algo sólido. Eu tenho autoridade para atirar ou bater, e vamos ver o que acontece com o resultado. Certamente, meu cérebro já está antecipando que eu vou bater seriamente, porque eu não sou um psicopata contratado por nada, mas não foi o que foi dito. E o que meu cérebro antecipa, eu sei que não existe. (EUGÉNIE, 2015).^{357 358}

³⁵⁷ <https://jenesuispsmjmajais.wordpress.com/2015/05/14/du-fixe-et-du-mouvant-2/>. Acessado em: 27/01/2019.

³⁵⁸ “Ex : Si je formule un prudent « si je peux le faire alors je tente de l’égorgé » ou si je pose la question « est-ce que je peux l’égorgé ? », on en est encore à l’hypothèse du geste par exemple. Tout le monde à la table l’a entendu fuser sous le crâne de mon pj, mais le pj n’a rien tenté encore.

Je peux aussi formuler l’intention et l’élan, sans m’avancer sur le résultat :

Qual é o melhor ou pior opção de *gesto*? É difícil ter certeza. O primeiro faz, e o segundo tenta fazer, o que quer dizer que o segundo tem menos força, mas ao mesmo tempo ele não afirma algo que não vai acontecer. Transformar essa comparação em “Eu corto a cabeça dele” e “Eu tento cortar a cabeça dele” deixa mais evidente a diferença; o primeiro diz que fez algo que não pode ter a certeza que fez, ao mesmo tempo em que o segundo já antecipa a negativa, ele tenta, ele não faz. Quando fazemos algo na vida nós tentamos fazer ou fazemos? Mesmo que dê errado, mesmo que não consiga acertar a cabeça, é isso que o jogador-personagem tentou. O mais importante é que essas são escolhas simples que alteram o *gesto* e a *troca*, e, dependendo de qual foi a proposição e de como foram as respostas, a *sequência* pode ser bem diferente.

Outra proposição um pouco diferente, mas que sempre foi muito criticada pelos jogadores, é “Eu vou falar que...”. Precisamos assumir esse papel, quando atuamos de fato enquanto personagens fazemos talvez suas vozes ou não, mas encarnamos aquele personagem, falamos por ele diretamente. No RPG aprende-se que se deve *falar*, não “falar que vai falar” qualquer coisa. Isso é algo extremamente comum de acontecer com iniciantes: “Então eu vou lá e pergunto pra ele se tem alguma coisa que está errada”. Fica ainda menos interessante se o GM ou outro jogador mesmo sempre responde algo como: “Ele te diz que não está muito feliz com a situação e que ele ficou chateado”³⁵⁹. Nós precisamos de momentos de imersão, precisamos adentrar e nos colocar nas vozes dos nossos personagens. Nossas ações pelos *performativos ficcionais* substituem praticamente nossos movimentos reais, não representamos pelo corpo, mas pela voz. Por isso costuma ser mais coerente falarmos quando falaríamos ao invés de também performarmos os diálogos.

Transitamos mais para dentro do mundo e cedemos uma parte de nós para nossos personagens quando assumimos suas vozes (mesmo que não como interpretação teatral, no sentido de modular nossas vozes). Existe essa diferença clara e lógica de quando dizemos “Eu vou até você, me ajoelho aos seus pés e peço desculpas” e quando dizemos “Eu caminho até você, me ajoelho aos seus pés – Me desculpe por tudo que fiz”. Nesse último caso, não só performamos de fato, como também nos colocamos na voz dos nossos personagens, e com isso

Ex : Si je dis « je tire » ou « je tape » à la place de « je le tue », j’annonce quelque chose de solide. J’ai autorité pour tirer ou taper, et on verra bien ce que ça donne sur le résultat. Certes, mon cerveau est déjà en train d’anticiper que je vais le buter grave, parce que je ne suis pas une psychopathe tueuse à gages pour rien, mais ce n’est pas ce qui a été dit. Et ce que mon cerveau anticipe, je sais bien que ça n’existe pas.”

³⁵⁹ Logicamente, essa estrutura pode ser usada para momentos menos importantes em que queremos que o tempo passe com mais velocidade e que não nos adentremos muito na situação.

podemos nos questionar sobre a complexidade, a potencialidade e a função dos diálogos dentro das partidas. São questões que ficam para investigação. O que sabemos é que o diálogo é o único momento de imersão mais direta dos jogadores-personagens, uma imersão completamente diegética.

Ele anda... – Você anda... – Vocês andam... – Vocês veem ele andar...

Como vimos, existe uma diferença clara entre o que os Jogadores e o GM falam, apesar de serem semelhantes e ambos figuras responsáveis pela autoria. O GM funciona mais como um *storyteller*: ele pode contar muitas coisas que acontecem, que percebemos, criar cenários, NPCs etc., mas raramente age; o mundo e a ficção costumam ganhar *forma* e movimento principalmente a partir dos performativos dos Jogadores. Existe uma distinção quando se diz “Eu o ataco com a espada” / “Ele te ataca com a espada” / “Ele ataca o terceiro com a espada”. Quanto mais distante da primeira pessoa mais se perde ao menos um pouco a *força* do ilocucionário padrão, mas, ainda assim, algo acontece e é performado, porém não da mesma forma. Sentimos esses enunciados em segunda pessoa do singular como realmente uma reação; a ação expressa por eles atua em nós e menos a partir do outro, por mais curioso que isso seja. Quando o Mestre diz “O Orc corre na sua direção e te ataca”, nós enxergamos pelo nosso ponto de vista, ou do jogador-personagem, e o ataque se dá sobre nós antes de ser um ataque do Orc. O ataque do Orc é menos visualizado do que o ataque que estamos sofrendo, é menos evidente o sujeito do ataque e mais o objeto dele, pois nesse caso somos quem sofremos o ataque. Em contrapartida, quando atacamos, o ataque é obviamente o que importa, a partir do *eu*, tanto do ponto de vista de quem performa quanto dos outros que escutam. São diferenças sutis do modo como performarmos e percebemos a performance. Quando agimos em primeira pessoa estamos fazendo algo diretamente, nos colocamos em ação e então movimentamos o universo a partir do nosso próprio enunciado, a partir de nossa própria voz, a partir de nós mesmos. Quando tudo acontece com os outros apenas visualizamos o acontecimento, e existe um vácuo nessa relação, e parece, por consequência, mais narrativo simplesmente. Imaginemos por um instante – apenas por um instante porque é um tanto estranho – como seria um RPG em que todos falássemos em terceira pessoa, através do nome dos próprios personagens:

Um Jogador diz: “Étalon corre na direção do inimigo, levanta seu escudo e com a clava ataca suas costas”; Outro responde: “Maisie, ao mesmo tempo em que percebe os movimentos

de Étalon, corre furtiva pelas árvores e se prepara para lançar um virote”³⁶⁰. Ótimo, pode até ficar bonito, uma descrição boa, podemos até visualizar aquilo, mas é mais próxima de uma narrativa, apesar de performar a partir de um locucionário ainda é menos ilocucionário. Assim percebemos a diferença desses performativos, quando eles estão mais próximos de nós (principalmente os enunciados em primeira pessoa, mas também em segunda), sentimos, imergimos mais nessas sensações, elas parecem por isso mais vivas, e a *força* do performativo é mais presente. A ação direta a partir de cada indivíduo agindo coletivamente e explorando as potências do discurso é muito pouco explorada em outros espaços; no RPG isso é possível, podemos dizer *eu* e agir a partir da oralidade como nós mesmos, modificamos o mundo, marcamos nossa existência no fluxo e estrutura do mundo.

A *forma* encontra-se estritamente nos *gestos*, nos *performativos ficcionais*, e é a partir dela que organizamos e damos uma forma-viva ao Mundo Ficcional. Mas a *mise en table*, a autoria, se encontra para além de pensar em onde colocar a câmera, está em tudo e aparece particularmente em cada pessoa. Cada jogador tem não só seus *gestos* únicos e pessoais, mas também suas escolhas, suas histórias, suas descrições, como se coloca e como deixa os outros se colocarem. Todos compõem, dos seus próprios jeitos, diferentes e bem específicos, o Mundo Ficcional e a Obra, que agora vamos olhar mais de perto.

6.6 – Entre espaços num único tempo – A obra no RPG

Muitas das características da obra tivemos que adiantar nas páginas anteriores, afinal ela surge entre os dois impulsos – *matéria* e *forma* –, ou melhor, a partir do impulso-lúdico que relaciona e dá harmonia e beleza ao unir *matéria* e *forma*, ao construir a forma-viva que é a própria partida do RPG, ou seja, a obra.

Apesar de já termos algumas coisas mais claras, é importante delimitarmos esse primeiro espaço que ainda pode causar certo estranhamento: a obra se encontra não em uma campanha, ou seja, em uma sequência de várias partidas seguindo uma mesma história, por mais longa ou curta que ela possa ser, mas sim em uma única sessão de jogo. Essa afirmação pode parecer arbitrária, mas segue a mesma lógica de pensamento que seguimos até agora.

Empiricamente, todo jogador de RPG sabe o quão comum é não termos finais para as histórias que jogamos; por algum motivo ou outro paramos de jogar, o grupo se desfaz, os jogadores cansam ou decidem jogar outro cenário ou até mesmo outro jogo. Enfim, posso contar

³⁶⁰ Essa construção se assemelha muito à dos Mestres quando narram uma ação.

nos dedos a quantidade de campanhas que terminei em catorze anos jogando RPG, e por isso afirmaria que todas as outras são obras incompletas? Então quase tudo o que os jogadores de RPG produzem seriam obras incompletas, mas e as experiências que tiveram? Se passam dias, semanas ou até meses para jogarmos uma próxima partida da mesma campanha e mesmo assim pensamos em algum momento em considerar tudo uma obra só? Jogamos partidas incríveis e na semana seguinte, de uma mesma campanha, jogamos uma partida ruim, ou não tão prazerosa. Nesses casos estamos apenas criando e experienciando obras muito boas e depois uma ou duas ruins, e não uma única obra razoavelmente boa. Principalmente porque a obra é a experiência simplesmente, ela é efêmera, mas isso ficará mais claro no desenvolvimento desta sessão.

Voltemos para a constatação anterior e mais analítica do RPG: o que estamos realmente fazendo é brincar com a ficção. A história quase não nos interessa em sua continuidade, mas sim em ser nossa própria *matéria*, em podermos continuar brincando com essa mesma *matéria* semana após semana, dando-lhe um outro peso, uma outra consistência mais específica para a partida, um material já mais trabalhado que permite outras *formas*. Podemos constantemente dar um sentido mais amplo à narrativa, à evolução dos personagens, mas o fundamental desse jogar é outro: momentos e instantes únicos e efêmeros. A impressão de que construímos obras narrativas se dá assim como a relação que temos com os nossos sonhos: nós os experienciamos e depois, ao acordar, construímos uma narrativa através da memória, interligando os acontecimentos e dando até mesmo sentido a ela.

A função de um RPG é criar uma partida, durante a qual surge a ficção. Por outro lado, uma partida de RPG não produz uma ficção. A ideia de que um jogo de RPG produz uma ficção é uma ilusão retrospectiva. Temos a impressão de que uma partida de RPG produz uma ficção porque reconstruímos a posteriori uma história coerente dos vários momentos ficcionais que vivemos durante o jogo. Ilusões desse tipo ocorrem quando acordamos de um sonho. Uma vez acordados, reconstruímos nossos sonhos. (BRIAND, 2014, p. 206).³⁶¹

Concluir que o RPG trabalha diretamente com a ficção, mas não produz *uma* ficção, é um passo enorme, não só para explicarmos os pontos anteriores, mas também para avançarmos e compreendermos ainda melhor nossa prática e nossos objetivos ao jogar. Acreditamos estar criando uma narrativa como as outras, mas o que estamos vivendo são esses momentos

³⁶¹ “La fonction d’un jeu de rôle est de créer une partie, au cours de laquelle émergera de la fiction. En revanche, une partie de jeu de rôle ne produit pas une fiction. L’idée qu’une partie de jeu de rôle produise une fiction est une illusion rétrospective. Nous avons l’impression qu’une partie de jeu de rôle produit une fiction car nous reconstruisons a posteriori une histoire cohérente à partir des divers instants fictionnels que nous avons vécus pendant la partie. Des illusions de ce type se produisent lorsque nous nous éveillons au cours d’un rêve. Une fois éveillés, nous reconstruisons nos rêves.”

efêmeros sem uma organização geral deles. Principalmente o que experienciamos são esses momentos, não um mundo previamente organizado, com um olhar específico e estruturado em começo, meio e fim. A experiência estética e o contato narrativo ocorrem de modo muito particular no RPG; primeiro, pela efemeridade da obra; segundo, pela falta de algum tipo de estrutura e planejamento narrativo, pela necessidade de uma constante improvisação; e, em terceiro lugar, pela forma como nós experienciamos, pelos lugares que ocupamos, por estarmos criando no mesmo momento em que sentimos e imergimos no mundo.

A comparação com o sonho é ainda valiosa e consistente, pois também somos nós mesmos que geramos as imagens e sons mentais, sem ainda nem conhecemos as que estão por vir, elas não existem até existirem, como no RPG. Depois que as imagens oníricas são criadas e então acordamos, nós conseguimos contar para um outro qual foi a história do sonho. Assim como no RPG, a história do sonho normalmente é meio sem graça, a experiência é tão mais emocionante, tão mais viva quando acontece, ou melhor, só é realmente viva no instante, depois são só memórias transformadas para as quais damos seus significados. O que fazemos é criar uma ficção a partir do que vivemos, ou seja, reconstruímos os momentos, interligamos esses pontos e conseguimos ver uma linha narrativa imaginária.

A obra acontece uma única vez. Ela é uma sequência de instantes em uma mesma partida, mesmo que tentemos relacionar a história ou contar suas narrativas de forma contínua. As sessões mantêm certa continuidade com as anteriores, não são apagadas, pelo contrário, elas passam por esse processo de organização mental do que foi gerado, dos rastros de ficção que sobraram da experiência que produzimos. As partidas comumente iniciam com um resumo da partida anterior, ao que parece não só para lembrar, mas para que confirmemos os acordos tácitos que formamos na última sessão. Ou seja, nós concordamos qual será o material ficcional que iremos trabalhar. Partiremos de um novo ponto de partida para brincar e transformar a ficção, não exatamente para criar. Certamente, isso ainda parece confuso, pois tendemos a olhar o mundo como uma narrativa constante, damos significados e ligamos os pontos para formar uma estrutura de causa e consequência, mesmo que ela não exista diretamente. A experiência estética que o RPG proporciona não está no texto, mas sim na performance, e, como vimos, os *performativos ficcionais* se dão sempre sobre a ficção. A experiência é o que buscamos fundamentalmente, os momentos, os acontecimentos inesperados, as *trocas* e até as rolagens dos dados. O que se passa de uma mesa para outra é apenas o que organizamos postumamente, entre o final e o início de uma nova partida reorganizamos o material ficcional maleável para ser transformado.

Concluimos que a obra é limitada pela partida, mas precisamos também entender o que faz parte dessa partida, se ela mesma tem alguns limites, o que compõe o “texto”, principalmente pensando que é um jogo coletivo e que nem sempre todos os jogadores participam ou observam as ações realizadas pelos outros. Mais de uma cena pode acontecer ao mesmo tempo sem que todos os jogadores a experienciem, por exemplo. Precisamos pensar se essas cenas, que não são contempladas por todos os jogadores, e sim por apenas uma parcela deles, constitui parte da obra, ou mesmo se existe um mínimo ou restrição para isso.

(...) Existe material que faz parte do texto, mas não é contabilizado na definição da interface. Dois jogadores podem ir para um lado e ter uma conversa dentro dos personagens que nem os outros jogadores nem o GM escutam. No entanto, isso ainda faz parte do jogo, e portanto, faz parte do texto. Nos jogos de RPG live action, a maior parte do jogo consiste de tais conversas. Os GMs são frequentemente tão surpreendidos quanto os jogadores por reviravoltas súbitas no jogo. (PADOL, 1996).³⁶²

É muito comum em uma partida de RPG os jogadores separarem o grupo e o GM narrar para cada um dos grupos sem necessariamente outro ouvir, às vezes até se afastam fisicamente, em outro cômodo, para que os outros não saibam, mesmo enquanto jogadores, o que aconteceu com os outros. Podemos até ter casos individuais em que apenas um jogador experiencia ou descobre algo e é separado de todo o grupo pelo GM. Também acontece, talvez com menos frequência no RPG de mesa, de alguns jogadores fazerem seus *roleplays* sem o GM escutar ou estar presente, ou seja, os jogadores-personagens acabam construindo cenas apenas com os seus pares, em *trocas* realizadas apenas entre jogadores. Ficamos com essa importante questão:

Anteriormente, o texto de uma sessão de RPG era definido como “o que acontece na interface entre o GM e os jogadores”. É possível modificar essa definição para incluir as partes da sessão das quais apenas uma porcentagem dos jogadores está ciente? (PADOL, 1996).³⁶³

É necessário a presença de todos os jogadores para que se faça o “texto” da obra narrativa do RPG? Podemos concordar que a maior parte dos jogadores presentes é o suficiente. Essa é uma definição melhor do que considerar apenas as mesas em que o GM está presente,

³⁶² “(...) there is material which is part of the text, but is not accounted for in the definition of the interface. Two players can go off to one side and have an in-character conversation which neither the other players nor the GM overhears. Nevertheless, this is still part of the game, hence part of the text. In live action role-playing games, the vast majority of the game is made up of such conversations. The GMs are often as surprised as the players by sudden twists in the game.”

³⁶³ “Earlier, the text of a role-playing game session was defined as “what goes on at the interface between the GM and the players.” Is it possible to modify this definition so that it includes those parts of the session of which only a percentage of the gamers are aware?”

como se ele bastasse para validar uma parte da obra. Mas acredito que seja mais simples do que isso, se os acontecimentos acabam tendo repercussão no todo e se tornam parte do texto mesmo que nem todos tenham vivenciado, então faz parte da obra. Se não, se só alterou a vida e experiência de personagens específicos, não importa se são a maior ou menor parte do grupo, para esses jogadores faz parte do texto, para os outros não. O RPG cria mais de uma obra pela dinâmica, embora sejam variações da mesma obra não muito distantes. Não são apenas interpretações distintas, pois cada jogador tem acesso a um texto específico e, por consequência, uma experiência ainda mais pessoal.

6.6.1 – Material (ou conteúdo) ficcional maleável

O RPG explicita os elementos que compõem a narrativa, afinal ele é completamente consciente da ficção na sua própria estrutura. A história sempre foi, até mesmo na contação de histórias, esse conteúdo que utilizamos em conjunto com um modo de expressá-lo para gerar sensações e emoções, ao contrário do que Aristóteles defende, a história não é nada por si só; a performance é fundamental para o RPG como é também para o Teatro (DUPONT, 2015), é principalmente nela que encontramos a experiência estética. Sem uma boa expressão em uma mídia ela é apenas um conhecimento, algo no máximo interessante, não é nem de longe o elemento principal e definidor para nos debruçarmos e considerarmos a obra como boa ou ruim.

No RPG a ficção não é somente parte do conteúdo, ela é nosso próprio material, é com ela que vamos jogar, é ela que vamos constantemente moldar, é o mundo já pré-existente – todas as outras ficções que pilhamos e sistematizamos – e o mundo por vir – não dependente apenas de nós enquanto indivíduos, mas de uma série de escolhas caóticas do próprio mundo e do grupo –, dos quais vamos testar seus limites e possibilidades. “O produto de uma partida de RPG não é uma ficção, é um conteúdo ficcional maleável que desaparece no final do jogo. O RPG é, no meu conhecimento, a única mídia no mundo capaz de produzir tal conteúdo” (BRIAND, 2014, p. 215)³⁶⁴. Poderíamos melhor dizer que o RPG nada produz além dos instantes únicos, que já são de fato muita coisa, mas não existe uma obra específica, condensada em um único lugar, nem mesmo na mente dos jogadores ela é uma única obra, são alguns os pontos em comum entre as múltiplas obras, mas nunca a totalidade.

³⁶⁴ “Le fruit d’une partie de jeu de role n’est pas une fiction, c’est un contenu fictionnel malléable qui disparaît à la fin de la partie. Or, le jeu de role est, à ma connaissance, le seul media au monde, capable de produire un tel contenu”

Nós geramos um *material ficcional maleável* para nós mesmos e, em seguida, sustentamos um contato com um mundo que pode a todo momento se transformar, esticar e retrair. Esse mundo nos gera novas possibilidades e, no fim da partida, simplesmente acaba. O que poderíamos encontrar enquanto obra mais delimitada são esses pontos em que trabalhamos conjuntamente durante umas três a cinco horas seguidas. No entanto, cada jogador-personagem vivencia sua própria experiência, a ficção é vista a partir do seu ponto de vista particular. Apesar de ser assim também em qualquer outra arte que entremos em contato, nossa subjetividade e interpretação estão sempre presentes nas nossas relações, no RPG as diferenças de perspectivas são ainda mais radicais. Produzimos pontos em comum que nos ligam, mas cada jogador-personagem passa por uma jornada particular:

Ninguém sabe realmente qual ficção foi criada durante uma partida de RPG. De fato, um RPG não produz uma ficção, mas simplesmente produz ficção. Produz, ao mesmo tempo, uma ficção diferente para cada participante e, ao mesmo tempo, um conteúdo ficcional maleável, mais ou menos compartilhado por todos eles. Os jogadores pegaram esse conteúdo ficcional maleável para criar uma ficção. (BRIAND, 2014, p. 208).³⁶⁵

São vários os motivos que justificam essa experiência diferenciada do RPG comparando-se às outras mídias. A sua obra não permanece, e temos apenas uma chance de experienciá-la, não podemos retornar e alterar o que sentimos em relação a esses encadeamentos formais de acontecimentos. Nem mesmo as gravações audiovisuais são suficientes para registrarmos essas vivências pessoais e coletivas, pois nossa existência como participantes naquele momento é uma das condições de existência dessa obra. Somos e precisamos ser muitos em funções constantemente alternadas, personagem-jogador-autor-espectador. Primeiro, porque interpretamos de um modo particular o que acontece; e segundo, porque nós sabemos coisas muito específicas a partir dos nossos personagens, consideramos ações, pensamentos, ou *backgrounds* como parte da obra a que os outros jogadores muitas vezes nem tem acesso, ou só uma parte deles.

Talvez nem produzamos ficção simplesmente, muito menos *uma* ficção, mas jogamos com a ficção em um ambiente organizado e sistematizado para termos esse contato criador com a ficção. Cada jogador a experiencia de um modo subjetivo e reconstrói os instantes em seguida como uma ficção para si. Acessamos esse material ficcional de modo diferente, vemos apenas

³⁶⁵ “Nul ne sait vraiment quelle fiction a été créée pendant une partie de jeu de rôle. En fait, une partie de jeu de rôle ne produit pas une fiction, elle produit de la fiction. Elle produit, à la fois, une fiction différente pour chaque participant et, au même instant, un contenu fictionnel malléable, plus ou moins partagé par l’ensemble de ces derniers. Les rôlistes ont pris ce contenu fictionnel malléable pour une fiction créée.”

uma parte dele. O que temos na obra do RPG é essa tensão incansável entre um pré-mundo e um mundo possível, ou seja, temos esse tempo efêmero entre os dois, o próprio presente diegético.

Reconhecemos os limites do mundo e, simultaneamente, aproveitamos ao máximo todas as possibilidades que nos apresenta. Adicionamos a cada momento de jogo mais material, a partir do anterior, para trabalhar, transformar e criar, gerando conseqüentemente ainda mais material, numa busca incansável de harmonia entre o que desejamos e o que o mundo (ficcional) é. Nessa trilha do meio – entre *matéria* e *forma*, entre indivíduo e coletivo e entre realidade e subjetividade, entre o que é e o que virá a ser –, nos deparamos com instantes muito poderosos de que nos lembraremos pelas nossas vidas como se tivessem acontecido há pouco tempo, mas que não conseguiremos segurar para além das nossas próprias memórias.

Todos compartilhamos, entre jogadores, os Instantes que ninguém mais compartilhará. As partidas de RPG são todas únicas! Elas criam relações reais. Essa é a razão pela qual os jogadores ficam felizes em contar suas histórias e partidas de RPG. Eles querem tornar imortais esses momentos efêmeros vividos com seus amigos(as). Querem congelar algo, torná-lo compartilhável, mas esses jogadores não entenderam que o conteúdo que procuram trocar é estritamente inacessível para aqueles que não estavam lá. Esse conteúdo, tão bonito, foi soprado, como uma mandala, no fim do jogo. (BRIAND, 2014, p. 214).³⁶⁶

Posso estar quase me contradizendo sobre a existência de uma obra no RPG, mas acredito que estou no limite da contradição, pois o próprio RPG também parece estar. No fim, não geramos exatamente uma obra, pelo menos não física como usualmente reconhecemos uma, mas ao término de uma partida sabemos que acabamos de experienciar uma obra completamente efêmera e que por isso nada dela restou – talvez só as fichas preenchidas e as anotações pessoais. Não é um quadro, nem um filme, nem uma escultura, talvez seja mais próximo de uma música improvisada sem partitura, ou de uma performance que só vai acontecer uma vez. Não é um livro, a não ser que olhemos pela perspectiva do “Ato de leitura” (ISER, 2001) e entendamos que a obra realmente se constrói no momento da leitura. Ainda assim a leitura tem uma base mais sólida em que pode se apoiar, que é o próprio livro. O RPG não tem nenhuma base além da própria ficção, é com ela que construímos e ela é o que construímos. As partidas de RPG são como as mandalas desenhadas com areias coloridas pelos

³⁶⁶ “Nous partageons tous, entre joueurs, des Instants que nul autre ne partagera jamais. Les parties de jeu de rôle sont toutes uniques! Elles créent de véritables Liens. C’est la raison pour laquelle les rôlistes racontent volontiers leurs scénarios ou leurs parties de jeu de rôle. Il veulent rendre immortels ces moments éphémères vécus avec leurs ami(e)s. Ils veulent figer quelque chose, pour le rendre partageable, mais ces rôlistes n’ont pas compris que le contenu qu’ils cherchent à échanger est proprement inaccessible pour ceux qui n’y étaient pas. Ce contenu si beau soit-il, a été soufflé, tel un mandala, à la fin de leur partie.”

monges tibetanos (REYNIER, 2014)³⁶⁷, em que os grãos voam no final e só nós que estivemos ali pudemos visualizá-la por alguns instantes.

Nós nunca vamos conseguir repetir uma partida, e, mesmo estando conscientes do que fazemos, de que jogamos com a ficção, não conseguimos olhar para um todo linear e coerente. Apenas no fim temos essa ilusão de que criamos uma ficção, que não passaram de *instantes*. Não era de se esperar uma obra muito diferente de uma mídia oral, efêmera, coletiva e metaficcional. Mas, se olharmos mais atentamente para encontrar uma obra, ou seja, um conjunto único de *matéria e forma* que nos permite certas experiências estéticas, certamente ela está nessa soma temporal de *instantes sequenciais*. Ela está nesse turbilhão de ideias e *gestos* orais, de rolagens de dados e reações ao inesperado. Nós experienciamos a criação em ato como em nenhuma outra arte. Construimos e percebemos a metaficção se formar a partir dos *performativos ficcionais* nossos e dos outros. Só estando presentes, participando dessa teia invisível que se forma, conscientes da ficção que construímos sem deixar de sentir e imergir, podemos dizer que tivemos contato com a obra do RPG:

Durante uma partida de RPG, tudo acontece na cabeça dos jogadores e aquele que não participa não pode ter acesso a este conteúdo ficcional maleável. Assistir a uma partida de RPG ainda não é suficiente para entender o que este conteúdo realmente é e acessá-lo. (BRIAND, 2014, p. 210).³⁶⁸

Como somos também público, ou seja, receptores da obra, mas também realizadores, damos sentidos subjetivos ao que criamos, e geramos em nossa mente um turbilhão de ideias e possibilidades do que pode vir a ser e do que podemos fazer com o que temos no agora de material para trabalhar. Essa é a maior diferença desse material ficcional em relação a outras obras, mesmo pela perspectiva da estética da recepção: em qualquer outra obra existem pontos imutáveis, como quando um personagem morre em um livro, ele sempre vai morrer independente de quem leia e como leia; já no RPG tudo ainda é possível, o personagem pode morrer ou não morrer dependendo do resultado dos dados ou da performance oral de outro Jogador ou Mestre. Nada está definido até existir, o que temos é apenas uma ficção sistematizada e organizada com as infinitas possibilidades. O personagem não está vivo nem morto, pois é ainda apenas uma possibilidade de vir a ser a partir das nossas performances coletivas.

³⁶⁷ <https://www.rosedesventseditions.com/temps-linstant/>. Acessado em: 27/01/2019.

³⁶⁸ “Au cours d’une partie de jeu de rôle, tout se déroule dans la tête des joueurs et celui qui ne participe pas ne peut pas avoir accès à ce contenu malléable fictionnel. Assister à une partie de jeu de rôle n’est pas encore suffisant pour comprendre ce qu’est vraiment ce contenu et y accéder.”

6.6.2 – O turbilhão infinito, mas efêmero

Esse jogo com a ficção é praticamente ilimitado, apesar de existirem alguns limites impostos pelo mundo, pelo sistema, pelos outros jogadores, mas as possibilidades e variações ainda são muitas e esse processo é fundamental para nossas experiências no jogo. Cada jogador com a capacidade de alterar o mundo, de agir principalmente a partir de seu personagem, imagina as proposições possíveis tanto suas quanto de outros jogadores e seus consequentes desenvolvimentos. Romaric Briand define e conceitualiza:

A totalidade de todos esses *brainstormings* eu chamo de *maelstrom*. O *maelstrom* é o conjunto de respostas – situações e proposições, verbalizadas ou não – que os jogadores trazem para todas as situações imaginadas durante uma partida de RPG. (BRIAND, 2014, p. 244).³⁶⁹

Cada jogador produz uma grande carga de pensamentos e ideias para as consequências do mundo, em um processo de *brainstorming* enquanto se prepara para agir no mundo. Mas apenas uma pequena parte dessas ideias vai ser tomada enquanto proposições por todos os jogadores, em outras palavras, poucas vão ser performadas mesmo que ficcionalmente, apenas uma parte muito pequena vai ser oralizada e, por consequência, executada no mundo diegético. O mundo fictício não vai ser influenciado diretamente pelas outras ideias, apenas pelas que foram escolhidas. “A maioria imensa do *maelstrom* é invisível para os jogadores, permanece não dito” (BRIAND, 2014, p. 244)³⁷⁰. Em um momento crítico, o jogador-personagem pode escolher entre algumas decisões possíveis, muitas das possibilidades passam pela sua mente, ele calcula o que poderia acontecer, quais seriam as próximas reações, como o mundo resistiria, mas só poderá testar uma dessas opções que imaginou.

Isso nos lembra um jogo de xadrez em vários aspectos, pois o jogador tenta prever e entender o que pode acontecer caso aja de determinada maneira, mas, no fim, só fará um movimento, um *gesto*. Não é só em momentos críticos que isso acontece, o tempo todo o jogador-personagem pode agir de muitas maneiras, e sua ação alterará o mundo diretamente. “Assim, a proposição, dentro de um *maelstrom*, é a formulação ou enunciação, por qualquer

³⁶⁹ “La totalité de tous ces brainstormings, je la nome le maelstrom. Le maelstrom est l’ensemble des réponses – situations et propositions, verbalisées, ou non – qu’apportent les joueurs à toutes les situations imaginées au cours d’une partie de jeu de rôle.”

³⁷⁰ “L’immense majorité du maelstrom est invisible pour les joueurs, elle demeure non-dit”

jogador, de um enunciado significativo, a fim de somar a situação que ele descreve ao conteúdo ficcional maleável” (BRIAND, 2014, p. 247)³⁷¹. Suas ações alteram e adicionam mais material ao mundo diegético, a ficção ganha mais vida, e novas questões são lançadas. Os outros jogadores, e, conseqüentemente, o próprio que performou, ganham mais *matéria* para pensar, escolher uma das possibilidades e agir oralmente, alterando o mundo fictício. Por fim, toda essa seqüência acaba gerando ainda mais *matéria* e mais pensamentos.

Mesmo que o mundo só receba uma dessas possíveis proposições para cada *gesto*, mesmo que um jogador não entre em contato com os pensamentos dos outros, cria-se esse turbilhão, esse *brainstorm* coletivo, que de certa forma faz parte de uma estrutura maior. Cada jogador age entendendo e pensando que o outro pode agir de diversas formas e que isso pode alterar o mundo e suas próprias ações. Podemos agir, não agir, conceder, resistir, tudo isso de diversas formas. Quando um jogador-personagem é colocado diante de uma possibilidade de agir, ele imagina suas possibilidades e escolhe uma que influenciará e tornará possível os outros fazerem o mesmo, imaginando as proposições uns dos outros – das suas próprias maneiras. O mais interessante é que isso acontece ao mesmo tempo para todos, pois todos têm esse poder, podem alterar a ficção como quiserem, ou melhor, dentro dos limites dos seus personagens, do sistema e do mundo. Cria-se, nessa relação do que é dito e não dito entre todos os jogadores em um mesmo instante, um fluxo intenso mental, ações escolhidas especificamente e sua conseqüente resolução, o que Romaric Briand chama de *maelstrom*:

- 1) A parte do *maelstrom* presente na mente desse jogador. Essas são suas próprias soluções, as situações que ele imaginou, para responder a uma determinada situação.
- 2) A parte do *maelstrom* presente na mente de outro jogador, o que se manifesta no momento em que este toma o tempo para formular uma proposição. (BRIAND, 2014, p. 246)³⁷²

O *maelstrom* contém essas duas coisas: todas as possibilidades que passam pela mente dos jogadores; e o que foi de fato proposto e performado para o mundo a que todos têm acesso e trabalham continuamente. Essa constatação nos faz notar que o que acontece individualmente é bem diferente do todo, cada um entende a sua ação e as possibilidades de uma maneira muitas vezes não dita, tornando uma experiência mais subjetiva. “Durante uma partida de RPG, cada

³⁷¹ “Ainsi la proposition, au sein d’un maelstrom, est la formulation ou l’énonciation, par un joueur quelconque, d’un énoncé doué de sens, en vue de l’ajout de la situation qu’elle décrit au contenu fictionnel malléable”

³⁷² “1) La partie du maelstrom présente à l’esprit de ce joueur. Ce sont ses propres solutions, les situations qu’il a imaginées lui-même, pour répondre à une situation donnée.

2) La partie du maelstrom présente, dans l’esprit d’un autre joueur, qui se manifeste au moment où celui-ci prend le temps de formuler une proposition.”

jogador é o autor de sua própria ficção”³⁷³ (BRIAND, 2014, p. 254). Constrói-se uma espécie de obra específica para cada jogador, que vê a partir das suas perspectivas, como protagonista da própria história, mas também vive e experiencia todas essas possibilidades em sua imaginação. O RPG potencializa ao extremo a interpretação e ação que poderíamos ter diante de uma outra obra ficcional:

A interpretação de um leitor não tem o poder de alterar o conteúdo ficcional do livro. Enquanto que, durante uma partida de RPG, essa interpretação terá um impacto direto no *maelstrom*, depois no conteúdo ficcional maleável. (BRIAND, 2014, p. 255).³⁷⁴

Não podemos confundir essa potência dos jogadores de alterarem o mundo com uma simples interpretação da obra, por mais que possa parecer, pois não somos apenas receptores, somos também autores de uma obra que ainda não está finalizada. A ficção não pode ser alterada em qualquer outra mídia, ela já está ali, definida, podemos interpretá-la de modos diferentes, mas a sua *matéria*, o seu conteúdo e a sua *forma*, tudo, já foram definidos, obviamente, pois já foi materializado, ou seja, fixado em um texto. Mesmo se partirmos da estética da recepção, na leitura como ato (ISER, 1997 e 1999), em que o leitor também pode alterar a obra, o que o RPG propõe é muito mais radical. No RPG tudo ainda está para acontecer, não é uma interpretação apenas, todas as ideias pessoais podem se tornar parte percebida por todos. Um altera a experiência do outro e a própria obra.

6.6.3 – Um cubo entre o virtual e o real

Temos no RPG tempo para pensar, calcular, e imaginar as possibilidades constantemente, todas elas ainda são verdades possíveis, pois sua ficção é indefinida, maleável. Nós, enquanto jogadores-personagens, somos capazes de influenciar e escolher. Formamos com as possibilidades imaginadas por cada um e as proposições realizadas e compreendidas por cada jogador uma mesma coisa, um mesmo todo, ou melhor, um *cubo* (BRIAND, 2014, p. 248-262). Cada jogador, sentado em uma ponta da mesa, percebe de modo diferente a face da ficção, mesmo que essa face faça parte de um mesmo cubo com outras cinco faces. É esse cubo

³⁷³ “Lors d’une partie de jeu de rôle chaque joueur est auteur de sa propre fiction”

³⁷⁴ “L’interprétation d’un lecteur n’a pas le pouvoir de changer le contenu fictionnel du livre. Tandis que, au cours d’une partie de jeu de rôle, cette interprétation va avoir un impact direct sur le maelstrom, puis sur le contenu fictionnel malléable.”

imaginário, visível e invisível, materializado e efêmero, que temos como algo mais próximo de uma obra. Esse é o nosso *material ficcional maleável*, criado por proposições e imaginações.

Sentados em volta de uma mesa com o cubo na frente dos quatro jogadores, todos conseguem perceber duas coisas em comum: a face voltada para cima que representa todo o espaço comum do mundo fictício, percebido por todos; e a estrutura do cubo. Todos sabem que estão diante de um mesmo objeto e conseguem ver minimamente suas arestas, ou seja, tudo o que o mantém firme, todo o cenário, regras, sistemas a que todos têm acesso direto. Todos conseguem também imaginar algumas possibilidades das faces voltadas para outros, mas nunca conseguirão vê-las. E nenhum consegue ver uma das faces, a que está voltada para baixo, que é tudo aquilo que não foi dito por nenhum participante, o que ainda pode vir a ser (BRIAND, 2014, p. 250).

O que é mais importante é essa fisicalidade do cubo, sua estrutura, as linhas que ligam uma face à outra e montam uma mesma obra, mas cada um vai perceber a face voltada para si conforme seu próprio *brainstorm*. Cada jogador pode ver mais partes ou menos partes em comum com um outro jogador, dependendo das cenas que viveram juntos, de conhecimentos que só eles têm. A metáfora do cubo não é o suficiente para compreendermos toda essa estrutura mais complexa, mas serve para a visualizarmos. Não importa o ponto de vista, o cubo é sempre o mesmo. Os processos cognitivos individuais completam as faces e dão peso ao material, ao mesmo tempo em que possibilitam uma constante imaginação do todo, de como é o que não se pode ver. A relação imaginava e propositiva é o que mantém vivo esse material ficcional maleável. Nós só entramos em contato com o que é expressado, ou seja, exteriorizado pelos outros jogadores através dos atos de fala, e com todos os nossos pensamentos pessoais:

Se o meu colega de mesa descreve a ação de seu personagem, tenho acesso a sua escolha final, mas não a todas as possibilidades que ele rejeitou. Se ninguém na mesa se comunica sobre suas escolhas, nos encontramos rapidamente não em uma situação de *maelstrom*, mas de *brainstorms* paralelos, cada um pensando em seu canto em silêncio e se expressando apenas quando sua decisão foi tomada. (BRIAND 2014, p. 264).³⁷⁵

O *maelstrom* é a estrutura que permite que nós imaginemos, validemos e completemos uma mesma obra junto com os outros participantes. Em seu livro, o autor afirma que é o *maelstrom* que gera o “*contenu fictionnel malléable*”, mas esses dois estão muito mais

³⁷⁵ “Si mon voisin de table décrit l’action de son personnage, j’ai accès à son ultime choix mais pas à toutes les possibilités qu’il a finalement refusées. Si personne à la table ne communique sur ses choix, nous nous retrouvons assez vite non pas en situation de *maelstrom* mais de *brainstorms* parallèles, chacun réfléchissant dans son coin en silence et ne s’exprimant qu’une fois sa décision prise.”

intrinsecamente ligados. Pois é só o material que permite que imaginemos as possibilidades e criemos nossos próprios limites e organizações da obra, mas também é a partir desse processo de *brainstorm* coletivo que se mantém a *matéria* maleável. Ele mesmo vai assumir que “O *Maelstrom* e a maleabilidade do conteúdo ficcional são, portanto, inseparáveis” (BRIAND, 2014, p. 261)³⁷⁶ e apontar que um depende do outro. Mesmo que outras vezes ele defenda que o *maelstrom* é que gera o material ficcional maleável, dando uma ideia de início do ciclo, acredito que não é possível definirmos qual dos dois origina o outro. Vimos que a *matéria* está ali desde antes, nós a construímos a partir de outras ficções, mas ela só se torna de fato maleável quando começamos a jogar, ou seja, quando o *maelstrom* inicia. Ele só é possível porque essa *matéria* em conjunto com todo o sistema de regras, ditas e não ditas do RPG, permitem essa criação.

A confusão no entendimento da relação entre o “*contenu fictionnel malléable*” e o *maelstrom* está em não compreender que o primeiro está ligado à própria *matéria*, ao mundo concreto ficcional; e o segundo, à *forma*, ou seja, à nossa imaginação, ao fluxo de pensamentos constantes. Quando adotamos essa perspectiva, fica evidente que um impulso existe, tem sua própria vida, sua própria pulsão, e o outro imagina, cria várias ideias mentais completamente sozinho. Até aqui um não precisa do outro exatamente, mas a partir de que se tenta dar *forma* à *matéria*, só é possível com a presença dos dois, sem um dominar o outro. Nenhum inicia o processo exatamente, mas um torna o outro mais perto do ideal; os nossos pensamentos tomam corpo oralizado, e a ficção se torna de fato maleável. Romaric Briand vai deixar bem claro, em alguns momentos, que concorda com essa relação:

O conteúdo ficcional maleável que ele cria constantemente inspira os jogadores ao redor da mesa. (...) Cada nova proposição adicionada ao conteúdo ficcional maleável estimula a reflexão e a produção de novas proposições. Estimula o *maelstrom*. (...) É uma espécie de simbiose: as proposições do conteúdo ficcional maleável estimulam o *maelstrom* e o *maelstrom* enriquece o conteúdo ficcional maleável de novas proposições. O conteúdo ficcional maleável de um jogo de RPG e o *maelstrom* se alimentam um do outro. (BRIAND, 2014, p. 261).³⁷⁷

6.6.4 – Uma obra metaficcional, efêmera e plural

³⁷⁶ “Le Maelstrom et la malléabilité du contenu fictionnel sont donc indissociables”

³⁷⁷ “Le contenu fictionnel malléable qu’il engendre en permanence inspire les joueurs autour de la table. (...) Chaque nouvelle proposition ajoutée au contenu fictionnel malléable stimule la réflexion et la production de nouvelles propositions. Elle stimule le maelstrom.

(...) C’est une sorte de symbiose: les propositions du contenu fictionnel malleable stimulant le maelstrom et le maelstrom enrichit le contenu fictionnel malleable de nouvelles propositions. Le contenu fictionnel malleable d’une partie de jeu de rôle et le maelstrom se nourrissent l’un de l’autre.”

Por que estamos retomando essa relação estrita entre *forma* e *matéria* ainda, mesmo que com outros nomes? Por que voltamos a essa discussão? Primeiramente, se não fôssemos obrigados a voltar a esses pontos tão diretamente ao falar sobre obra, provavelmente teríamos cometido alguns erros importantes pelo caminho, afinal, a obra é exatamente essa junção executada de *matéria* e *forma*. Segundo, e o ponto mais importante, o *maelstrom* avança na nossa discussão trazendo algumas constatações também um tanto evidentes, mas muito importantes para compreendermos e determinarmos ainda melhor os limites da obra no RPG. Não é somente o elemento formal que está presente e altera a *matéria*, a formata e cria essa experiência simplesmente: o *maelstrom* nos mostra que a experiência vem da própria criação e, ainda, uma criação completamente coletiva. Não pensamos sozinhos, imaginamos e então usamos nossas ferramentas para dar a *forma* à nossa *matéria*. Pensamos em grupo, performamos, validamos as proposições dos colegas, alterando de fato a ficção e continuando o jogo. Enquanto jogamos, criamos e experienciamos, mas não só, experienciamos a própria criação, do nosso próprio lugar e do lugar do outro. É esse talvez o ponto fundamental, e uma das grandes particularidades do RPG, para compreendermos até onde vai a obra:

Para um jogador, estar imerso em uma partida de RPG significa estar focado em produzir conteúdo ficcional maleável. Em outras palavras, quanto mais a tempestade ressoa no crânio, mais o jogador fica imerso na partida. Quanto mais um jogador imagina possíveis situações ou situações de conteúdo ficcional maleável, mais ele sente que a imersão é forte. (BRIAND, 2014, p. 270).³⁷⁸

A própria imersão é metaficcional, pois nós entramos mais no mundo, principalmente no jogo, quando estamos dispostos a pensar, imaginar e criar. Esse é o nosso lugar enquanto autores-espectadores-jogadores-personagens, não são vários lugares separados e experienciados em cada momento. A grande questão é que são todos ao mesmo tempo de modo muito intenso e, ainda, coletivo. Dentro da obra está a experiência de criar, a de imaginar coletivamente e tentar chegar a algo. Nós conhecemos as possibilidades, sabemos que tomamos decisões específicas, que decidimos entre uma e várias outras ações possíveis, performamos e acompanhamos esses resultados. Nossas escolhas enquanto criadores voltam a nós mesmos enquanto público que recebe e experiencia.

³⁷⁸ “Pour un joueur, être immergé dans une partie de jeu de rôle signifie être concentré sur la production du contenu fictionnel malléable. En d’autres termes, plus la tempête résonne dans son crâne, plus le joueur est en immersion dans la partie. Plus un joueur imagine de situations possibles ou de situations du contenu fictionnel malléable, plus pour lui l’immersion est forte.”

Toda essa dinâmica produz algo de novo, pois se um artista experiencia a criação enquanto faz uma obra, e um receptor da obra a experiencia esteticamente a partir do seu lugar, nenhum deles tem as duas sensações ao mesmo tempo, o que, mais do que isso, gera uma espécie de terceira experiência, que não é mais de autor nem de público, mas de um público-autor. Não podemos esquecer a nenhum momento que esse processo é coletivo e é exatamente esse coletivo que consegue propor tamanha complexidade. Por isso é importante pensarmos nos grupos também como autores, como uma banda, como cada jogador-personagem performa na relação com os outros determina o ritmo e harmonia de toda criação:

(...) quanto mais os jogadores são cúmplices, se conhecem e sabem o sentido em que devem criar as proposições que serão adicionadas ao conteúdo ficcional maleável, mais o *maelstrom* é intenso. Nesse caso, a harmonia dos *brainstorms* cria efeitos de ondulação que aceleram o *maelstrom*. (BRIAND, 2014, p. 272).³⁷⁹

Os grupos devem constantemente entrar nessa harmonia mental, principalmente buscando escolher proposições que colaborem para a criação, imaginação e imersão de todos. O *maelstrom* altera constantemente de intensidade, depende das situações pontuais do mundo ficcional e da harmonia do grupo. Aumentar os *brainstorms*, e conseqüentemente o *maelstrom*, é intensificar a experiência do grupo e de cada jogador. Quanto mais possibilidades encontramos enquanto possíveis a serem validadas, ou seja, quando o grupo se ajuda e os jogadores não tentam impor desejos egocêntricos para o todo, maiores as chances de obtermos experiências mais poderosas. A ideia aqui é que apenas tenhamos consciência de que estamos tocando a ficção juntos, se propusermos ritmos completamente diferentes, ou quisermos performar sozinhos, veremos as conseqüências na própria experiência.

Certamente por isso a obra do RPG é tão efêmera e nunca pode ser captada por equipamentos de som ou vídeo, pois muito da experiência estética está na posição que cada jogador ocupa e em seus processos mentais. É dentro desses turbilhões que realmente entendemos o que é jogar RPG, o que é estar nessa posição; apenas assistir, sem poder tomar decisões, sem performar suas proposições escolhidas, não é nem de perto uma experiência parecida. Como nos ilustra Padol, a sessão de jogo é a única obra do RPG:

Nem é uma transcrição da sessão o texto, mais do que um filme é o roteiro. O filme em si é o texto. Da mesma forma, a sessão em si é o texto da sessão. No entanto, a comparação entre jogo e filme não deve ser levada longe demais. Pode-se assistir a um filme mais de uma vez. Não há nada que impeça a gravação de vídeo de uma

³⁷⁹ “(...) plus les joueurs sont complices, se connaissent et connaissent le sens dans lequel ils doivent créer les propositions qui vont venir s’ajouter au contenu fictionnel malléable, plus le maelstrom est intense. Dans ce cas, l’harmonie des brainstormings crée des effets d’entraînement qui accélèrent le maelstrom.”

sessão de jogo; no entanto, a gravação não é o texto. O texto é a sessão em si. É, portanto, transitório, existindo apenas durante a duração da sessão. (PADOL, 1996).³⁸⁰

Não conseguimos contemplar a obra de fora, pois nela estão implícitas essa posição múltipla e a interação coletiva. Por isso também que é mais comum assistir aos jogos de RPG ao vivo na internet, pois se sente de alguma maneira que se pode alterar algo, pois está participando do turbilhão, ou está mais perto dele. Assim como um jogo de futebol, mesmo que não estejamos jogando na hora, sentimos que faz diferença estarmos ali assistindo ao vivo, e quando o jogo já acabou nada mais podemos fazer. Ver o RPG ao vivo é um tanto mais próximo da experiência, principalmente se for um contato mais íntimo, com um grupo de amigos, mesmo que você não jogue, consegue perceber o *maelstrom*, mas em um jogo gravado, ou, ainda pior, em um jogo contado depois que aconteceu, não se tem mais quase nada.

Só depois do fim da partida teremos uma ficção mais próxima de como conhecemos, pois antes ela será apenas o nosso material trabalhado, pode tomar diferentes formas, mas ainda é uma obra em construção. “Uma partida de RPG é um momento, um instante, em que os jogadores montam um *maelstrom* cujo objetivo é criar um conteúdo ficcional maleável” (BRIAND, 2014, p. 260)³⁸¹. Experienciamos esses instantes enquanto indivíduos, mas geramos uma obra enquanto coletivo, a partir de um processo de trocas de imaginação e validação, movimentando e formatando constantemente uma *matéria*, a própria ficção.

Construímos um cubo a que só temos acesso a partir do próprio ato de jogar. Ninguém de fora consegue perceber e experienciar algo parecido. Poderíamos considerar que são várias obras diferentes por trabalharmos também individualmente com ela, pensando que o *maelstrom* passa primeiro por um *brainstorm*, mas só construímos algo quando não é mais só nosso, quando passamos uma parte para o outro, quando performamos uma das escolhas e juntamos todas essas possibilidades em uma única obra que não é uma única ficção. Não contamos uma história, mas criamos uma obra com experiências variadas. Aqui está a resolução do empasse: existe uma obra única, mesmo que efêmera, que engloba várias outras variações dessa obra, construindo narrativas plurais. Todas essas vozes, pensamentos e interpretações compõem uma mesma e única obra percebida só internamente e como instantes. Produz um material ficcional

³⁸⁰ “Neither is a transcription of the session the text, any more than a film is the screenplay. The film itself is the text. Similarly, the session itself is the text of the session. However, the comparison between game and film must not be taken too far. One can watch a film over and over again. There is nothing to prevent the video taping of a game session; however, the tape is not the text. The text is the session itself. It is, therefore, transitory, existing only for the duration of the session.”

³⁸¹ “Une partie de jeu de rôle est un moment, un instant, au sein duquel des joueurs mettent en place un *maelstrom* dont l’objectif est de créer un contenu fictionnel malléable”

maleável, mas que, no fim, é visto por cada jogador-personagem enquanto uma história, uma única ficção criada mentalmente após a sessão. Cada um terá sua própria história, sua própria sequência de eventos pessoais, mas todos terão entrado em contato com essa obra invisível e efêmera que é a partida de RPG como um todo.

Não criamos *uma* ficção, nós nos relacionamos constantemente com a ficção; não só criamos ficção como ela que nos permite gerar a obra, construímos ficção e a ficção nos proporciona a possibilidade de criar. Por essa relação única com a ficção que, segundo Briand, o RPG deve ser diferenciado de qualquer outra arte, e ser reconhecido como única e específica:

Até onde sei, apenas o RPG permite mudar as proposições do conteúdo ficcional de uma obra. Se for esse o caso, meus argumentos devem definitivamente colocar o RPG como uma arte particular e não mais como uma arte lúdica comparável a videogames ou jogos de tabuleiro. (BRIAND, 2014, p. 282).³⁸²

Pudemos notar várias relações com as outras mídias e artes e o RPG. Ele certamente se alimenta de muitas delas tanto no campo prático, aproveitando as ficções, ou suas formas, técnicas, influências diretas ou indiretas, como no campo teórico, em que os pensamentos sobre as outras artes se encaixam perfeitamente, em muitos casos, nas nossas reflexões sobre o RPG. No entanto, o RPG demonstra muitas particularidades, características que o separam de todas as outras mídias, inclusive das mais próximas dele, como os outros jogos digitais e de tabuleiro. O RPG é essa arte que coloca na mão de todos os que experienciam sua obra o potencial de alterá-la por completo. A obra é maleável enquanto existe, e todos os jogadores têm em mãos as ferramentas necessárias para dar a ela a *forma* que desejam.

6.6.5 – Os lugares que ocupamos – *On, Meta, Off*

Outro ponto que é preciso vir à tona para complementarmos essa discussão, do que é e o que faz parte da obra, é o fora do jogo, mais conhecido como *off-game*. É fundamental que pensemos nele nesse momento, pois a maneira como olhamos para ele altera e muito o ritmo e o tempo da obra, além de tornar mais complexa a relação das vozes que criam e narram as histórias de RPG. Se considerarmos o *off-game* como parte da obra, o tempo é outro e se

³⁸² “A ma connaissance, seul le jeu de rôle permet de changer les propositions du contenu fictionnel d’une oeuvre. Si tel est le cas, mes arguments devraient placer définitivement le jeu de rôle comme un art à part entière et non plus comme un art ludique comparable au jeu-vidéo ou au jeu de plateau.”

relaciona de um modo diferente. O *off-game* representa todos aqueles momentos em que falamos fora dos nossos personagens, que falamos como nós mesmos, que discutimos coisas do jogo ou não diretamente do jogo, fora do mundo diegético, no nosso mundo real, mas sem sair da mesa, ou seja, sem sair completamente do jogo, ou talvez do “círculo mágico” de Huizinga (1999). Quando consideramos que esses momentos fazem parte de uma obra, estamos considerando que alteram essencialmente nossa experiência estética e fazem parte dela, ou seja, também criam sentimentos e sensações. Em outras palavras, o *off* também lida diretamente com a ficção e a contorna com diferentes cores e formas, mesmo não compondo a diegese do mundo.

Se o RPG é a arte da experiência, então que tipo de experiência é essa, exatamente? É uma experiência que consiste em participação ativa e criação, de ser um espectador subjetivo, de se envolver tanto com os níveis diegéticos quanto extra-diegéticos. É uma experiência de negociar uma grande quantidade de comunicação e sistemas sociais complexos e artificiais, dos quais o próprio jogo emerge. (PETTERSON, 2006, p. 108).³⁸³

A noção de diegese nos ajuda a entender bem melhor essa separação. Assim como uma música extra-diegética em um filme não muda o mundo ficcional, não faz parte dele, mas altera principalmente nossa experiência diante dele. Nosso medo aumenta com a música, e a obra conseqüentemente se torna outra muito diferente. O que é extra-diegético também modifica a obra, e, conseqüentemente, nossa relação com ela também se torna outra, mas o mundo diegético não se altera, ninguém escuta a música tensa antes de ser atacado por um monstro – se escutasse certamente correria para longe. Assim também acontece com o *off-game*, ou pelo menos de um modo muito semelhante. O que falamos fora do mundo ficcional – mas não exatamente fora do jogo, pois ainda somos jogadores, só não mais personagens – altera muito a obra, nossa experiência e muitas vezes até o próprio mundo ficcional, diferente da música extra-diegética. É nesse espaço-tempo que passamos boa parte do jogo, discutimos nossas ações, as estratégias que teremos, o que achamos e pensamos sobre as situações, ajudamos outro personagem-jogador a agir, também tiramos dúvidas com o Mestre, ou tentamos deixar clara alguma ação que fizemos ou algo que aconteceu. O *off* comumente é um espaço deliberativo sobre a própria ficção:

Personagens-jogadores podem “adicionar” elementos na narrativa do mestre. Este processo, constitutivo da autoria coletiva, no RPG se dá desde exemplos simples

³⁸³ “If roleplaying is the art of experience, then what kind of an experience is it, exactly? It is an experience consisting of active participation and creation, of being a subjective spectator, of engaging with both the in-game and the off-game levels of the game. It is an experience of negotiating a large amount of communication and complex, artificial social systems, out of which the game itself emerges.”

como: “Mestre, tem alguma pedra no chão, perto de mim?” – e o mestre responde: “Sim, há uma pequena pedra.” Esta pedra não existia, inicialmente, na descrição do terreno dada pelo mestre; até exemplos mais complexos como a própria mudança no texto original daquele mundo ficcional: um reino que fosse destruído por obra das ações de um personagem-jogador. (PEREIRA, 2007, p. 39).

Podemos sugerir ou fazer perguntas mais diretas em *off*, como jogadores, e alterar esse mundo ficcional através normalmente do Mestre. Podemos fazer perguntas ainda mais específicas, como “o clima está fechado? está chovendo?”; essas perguntas podem parecer bobas a primeiro momento, mas podem mudar toda uma sequência de ações. Outro ótimo exemplo, que Farley Pereira (2007) também utiliza na sua explicação, é o de um grupo de aventureiros que tem que pular de uma ponta a outra sem cair no abismo entre eles. Um dos Jogadores pode perguntar simplesmente “tem uma árvore?”. A partir daquele momento, numa pergunta feita enquanto Jogador fora do personagem, o Mestre vai pensar se aquilo existe, como está, se há ou não uma árvore; se ele optar por existir, ou jogar a decisão nos dados, a partir de uma pergunta passa a existir uma árvore que um pouco antes não existia³⁸⁴.

O *off* altera o jogo de diferentes formas, e um dos fatores principais disso é que o que sabemos enquanto Jogadores é sempre diferente do que o sabe nosso personagem. Sabemos mais ou menos do que eles, mas o conflito maior é quando sabemos mais e temos que “fingir” sabermos menos. Ou, então, optamos por realmente usar o nosso conhecimento a nosso favor, e talvez da própria narrativa. Essa prática é também conhecida comumente como o *metagame*, ou seja, está além do jogo, sobre o jogo, o pensar sobre o jogo e não sobre o mundo, é quando o perfil de jogador entra mais em cena, e o personagem se distancia um pouco. Usamos nossos conhecimentos enquanto jogadores, do sistema, do próprio mundo, das experiências que nós tivemos – mas nossos personagens não – para tomarmos as melhores decisões. Isso pode ser um anti-jogo, mas não o é necessariamente. O *metagame* e o *off-game* podem parecer a princípio negativos e dispensáveis para uma melhor sessão de RPG. No entanto, eles se relacionam diretamente com uma característica importante da ficção do jogo. Inclusive, todo o ambiente da partida, a preparação do espaço, a luz, tudo faz parte da experiência como um todo e deve sempre ser levado em consideração:

³⁸⁴ Dependendo de como o grupo joga, talvez nem fosse preciso perguntar se há uma árvore, mas apenas agir como discutimos anteriormente – “eu vou cortar uma árvore que está perto”. Talvez o Mestre possa dizer que não há nenhuma árvore, então temos uma ação que não foi validada, que foi completamente negada. Mas, se o grupo for aberto a essas ações, que alguns sistemas até sugerem, a criação da árvore seria feita dentro do próprio mundo *diegético* e não no *off*.

Proponho que, na experiência de um RPG, as experiências diegéticas e as extradiegéticas sejam igualmente importantes, e se você quiser fazer um bom jogo, deve prestar atenção a ambas.

Jogos de tabuleiro oferecem muitos exemplos clássicos. Já joguei muitos jogos de tabuleiro em que o material do jogo era muito bom, onde nossos personagens foram bem desenvolvidos, o jogo teve muita emoção e tudo fluiu maravilhosamente. Ao mesmo tempo, os jogos foram realizados em salas profundamente sem atmosfera e muito iluminadas, sem planos de como os jogadores se alimentariam, e com a música tocando apenas quando alguém se lembrava de colocar algo. Como resultado, o jogo sofre. Eu enfatizo que isso não é exatamente uma percepção de minha parte, e repito apenas porque vejo isso sendo ignorado frequentemente. (PETTERSON, 2006, p. 113).³⁸⁵

Já experienciei situações parecidas com a que Petterson comenta acima, e por mais que as questões de construção ficcional estejam acontecendo muito bem, as questões básicas como a iluminação, ou mesmo a falta de comida, atrapalham profundamente a partida como um todo. É sempre fundamental lembrar que o RPG é também social e que o planejamento e produção da sessão devem ser pensados. É diferente de um lugar para ver filmes, ou um teatro, por mais que também sejam espaços públicos e também alterem a percepção da obra no RPG o conforto e o se sentir bem é fundamental. Primeiramente, porque você se expõe mais, você precisa conviver diretamente com outras pessoas em um espaço (normalmente fechado) por horas, além disso você precisa criar, imaginar e interpretar. Existe possivelmente embates, discordâncias e estresses. Construir o espaço do jogo, pensar no ambiente, na música, nos ruídos, enfim, no conforto geral dos participantes faz parte fundamental dessas experiências que construímos juntos. Como já comentamos anteriormente, a relação entre essas pessoas também é importante, e construir um ambiente também seguro para que as pessoas possam se expressar livremente deve ser uma preocupação de todos os jogadores. Para além disso, muitas das falas em *off* podem se somar diretamente na experiência estética.

6.6.6 – O humor e o *meta no off*

³⁸⁵ “I propose that in the experience of a roleplaying game, the off-game and the in-game experiences are equally important, and if you want to make a good game, you should pay attention to both.

Tabletop games offer a lot of classic examples. I’ve played in many tabletop games where the game material has been very good, where our characters have been well designed, the game has had a lot of emotion, and everything has flown wonderfully. At the same time, the games have been held in deeply unatmospheric, brightly lit living rooms, with no plans on how the participants are going to be fed, and with music only playing when someone remembers to put something on. As a result, the game suffers. I stress that this is really not much of an insight on my part, and I repeat it only because I see it so often held in disregard.”

O *metagame*, como já vimos, é parte fundamental do próprio jogo, é ele que nos distancia, é ele que nos faz ter a experiência por completo. Ele não é o que comumente é chamado, de modo muito estrito, de *metagame* pelo senso comum dos jogadores. O *off* é tão importante e interessante quanto essa noção mais ampla de *metagame* – obviamente, ambos se relacionam profundamente. Uma das melhores exemplificações do *off* enquanto esse elemento fundamental, e que transforma a obra e experiência, é a comicidade no RPG. As piadas, os alívios cômicos, o humor como um todo, são muito constantes nas partidas de RPG e muito pouco deles vem do *on*, ou seja, do mundo diegético. Muitas vezes não é o que acontece no mundo ficcional que mais nos diverte, mas os nossos comentários em *off* sobre o que acontece *on*:

– “Imagine só, se acontece de ele ser o traidor e nós o seguimos como idiotas!”
– “Oh, isso seria bom demais, entramos na fortaleza e na verdade não há ninguém...”
– “E se eu aterrissasse no quarto da princesa, assim, nu?”
(FEASSON, 2015).^{386 387}

O turbilhão dos nossos pensamentos que buscam imaginar e criar as possibilidades que a história pode seguir, ou que tentam descobrir o que já pode até ser parte da trama (escondida por um outro Jogador ou pelo GM), torna-se oralizado em *off*. Ninguém age, os jogadores-personagens não comentam enquanto personagens no mundo diegético, mas enquanto jogadores. Esses comentários constroem muitas vezes um meta-humor, piadas sobre a própria obra que são compartilhadas durante a própria criação, alteram a construção do momento, somam-se ao texto do jogo:

É aí que entra o meta-humor, que é um humor quase reservado ao fenômeno da partida de RPG. É basicamente um humor do possível, um humor da não-escolha. Entre todas as possibilidades previstas durante jogo, algumas são absurdas, paródicas, burlescas, capazes de arruinar em um instante a coerência da ficção elaborada. Outras são estatisticamente tão improváveis e arriscados que não valem a pena tentar. Elas nunca encontrarão seu lugar na ficção. (FEASSON, 2015).³⁸⁸

Nós desejamos compartilhar com o outro essas possibilidades que vêm à nossa mente, não só das que vamos escolher, das que queremos que aconteça, mas também das mais

³⁸⁶ <http://www.vivienfeasson.com/2015/05/20/le-rire-meta-element-vital-du-jdr/>. Acessado em: 27/01/2019.

³⁸⁷ “– « T’imagine, si ça se trouve c’est lui le traître et nous on le suit comme des débiles ! »

– « Oh ce serait trop bon, ça, on entre dans la forteresse et en fait il y a personne... »

– « Et si je débarquais dans la chambre de la princesse, comme ça, à poil ? »”

³⁸⁸ “C’est là qu’intervient l’humour méta qui est en fait un humour quasiment réservé au phénomène de la partie de jeu de rôle. Il s’agit au fond d’un humour des possibles, d’un humour des non-choix. Parmi toutes les possibilités envisagées lors du positionnement, certaines sont absurdes, parodiques, burlesques, susceptibles de ruiner en un instant la cohérence de la fiction élaborée. D’autres sont statistiquement si improbables et si risquées qu’elles ne valent pas la peine d’être tentées. Elles ne trouveront a priori jamais leur place dans la fiction.”

absurdas, as que muitas vezes nem queremos que aconteçam. Esses turbilhões são muito intensos, e algo escapa, e com o que escapa fazemos piadas, brincamos com as possibilidades do *meta*. Construimos dentro do *off* essa consciência metaficcional exposta, compartilhada, expressando o que pode vir acontecer: “mano, e se na verdade ele é um dragão?”; ou o que o próprio jogador pode fazer: “nossa, imagina se eu atiro nele agora?”. Essas piadas estão no espaço do *off*, mas são metaficcionais, comentam a ficção e o jogo.

É como se tornássemos os comentários sobre a obra parte de um mesmo todo, ou melhor, como estritamente interligados e necessários. Como se quando víssemos um filme em grupo e nossos comentários durante a exibição fossem parte da experiência, que de fato são, e da própria obra como um todo. No RPG temos esse tempo – e espaço – determinado para comentar, esse controle entre sair e entrar no mundo, pausar o mundo diegético e falar sobre ele; não só podemos alterar o mundo diegético como alterar simplesmente nossa experiência e criar novos elementos importantes para a constituição da obra. Esses comentários podem não só transformar o mundo – mesmo as piadas podem dar ideias aos outros Jogadores ou ao GM que podem aproveitar para a construção diegética –, mas principalmente alterar nossos sentimentos, mudar a harmonia da obra. A piada traz um novo ritmo e transforma a ambiência, como em um filme com muita tensão em que se criam cenas que a quebram um pouco, dão o alívio cômico. No RPG esse alívio em um jogo de horror pessoal como *Vampiro*, por exemplo, vem comumente no *off* – nem sempre em comentários especificamente metaficcionais, mas na grande maioria das vezes. Esses comentários podem ser para muitos jogadores um dos melhores momentos, tanto o fazer, criar esse humor meta-ficcional, quanto apenas rir dele, ouvir e estar ali presente simplesmente. Constroem um momento mais de troca social em que todos se divertem em um nível diferente do usual:

Parece-me que alguns jogadores buscam acima de tudo esse tipo de sensações no tempo livre, sendo a ficção produzida menos como um fim, e mais como um meio apreciado pelas oportunidades de meta-piadas que ela proporciona. Esse prazer do RPG poderia explicar o fato de os grupos continuarem a gostar de jogar, mesmo que suas partidas tenham deixado de encantá-los no nível estritamente ficcional. (FEASSON, 2015).

Muitas partidas de RPG vão se tornar extremamente cômicas a partir dessas piadas constantes, e muitas vezes é exatamente isso que os jogadores procuram, querem se divertir, imergindo, mas brincando com as possibilidades. O *off* toma uma grande parte do tempo do jogo, comenta-se muito e se faz da partida uma obra cômica não pelo mundo diegético, mas pela metaficção. Não interessa realmente mais nada da história, apenas ela enquanto um

material que vai ser trabalhado e comicizado através dos *maelstroms* materializados no *off*. Essa é uma postura comum em mesas de RPG, frequentemente a narrativa se perde, e, junto dela, uma certa “seriedade” do jogo. Se todos concordam, é apenas mais uma forma de brincar com a ficção, mas essa falta de limites para piadas pode estragar algumas partidas, e para isso também é necessário procurar um equilíbrio, uma harmonia e um acordo comum entre todos. Vivien Feasson resume bem essas questões:

Na minha opinião, o humor do meta-jogo é normal, saudável e indispensável para uma partida de RPG. Ele serve como uma válvula para o estresse da interpretação, permite que você se comunique com os outros sobre o que faz sozinho no jogo e reforça o *maelstrom* entre os participantes. É a maneira como naturalmente compartilhamos um processo mental enquanto preservamos a integridade da ficção elaborada. Desde que, claro, não formos longe demais e não sufoquemos o próprio jogo sob uma tonelada de não-escolhas. (FEASSON, 2015).³⁸⁹

Não me lembro de ter jogado nem ter visto uma mesa sem esses comentários, mesmo que não exatamente cômicos, sempre explicitamos as possibilidades no *off*. Expomos o que se passa na nossa mente e um pouco do que estamos experienciando no momento. Concordo com Feasson, o *off* é indispensável, assim como o *meta*, é parte essencial da obra, uma escolha que podemos tomar enquanto criadores e receptores. Podemos usar mais ou menos o *off* para comentar o jogo, mas tudo depende do que estamos buscando enquanto grupo e indivíduos. Muitas piadas podem ser uma fuga do que está acontecendo no mundo ficcional, uma fuga principalmente das escolhas que se tem que tomar ou, ainda pior, um desinteresse pela partida; mas, fora desses casos, o RPG constrói o humor de uma forma muito interessante usando esse seu outro lugar: o *off-game*.

6.6.7 – Os elementos do RPG na obra

Uma breve retomada do papel do Mestre, dos jogadores, do sistema e dados é fundamental para fecharmos a noção de obra, conseqüentemente de autoria, e entender onde estão esses elementos, os impulsos, a *matéria* e a *forma* como um todo no RPG.

³⁸⁹ “L’humour méta-jeu est à mon sens normal, salubre et indispensable à une partie de jeu de rôle. Il sert de soupape au stress du positionnement, permet de communiquer avec les autres sur ce qui fait le seul de la partie et renforce le maelstrom entre les participants. Il est le moyen que nous avons naturellement de partager un processus mental tout en préservant l’intégrité de la fiction élaborée. A condition bien sûr de ne pas aller trop loin et de ne pas étouffer le positionnement lui-même sous une tonne de non-choix.”

O papel do GM foi o menos abordado até aqui— não à toa, pois é comum ele ser o foco de todas as partidas e de todos os outros lugares. É raro pensarmos a partir dos Jogadores, embora até aqui esses tenham sido observados como autores muito importantes e possuidores de vozes com uma grande *força*. São os que têm na voz a maioria dos *gestos*, as proposições, a autonomia e a agência sobre a *matéria* ficcional. O Mestre não é nem um pouco dispensável — embora haja muitos sistemas que tenham tirado sua função, ou melhor, tenham-na dissolvido na mão dos outros jogadores —, ele, no RPG clássico, cumpre uma função fundamental. É ele que organiza grande parte do *material ficcional maleável*, em outras palavras, é ele que dá o material para os jogadores-personagens brincarem, ou seja, criarem e performarem.

Como a *matéria* é a própria ficção, é papel do Mestre gerar essa *matéria*, ele é como um representante físico da própria natureza, ou, de fato, um Deus, como é até popularmente chamado. Um Deus que age muitas vezes mais como um espectador do mundo, embora tenha sido ele um dos maiores responsáveis pela existência desse mundo. O Mestre pode, inclusive, criar um mundo próprio, seu próprio cenário, suas próprias tramas, mas no RPG, como bem observamos, o mundo ficcional é apenas a nossa *matéria*, é partir dela que jogamos RPG e construímos a experiência estética coletiva e efêmera. Quando jogamos nós formatamos essa *matéria* que pode ser mais ou menos maleável. Assim como uma grande pedra de mármore, a *matéria* pode ser mais facilmente lascada e lapidada, ou menos. Pode ter mais ou menos resistência, e quem decide como ela vai ser, é, em quase todo o caso, o GM.

Vamos retornar brevemente ao debate sobre *matéria* e *forma*, para observarmos suas presenças e diferenças nas práticas das obras. Luiz Carlos de Oliveira Jr. (2009) escreve um ótimo texto sobre a *matéria* e a *forma* no cinema e dá exemplos de diretores³⁹⁰, imaginando primeiro uma linha em que em um extremo estejam os diretores mais da *matéria*, e no outro extremo os da *forma*. No meio exato há mais alguns diretores e, por último, alguns outros que oscilam de um extremo ao outro. Alfred Hitchcock está junto com outros extremos dos diretores da *forma*, e Roberto Rosseline é um dos representantes dos cineastas da *matéria*. São dois grandes nomes do cinema, e, embora Hitchcock seja mais reconhecido, Rosseline é responsável por muitas obras primas, e ambos são curiosamente do mesmo período. Não há aqui uma preferência por *forma* ou pela *matéria*, não queremos escolher qual das duas é melhor, mas apenas apontar as diferenças, os modos diferentes de filmar, ou, no nosso caso, de jogar. Rosseline respeita mais a sua *matéria*, tenta mostrá-la em um estado inicial, rústico, menos formatado. Deixa-a crescer e aparecer mais na tela com toda a sua beleza bruta. Isso não faz

³⁹⁰ www.contracampo.com.br/93/pgmateriaforma.htm; www.contracampo.com.br/93/pgmateriaforma2.htm. Acessado em: 27/01/2019.

das suas obras melhores do que a de Hitchcock, que usa a *matéria* para atingir suas ideias, que pensa e calcula tudo antes e deixa pouco espaço para a *matéria* se mostrar em um estado mais puro. Ambos têm seus estilos e suas qualidades específicas.

No RPG existe a mesma coisa, partidas que são mais focadas na *forma* e outras que seguem mais os rumos da *matéria*. O que muda isso é, estranhamente, talvez, o Mestre. É ele quem normalmente decide se as partidas irão mais do lado da *forma*, ou da *matéria*. Pode parecer uma contradição, já que vimos que ele não é o único autor, já que defendemos que ele não é o responsável pela criação do RPG. No entanto, é exatamente por ele ser esse pararelado da natureza criadora que isso acontece. Ele não é o principal responsável por criar a obra do RPG, mas é o principal criador da *matéria* que vai ser usada. Ou seja, ele cria a pedra que será mais ou menos maleável. Se não permitir que os Jogadores lapidem a *matéria*, se cria um material ficcional resistente como o carbono, ou o próprio diamante, mesmo que não tenha o valor e a beleza de um diamante, os Jogadores terão muita dificuldade de moldar a *matéria* e terão que, talvez sem escolha, respeitá-la. Ou seja, esse *material ficcional maleável* que é no geral organizado principalmente pelo GM, ou mesmo criado por ele enquanto um mundo próprio, define os limites do que os jogadores-personagens conseguem fazer. O Mestre pode escolher uma *matéria* tão resistente ao ponto de ela já ter uma *forma* quase completamente definida, mas, de todo o jeito, serão os Jogadores que ainda vão executá-la.

O ideal é que a escolha desse material, inclusive a de sua resistência, seja feita por todos em um consenso. Caso queiram jogar uma aventura curta em que aconteça uma narrativa bem estruturada, talvez seja melhor todos aceitarem que o material será mais resistente para sair do caminho pré-programado. Essa é uma escolha possível, assim como o tipo de material oposto a ele, conhecido como *Sandbox*³⁹¹: trata-se de um estilo de jogo que permite uma exploração completamente livre do mundo pelos jogadores-personagens, sem uma narrativa mais elaborada previamente. Em *Sandbox* a história surge pelo jogo, pela exploração do mundo ficcional; em um RPG mais tradicional a aventura é assumida como o ponto de partida.

Assim como cineastas da *forma* e cineastas da *matéria*, não devemos ver um melhor ou pior estilo de partidas, embora, logicamente, possamos ter nossas preferências pessoais. Se jogarmos mais pela *forma*, temos os mundos mais livres, mais abertos – um modo de jogar melhor reconhecido atualmente. Apresenta pouca resistência e deixa com que os jogadores sigam para onde quiserem. Mas focando-se na *matéria* também podemos ter muitas obras boas, desde que o GM não se imponha egoicamente sobre os Jogadores, desde que seu objetivo não

³⁹¹ Termo é usado também em jogos de vídeo-game como GTA, *Skyrim* ou outros jogos digitais que permitem uma exploração aberta do mundo ao invés de uma sequência narrativa.

seja simplesmente usar os jogadores-personagens para contar a história. Uma partida que esteja mais no extremo da *matéria* pode ter um mundo mais fechado, uma aventura mais definida, uma estrutura ficcional mais limitada e mais resistente, mas pode trazer também grandes experiências.

Nesses dois extremos não alteramos a autoria, ou a *forma*. Nada, do que foi estudado até aqui, muda de posição ou tem uma nova definição. Nas mesas em que a *matéria* é mais resistente, os Jogadores devem continuar sendo também autores, ou melhor, os mais responsáveis pela *forma*, por performar a experiência estética. Pois o conteúdo ficcional, a história, não é o foco da performance, ela é o meio, a *matéria*. A diferença é que o que foi previamente organizado se mantém menos maleável, menos possível de sofrer transformações. O universo que o GM criou ou pegou de outro lugar, livros de RPG ou de outra obra, mantém sua estrutura, sua aparência inicial. Em um jogo da *forma*, o material é extremamente mais fácil de moldar, como papéis ou como argila.

Podemos preferir ter maior liberdade para criar, um material mais fácil de manusear, mas para muitas partidas a melhor opção será ter um material menos maleável, principalmente se temos limite de tempo ou de partidas e queremos terminar uma história. Precisamos ser maleáveis e entender que são escolhas, estilos, e que algumas outras pessoas podem, inclusive, preferir jogar com materiais mais resistentes. Tudo depende do propósito do grupo de jogadores, e ter a consciência sobre o jogo, sobre as possibilidades e potencialidades do RPG, das características da *matéria*, se mostra também fundamental.

O que importa é que tudo isso tem que ser um acordo entre o grupo, e o GM normalmente tem esse controle nas mãos, mas o ideal é que o passe para todos e que juntos possam decidir qual tipo de material vão usar. Os jogadores-personagens podem acabar forçando o material até para além do seu limite, mesmo que ele seja criado pelo GM como extremamente resistente e não tenham acontecido diálogos no grupo. Jogadores podem usar suas ferramentas para quebrar o material ou tentar moldá-lo conforme suas preferências. Provavelmente essas mesas vão virar um caos terrível e vão ter péssimos resultados, pois os Jogadores não queriam ou não estavam preparados para lidar com materiais tão resistentes, por isso ficarão frustrados e revoltados. Não é ruim porque a *matéria* é resistente, mas porque não houve uma conversa prévia para definir esses limites. Como uma banda, deve se entender e compreender o caminho que pretendem seguir, os resultados que querem, em que tom e como querem tocar.

As ferramentas que os jogadores-personagens podem usar para formatar essa *matéria* são as que já elencamos, principalmente os atos de fala, os *gestos* e o sistema como um todo. É

comum vemos Jogadores resistindo, ou melhor, tentando tirar a resistência da *matéria* do mundo a partir das regras. Usando as regras como ferramentas para quebrar a *matéria* de algum modo, para conseguir manuseá-la com maior facilidade, o Jogador pega o sistema de regras e aponta falhas ou possibilidades de transformar aquela *matéria* que já tem uma *forma* própria pouca maleável. O sistema de regras é, inclusive, em casos mais extremos, essa ferramenta para que os Jogadores consigam dar *forma*. Os dados são, então, a expressão dessas “marteladas”, se elas terão sucessos ou não de dar *forma* à *matéria*. A dificuldade das rolagens é o controle também da sua maleabilidade. Se o mundo é muito fechado, comumente as rolagens serão mais difíceis, a não ser nas partes que a *matéria* cede, ou seja, para a *forma* que a *matéria* tem a tendência a tomar.

As mesas de RPG podem tomar diferentes *formas* a partir de diferentes *matérias*. As *formas* são principalmente executadas e realizadas pelos jogadores-personagens, que têm a maior parte das ferramentas nas mãos e com maiores potências. A *matéria* é organizada, e às vezes até criada, pelos GMs que não deixam de ser deuses dos mundos, pois permitem que os humanos peguem as pedras brutas e performem suas artes. O sistema, as regras, os dados, a estrutura geral do RPG são o que permite que essa relação complexa aconteça. O que realmente importa no RPG não é o que os jogadores vão fazer com a *matéria*, não é o resultado final, mas as próprias marteladas.

O RPG é o fazer efêmero, o pensar sobre um mundo ficcional, o agir sobre esse mundo, e a tentativa de quebrar a resistência do mundo e de si mesmo nesses constantes *gestos* individuais e coletivos. Ao jogarmos RPG conhecemos a nós mesmos profundamente, ocupando espaços variados e os transpassamos em contato direto com outros participantes. Aprendemos e vemos a sociedade e o mundo ficcional se formar, nos tornamos conscientes e experienciamos ser tantos outros, que, no fim, eles se tornam também parte de nós mesmos. Nos tornamos protagonistas, espectadores e criadores dos nossos próprios mundos. Somos, por fim, indivíduos que só existem diante do olhar e das ações dos outros, enquanto também sustentamos as outras existências, em uma relação de apoio mútuo para um objetivo comum.

No RPG, como na vida, somos indivíduos-coletivos, nossa liberdade só pode existir com a liberdade de todos os outros, quando todos, jogadoras e jogadores, forem igualmente livres. Em outras palavras, só coletivamente, ao olharmos o outro como um possível deus, podemos criar esses outros mundos possíveis. O RPG é essa nova arte metafictional e efêmera por excelência que une a vivacidade fugaz da nossa contemporaneidade despedaçada às essências dos nossos antepassados pelo ato de jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pudemos notar durante toda a extensão desta dissertação que o RPG absorve muito de elementos culturais e de outras artes e os radicaliza. Essa qualidade fundamental, que capta e reutiliza aspectos diversos, aparece logo nas definições teóricas do RPG, que, a partir de características de outras áreas de estudo, tentam explicar o que ele é e o que faz. As narrativas orais, a poesia, os rituais, as brincadeiras de criança, o cinema, a música, mas principalmente a literatura e o teatro influenciam diretamente as práticas e a estrutura do RPG – por isso também todas essas expressões nos ajudam a compreender essa nova arte. Ao se alimentar de tantas práticas comuns desde a antiguidade até a nossa contemporaneidade, o RPG se torna um único corpo que experimenta constantemente os limites de muitas das angústias de práticas e estudos de outras artes.

O RPG, por ser também um jogo, carrega muitos elementos lúdicos que historicamente aparecem na sua fundação como outra influência muito direta. Talvez ele tenha dado os seus primeiros passos ao transbordar da literatura, ou ao menos dado um sinal de vida, mas esse início, além de partir de uma obra literária, carrega no próprio nome e dentro da narrativa o jogo: *The Egypt Game*. Apenas oito anos depois, em 1974, talvez possamos marcar o nascimento do RPG na sua maior aparição, com *Dungeons & Dragons*. Nesse caso também vemos os dois, literatura e jogo, completamente interligados, como duas forças criadoras e inspiradoras. O *wargame* aparece como uma base prática da estrutura, carregando motivação e objetivos do jogo e, no choque com a literatura, principalmente tolkieniana, revoluciona as práticas do estilo de jogo e se torna único e completamente novo. A literatura traz, para além da noção de narrativa, o mundo fantástico que será habitado, as perspectivas de personagem e muitos outros elementos que serão descobertos ou emergirão pouco a pouco.

No decorrer da história do RPG pudemos notar o quanto as características lúdicas e literárias se desenvolveram dentro desse novo jogo-arte. Podemos observar essas características inclusive dentro de uma separação um pouco mais clara, que chamamos de sistema e cenário, categorias que se entrelaçam completamente e se confundem – tanto para os jogadores quanto nos estudos teóricos. O Sistema é o Sistema de Regras ou o Sistema de Jogo, que passa por processos de aperfeiçoamento e experimentos constantemente. O cenário comumente traz consigo um novo sistema, pois apresenta novos mundos a serem explorados, com personagens e conflitos específicos que precisam ser sustentados por uma estrutura de regras e mecânicas que se reinventam para colaborar na imersão e possibilitar que os jogadores ajam. O

entrecruzamento dos dois possibilita que o jogo tenha uma coerência, uma dinâmica e uma motivação mais claras.

Durante o percurso do RPG até hoje novas mecânicas e propostas foram sendo exploradas, assim como mundos da literatura e também do cinema que trouxeram consigo novas possibilidades, modos e objetivos de jogar e criar. Um segundo marco, quando o RPG parece atingir uma idade mais madura, acontece no lançamento de *Storyteller*, em 1991. Esse sistema traz consigo um novo mundo a ser explorado, o cenário *World of Darkness*. No entanto, para além das mecânicas e o novo universo, o que *Storyteller* propôs de novidade principal é uma perspectiva bem mais narrativa. O título de Mestre foi substituído pelo de Narrador, e o foco foi concentrado na construção e contação de histórias coletivamente. Além disso, o sistema e o cenário se tornaram muito mais interligados. Percebemos que o RPG se mantém em constante mudança, sempre sendo influenciado pela cultura e mundo externo e também influenciando as outras áreas da sociedade. Perceber esses movimentos históricos do RPG nos fez compreender melhor o que ele é e como essas suas duas forças iniciais se desenvolvem e continuam dialogando completamente com as práticas e definições dessa arte.

Percebemos também que desde cedo existiram interesses teóricos sobre o RPG. Alguns pesquisadores, jogadores e designers buscaram compreender melhor alguns dos seus aspectos. Tanto no Brasil quanto no exterior houve alguns estudos importantes, mas o que realmente modificou o olhar que temos sobre o RPG e as suas práticas foi principalmente Daniel Mackay, com o livro *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art* (2001), que, dentro de uma perspectiva mais acadêmica, estabeleceu o RPG como uma arte performática. Outra grande e importante presença para os estudos de RPG, poucos anos antes do lançamento do livro de Mackay, foram dos fóruns online e as teorias construídas neles a partir dos debates desenvolvidos internamente. *Threefold Model* e GNS foram as principais teorias elaboradas, e depois delas o debate foi se tornando mais constante, com novas teorias e variações do que essas duas propuseram. Esses estudos buscaram mostrar que os jogadores podiam preferir e praticar o RPG de diversas maneiras, no geral, resumidas em três tipos: uma perspectiva mais voltada à narrativa; outra mais focada nos elementos do jogo; e uma terceira que busca simular e explorar o universo ficcional. Todos esses diferentes objetivos sofrem alterações nas diferentes teorias, com pontos de vistas específicos sobre o que elas representam e como funcionam.

O mais importante nesse momento histórico dos estudos de RPG foi, além de transformarem a prática e as criações de novos jogos, terem notado e apontado que o RPG tinha essas possibilidades variadas, e também organizar a partir disso teorias mais específicas sobre

esse jogo. Vimos que o *Manifesto Turku School* e o *Dogma 99* a partir desses outros estudos defenderam e pesquisaram o RPG como uma nova arte, e logo suas defesas se expandiram para o mundo. Como observamos, mais recentemente, a partir de 2015, um grande número de estudos tanto em *blogs* quanto acadêmicos vêm fazendo avançar a pesquisa do RPG com essa vontade de compreendê-lo enquanto uma nova forma de arte. Foram principalmente esses estudos que influenciaram e também nos motivaram a escrever esta dissertação.

Começamos a alcançar o que acreditamos ser as maiores contribuições deste trabalho, e o que era nosso principal objetivo com ele, a partir do capítulo cinco, quando iniciamos os estudos mais específicos na relação entre jogo e ficção. Com uma base histórica e teórica, tendo consciência do diálogo que o RPG tem com as outras artes e cultura, buscamos nos aprofundar nos seus elementos estéticos. Para isso retomamos primeiramente o papel que o sistema cumpre e como se relaciona com a proposta de criar narrativas dentro do jogo. Apesar de parecer uma relação simples e possível entre jogo e ficção, vimos que eles se relacionam de diferentes formas e níveis dentro das práticas do RPG. Foi nesse ponto que discutimos a própria noção de *roleplay*, e o que significa interpretar um personagem dentro do RPG se mostrou diferente do que conhecemos como interpretação comumente, justamente pelas características do jogo se envolverem constantemente. Percebemos que a agência e o destino também se expressam de diferentes maneiras dentro do jogo e se mostram como forças complementares, de certa forma, que colaboram para a criação e desenvolvimento. Todo o quinto capítulo nos serviu para uma melhor compreensão e exploração de como esses elementos, da ficção e do jogo, dialogam entre si e qual a função que cada um cumpre em questões mais pontuais. A partir de então começamos a deixar claro que o jogo e a ficção não só se apoiam, mas também os elementos de jogo fazem com que tenhamos consciência constante da ficção, pois jogamos pela ficção. Essa influência inicial revelou que sua extensão era maior e muito mais profunda do que poderíamos imaginar inicialmente, pois elas criam espaços e posições diferentes que precisamos ocupar.

Ainda no capítulo cinco, a metaficção se evidencia como uma característica essencial do RPG. Conscientes de que toda ficção passa pelo processo do *como se*, percebemos que esse é mais um dos elementos que o RPG radicaliza. Ele torna mais potente a experiência de habitar dois mundos simultaneamente; dizer *eu* para o personagem da ficção, mas nos manter distantes como nós mesmos enxergando o que ele está vivendo é uma constante completamente necessária ao jogar RPG. Foi nessa parte que encontramos o epicentro da experiência estética do RPG, descobrimos que ela fica exatamente nesse entre-lugar entre ficção e jogo. Pois, como observamos, é na necessidade de ocupar simultaneamente as posições de jogador e de personagem que conseguimos experienciar o mundo, imergir nele, enquanto personagens, e ao

mesmo tempo observar de modo mais distante o que acontece, enquanto jogadores. Essa é uma diferença fundamental com relação às brincadeiras de criança, por exemplo, em que imergimos completamente, e apenas quem vê de fora pode ter uma experiência estética; somos sempre personagens, não existe o distanciamento. Somos de fato autores-receptores no RPG, e todas essas posições distintas, e mais algumas apresentadas nesse mesmo momento, nove ao total, se relacionam de modo ainda mais complexo. Os acontecimentos diegéticos vão se apresentando e se desenvolvendo, e enquanto sentimos o peso do mundo ficcional estamos conscientes do que está acontecendo e do que podemos fazer enquanto jogadores e agentes também externos a ele. Nos confundimos nessas posições, mas elas nunca chegam a coincidir, nunca se tornam uma só. Não podemos nunca imergir totalmente e nem nos distanciarmos por completo, pois é quando nos obliquamos que podemos experimentar esteticamente essas artes ficcionais.

A metaficção no RPG não aparece com o seu desenvolvimento, ela está na sua própria estrutura de modo radical como uma necessidade para que joguemos, porque o RPG é uma arte metaficcional por excelência. Mostramos mais uma vez a relação com a literatura, principalmente com a teoria do ato da leitura e a estética da recepção que nos ajudam a compreender como esse processo ocorre. Mas o RPG eleva o grau dessas questões, pois experienciamos a criação no próprio ato. Nós vemos a costura da ficção ser feita enquanto também a fazemos e imergimos nas suas sensações.

A partir do momento em que compreendemos melhor a experiência estética do RPG, não exatamente única diante das outras, mas muito expressiva na sua radicalidade, pudemos iniciar o capítulo seis, no qual investigamos especificamente os elementos dessa arte ainda ignorada. Quanto mais fomos nos aprofundando e tentando entender melhor a composição desse jogo, mais acabamos encontrando elementos e respostas que confirmavam o caminho percorrido. Quando questionamos o que de fato o RPG molda, ou seja, a *matéria* sobre a qual ele trabalha, tivemos dificuldade em chegar a uma resposta, mas depois ela pareceu simples e óbvia. Percebemos que própria ficção é a sua *matéria*, ou seja, a pedra que tentamos dar alguma *forma* é abstrata, mas muito presente no nosso mundo e ainda mais no RPG. É uma resposta que pode parecer absurda, mas que defendemos e esclarecemos durante o trajeto. A metaficção não é tão presente e forte no RPG apenas pelas posições que ocupamos, mas também porque o que estamos tentando moldar, o que temos em mãos para nos expressarmos é também a ficção, que ganha um caráter maleável. É uma *matéria* também selecionada previamente, que passa por diferentes processos até ser possível de brincarmos e fazermos arte com ela. É diferente de outras artes que trabalham com a ficção, pois a radicalidade aqui se encontra justamente em ser a ficção a *matéria* e não mais um elemento que ajuda a compor ou construir a obra. No entanto,

modelar um material abstrato, grande e peculiar como a ficção, e ainda coletivamente, parecia ser um trabalho possível apenas através de algo muito poderoso.

A resposta que encontramos para o que dá *forma* a essa *matéria* no RPG foi o discurso, ou mais especificamente os atos de fala, entre eles principalmente o performativo. Em outras palavras, é a nossa capacidade de agir e criar com as palavras que nos permite agir na ficção e moldá-la, transformá-la a partir da performance oral. O RPG mostrou que a melhor maneira de fazer é dizer. Com uma retórica sofista podemos moldar a *matéria*, podemos transformar e experienciar as nossas ações e as do outro sobre a ficção. A partir principalmente dos estudos de Barbara Cassin conseguimos nos aprofundar e melhor compreender essa dinâmica de criação oral. Conseguimos perceber na essência o *efeito-mundo* nas partidas de RPG. As múltiplas vozes ressoam com *felicidade* e constroem a partir desse som a *verdade*. Primeiro precisamos performar e depois conseguimos identificar o que de fato é. Não apenas fazemos com que as pessoas imaginem algo, mas também sintam e percebam a própria existência de algo feito pelas palavras. O performativo limitado a um tipo, lugares e pessoas específicas se expande para que todos tenham a possibilidade de agir e transformar a realidade.

A criação coletiva se mostra necessária por vários motivos, elucidados durante o trabalho, mas inicialmente e principalmente para que se possa criar a partir das palavras. Somente através do olhar do outro, que nos vê como iguais criadores, que se propõe a uma relação horizontal e cooperativa de criação é que temos o poder de performar no RPG. Com essa relação mais humana, mais igualitária, podemos gerar mundos ficcionais, que podemos transformar, agir e criar. Começamos a entender melhor como o Mestre e o Jogador agem e como cumprem funções bem distintas, cada um assumindo atos de fala de diferentes tipos. Apesar de ambos criarem a partir das palavras, elas têm diferentes forças, restrições e modos. Jogador e Mestre ocupam posições praticamente opostas, do ponto de vista dos tipos performativos elaborado por Cassin, para que uma batalha ficcional seja travada – mas para que dela nasçam coisas ao invés de serem destruídas. A nossa principal ferramenta para “martelar” e com isso nos expressarmos mostrou-se ser a nossa própria voz dialogando com as vozes dos nossos companheiros de jogo. Os performativos no RPG de mesa são constantes, explícitos e radicalmente poderosos, e podem ainda ser muito estudados e aprofundados; a partir das práticas dos jogos podemos cada vez mais entender a *força* da enunciação.

Esses performativos se encontram em uma situação muito específica e por isso precisam ser reestruturados: para lidar desse modo com a ficção eles precisam ser também ficcionais. A principal característica que identificamos nesse tipo de performativo foi a sua necessidade de apoio no outro, pois as condições de *felicidade* acontecem depois de ser efeito, numa espécie

de validação posterior. Nessa relação entre uma proposição performativa – ou seja, que tenta agir no mundo, transformar e o fazê-lo se reorganizar – com uma resposta a ela aparece a principal estrutura formal do RPG. É com os *gestos* que conseguimos modificar a *matéria* que resiste conforme suas características. Percebemos que as diferentes combinações que podemos fazer nessas relações são diversas e merecem ainda ser muito estudadas. Conseguimos exemplificar e organizar um pouco dessa estrutura complexa. Notamos também que, apesar dos performativos ficcionais serem os principais elementos formais, muitos outros elementos compõem a experiência de todos.

Passamos, em sequência, a procurar e estudar a autoria, pois já sabemos nesse momento o que moldamos e como fazemos isso, conhecemos a *matéria* e a *forma*. No entanto, logo no início percebemos que no RPG o autor já nasceu morto. Não existe uma figura que concentra todo o poder sobre a obra como acreditávamos, idealizando os autores como gênios que tudo sabiam. No RPG essa questão nem mesmo aparece, pois a autoridade sobre a criação é completamente dissolvida entre todos os participantes. Não existe um controle nem sobre a narrativa e muito menos sobre a experiência estética. Notamos que essa experiência se dá por diversos fatores, pela música, pelo ambiente, pelas conversas, pelo modo como as pessoas falam, pela ordem de ações, pelo ritmo que se desenvolve, enfim, todo o jogo colabora para como os jogadores irão se sentir e como a ficção será constantemente trabalhada. A criação é executada coletivamente em diversos espaços onde cada um compõe a sua função e soma suas características pessoais ao todo. Cada Jogador cria seu personagem que age no mundo ficcional da sua maneira, e ao mesmo tempo o jogador também performa do seu modo, não só pela interpretação, mas pelas escolhas dos atos de fala, dos silêncios e de como se relaciona com as ações dos outros jogadores. Os indivíduos interferem no jogo como criadores.

Finalmente, a partir de todo o debate desenvolvido, pudemos encontrar os vestígios e limites da obra do RPG. Percebemos que ela é na verdade a própria experiência do jogo, ela se concentra em uma única partida e se mostra extremamente efêmera. Para além disso, notamos que os próprios pensamentos não expressados através da oralidade compõem toda a obra. Isso ocorre porque enquanto jogamos pensamos constantemente no que pode vir a acontecer e no que podemos fazer, ensaiamos muitas vezes mental e coletivamente e experienciamos esse todo que chamamos de *maëlstrom*. Constatamos que o *off-game*, que poderia ser visto como um intervalo da obra, uma pausa do que realmente importa, é uma parte essencial da experiência do RPG. No *off* temos as discussões de planos, tentativas de decifrar o que está acontecendo, conversas sobre o mundo diegético e sobre o próprio jogo. No *off* nós expressamos mais claramente a consciência da ficção que estamos vivenciando com os personagens e criando

coletivamente. É um espaço também para piadas e expressão de alguns dos nossos pensamentos que não realizamos no mundo diegético ou de outra maneira, onde comentamos sobre as suas possibilidades e dividimos mais uma parte da nossa experiência com os outros jogadores. A obra concentra em si os diferentes espaços, a individualidade e a coletividade, e todo o jogo parece fazer parte dela, não só a narrativa, ou a parte que constrói o mundo diegético, até porque é uma arte metaficcional por excelência.

Ao olharmos mais atentamente para o que o RPG é de fato, suas particularidades e similaridades com outras artes, percebemos que ele carrega em si muitos elementos e características fundamentais para serem estudados e aprofundados. É uma arte que radicaliza o que absorveu da cultura. Ele é composto por diversas áreas diferentes e acaba construindo um espaço de experimentação muito frutífero para diversos estudos. A *matéria* e a *forma* que o compõem são muito esclarecedoras para entendermos a experiência que temos ao jogar e o modo como jogamos RPG, além de serem também surpreendentes e com certeza merecerem nossa atenção. Conseguirmos compreender e passar por todo esse grande mergulho nas entranhas do RPG nos fez enxergar melhor as suas potencialidades e o quanto ele é fruto e parte essencial da contemporaneidade: absorve muitos elementos e os reconstrói, questiona radicalmente os limites, é essencialmente metaficcional, retoma elementos perdidos dos nossos antepassados (performance e contação de história oral), nasce com o autor morto, é interativo e intercriativo, se constrói sobre relações horizontais de criação, é uma performance conectada diretamente à ficção. Podemos aprender muito sobre arte observando e analisando a experiência estética do RPG, pois ele de fato traz novos ares e questionamentos para essa área, assim como para a literatura e performance principalmente.

Particularmente minhas conclusões mudaram frequentemente conforme pesquisei e, inclusive, enquanto escrevia ou após ter escrito. Aprendi muito durante todo o processo revendo o que pensava enquanto jogador através de uma perspectiva mais teórica e rigorosa, questionando frequentemente se os resultados que estávamos encontrando faziam de fato sentido para além da teoria. Como Jogador e Mestre, muito do que foi discutido colaborou para rever minhas posturas e encontrar maneiras que achasse mais proveitosas de jogar e aproveitar ao máximo as potencialidades do RPG. Conseguir reservar um tempo para aprofundar em questões tão importantes pessoalmente é um grande privilégio, principalmente por sabermos que o RPG ainda tem poucos espaços onde é estudado, e espero com este trabalho colaborar para mostrar a sua importância dentro e fora da academia. Além de o RPG fazer parte da vida de várias pessoas, direta e indiretamente, é uma arte com muitos potenciais a serem aproveitados e um corpo enorme a ser investigado. Como notamos, quando observamos as

pesquisas já realizadas no Brasil e no mundo, até hoje temos poucos teóricos de RPG; temos algumas pesquisas muito relevantes, mas pessoas que escrevam e continuem pesquisando essa arte ainda são muito poucas. Felizmente, isso parece estar mudando nos últimos anos, e esperamos com esta dissertação começar a fazer parte desse grupo que tem um grande trabalho pela frente.

Devemos seguir pesquisando e jogando para entender melhor o que é o RPG, nossas experiências, as suas potencialidades e as suas relações com as outras artes. O que nos fica como certeza é que o RPG é uma arte-jogo metaficcional por excelência que constrói as experiências estéticas coletivamente, a partir da performance oral, manipulando a *matéria* enquanto corpo maleável. Podemos viver essas grandes experiências uma única vez, muito do tamanho delas está justamente na sua efemeridade elementar. Experimentamos a feição da metaficção em atos de fala nossos e dos outros, o discurso oral retoma o seu poder de *efeito-mundo* enquanto jogamos com a ficção, nos expressamos e imergimos nas sensações, sentimentos e pensamentos gerados coletivamente e em diferentes espaços. São múltiplas as vozes performativas expressas de diversas maneiras e que coexistem a partir de uma perspectiva pagã, um apoio mútuo que permite o outro criar, se expressar e agir com toda a sua capacidade. Cada indivíduo tem a sua força e sua subjetividade bem marcadas nas partidas ao mesmo tempo que a criação só se faz com o outro, e é a partir dessas relações que construímos mundos. O RPG é uma arte que tende a crescer, popular e substancialmente, possibilitando que mais pessoas possam agir, vivenciar e interpretar um outro *eu* enquanto sentem e transformam pela oralidade a ficção.

REFERÊNCIAS

- APPELCLINE, Shannon. **Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry**. Evil Hat Productions: Silver Spring, 2013.
- AUSTIN, John L. **How to do Things with Words**. 2ª ed. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1975.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BAUMAN, Richard. **Verbal Art as Performance**. Long Grove, IL: Waveland Press, Inc., 1984.
- BAZIN, André. **Qu'est-ce que le cinéma?: I. Ontologie et Langage**. Paris: Les Éditions du Cerf, 1958.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENVENISTE, Emile. **O aparelho formal da enunciação**. In Problemas de Lingüística Geral II. Campinas: Pontes, 2006.
- BERGALA, A. **A hipótese-cinema**. 1.ed. Rio de Janeiro: Booklink; UFRJ, 2008.
- BIETTE, Jean-Claude. **Borboleta de Griffith**, Cahiers du Cinéma nº 388, 1986.
- BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: Gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- BOURDIN Jean-Jacques. **Jeux de rôle et théâtre, mémoire de maîtrise**. Paris: Université Paris 8, 2003.
- BOWMAN, Sarah Lynne. **The Functions of Role-Playing Games**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2010.
- BRIAND, Romaric. **Le Maelstrom**. Saint Malo: Diazo, 2014.
- BRIDGES, B. **Mundo das trevas: Livro de regras do sistema Storytelling**. São Paulo: Devir, 2006.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Chicago, IL: University of Illinois Press, 2001.
- _____, Roger, **Los juegos y los hombres: La Mascara y el Vertigo**. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CAÏRA, Olivier. **Jeux de rôle : les forges de la fiction**. Paris: CNRS Éditions, 2007.
- _____, Olivier; LARRE Jérôme. **L'Atelier du jeu de rôle, Jouer avec l'histoire**. Villecresnes: Pinkerton Press, 2009.
- _____, Olivier. **Théorie de la fiction et esthétique des jeux**. Paris: Sciences du jeu, 2016.

- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- _____, Joseph. **O Herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.
- _____, Joseph. **As Máscaras de deus: mitologia primitiva**. São Paulo: Palas Athena, 1992.
- CANDIDO, Antonio. **A personagem do romance**. In: CANDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- CARLSON, Jessica. **The Reality of Role-Playing Games: How Players Construct Reality through Language**. Journal of Undergraduate Research at Minnesota State University, Mankato: Vol. 7, Article 2, 2007.
- CASSIN, Barbara. **Quand dire, c'est vraiment faire: Homère, Gorgias et le peuple arc-en-ciel**. Paris: Librairie Arthème Fayard, 2018
- _____, Barbara. **A performance antes do performativo, ou a terceira dimensão da Linguagem**. Revista Letras, Curitiba, n. 82, p. 11-46, set./dez. 2010.
- _____, Barbara. **O Efeito Sofístico**. São Paulo: Editora 34, 2005.
- CASSIRER, Ernst. **Linguagem e Mito**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.
- COLLINGWOOD, R. G. **The principles of art**. New Oxford: Clarendon Press, 1958.
- COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: livro do jogador**. São Paulo: Devir Editora, 2001.
- COPIER, Marinka. **Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle**. Finlândia: DIGRA, 2005. ISSN 2342-9666
- COVER, Jennifer Grouling. **Tabletop Role-Playing Games: Perspectives From Narrative, Game, and Rhetorical Theory**. Thesis for Master of Arts, North Carolina, 2005.
- CUPERTINO, Edson. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. 132f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Faculdade De Filosofia, Letras e Ciências Humanas Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, Universidade de São Paulo, 2008.
- DAVID, Coralie. **Le jeu de rôle, mode d'expression littéraire?** Dissertação (Mestrado em Letras Modernas) – Setor de Literatura Comparada, Université de Toulouse le Mirail, Toulouse, 2007.
- _____, Coralie. **Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire**. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Paris 13, 2015.
- _____, Coralie. **Le jeu de rôle sur table, une forme intercréative de conte réinventé par le ludique?** Paris: Sciences du jeu, 2016.
- _____, Coralie. **Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ?** Paris: Sciences du jeu, 2016b.
- DORMANS, Joris. **On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules**. Games studies: the international journal of computer game research. ISSN: 1604-7982. Suécia, 2006.

- DUPONT, Florence. **Aristoteles ou O Vampiro do Teatro Ocidental**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2017.
- FANNON, Sean Patrick. **The Fantasy Roleplaying Gamer's Bible**. 2nd ed. California: Obsidian Studios, 1999.
- FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds**. Chicago: University of Chicago Press, 2002.
- FRITZON, Thorbiörn; WRIGSTAD, Tobias. **Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing**. Föreningen Knutpunkt, 2006.
- GOETHE, Johann Wolfgang. **Escritos sobre a arte**. São Paulo: Humanitas/Imprensa Oficial, 2008.
- HAGEN, Mark Rein. **Vampiro: A Máscara – um Roleplaying Game de horror pessoal**. São Paulo: Devir Editora, 1994.
- HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. **The Many Faces of Role-Playing Games**. International Journal of Role-Playing. ISSN 2210-4909. Utrecht School of the Arts, 2009.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: UERJ, 1996.
- _____, Wolfgang. **O ato de leitura Vol I**. São Paulo: Editora 34, 1997.
- _____, Wolfgang. **O ato de leitura Vol II**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- JACKSON, Steve. **RPG – aventuras fantásticas**. Uma introdução aos role-playing game. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1984.
- _____, Steve. **GURPS – Módulo Básico**. Trad. Douglas Quinta Reis. São Paulo: Devir, 1991.
- JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. International Conference: Level Up 2:30–45.
<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-game-the-player-the-worldlooking-for-a-heart-of-gameness/>.
- KONZACK, Lars. **The Wunderkammer-Gesamtkunstwerk Model: A Framework for Role-Playing Game Analysis and Design**. Copenhagen University, Lüneburg, Germany, 2015.
- LAWS, Robin D. **Robin's Laws of Good Game Mastering**. Austin: Steve Jackson Games, 2002.
- MACKAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game – A New Performing Art**. Jefferson NC: McFarland & Company Inc., 2001.
- MARTIN, Cathlena. **Role Playing in Children's Literature Zilpha Keatley Snyder and The Egypt Game**. New York: American Journal of Play, 2018.

MIRANDA, Iván Pérez. **Mythology, Popular Culture and Role-playing Games**. Espanha: El Futuro Del Pasado. Revista Electrónica De Historia, ISSN: 1989-9289, 2016.

MONTOLA, Markus, **At the Edge of the Magic Circle, Understanding Role-Playing and Pervasive Games**. Academic Dissertation, School of Information Sciences, University of Tampere, 2012.

_____, Markus, **The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process**. University of Tampere Finland International Journal of Role-Playing, ISSN 2210-4909, 2008.

_____, Markus. **Tangible Pleasures of Pervasive Role-Playing**. University of Tampere, DiGRA, 2007

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko. **Beyond Role and Play – Tools, toys, and theory for harnessing the imagination**. Helsinki: Solmukohta Ropecon ry, 2004.

MOURLET, Michel. **Sur un art ignoré**, Cahiers du Cinéma n° 98, agosto de 1959.

_____, Michel. **Sur un art ignoré ou la mise en scène comme langage**. Paris: Ramsay, Poche Cinéma, 2008.

NEPHEW, Michelle Andromeda Brown. **Playing with Power: The Authorial Consequences of Roleplaying Games. Dissertation, Doctor in Philosophy**. The University of Wisconsin-Milwaukee, 2003.

OLIVEIRA, Luiz C. **O Cinema de fluxo e a mise en scène**. Dissertação (Mestrado em Audiovisual) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2010.

OOSTERLINCK, Michaël. **Role-Playing in Role-Playing Games**. Master Thesis, Master of Arts in Art Science. Universiteit Gent, 2014.

PAVÃO, Andrea. **A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de roleplaying game (RPG)**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2000.

PEREIRA, Eduardo. **R.P.G. / Entre o Jogo e a Literatura**. Monografia para obtenção de título de Bacharel em Letras – Faculdade de Letras – Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

_____, Eduardo. **No Limite da Ficção: Comparações entre Literatura e RPG – Role Playing Games**. 139f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2007.

PÉRIER, Isabelle. **Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ?** França: Itinéraires, ISSN: 2427-920X, 2017.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Trad. Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Florense-Universitária, 1984.

READ, Herbert. **A educação pela arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Games e a pedagogia da imaginação no Brasil** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam: jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o roleplaying game e o process drama**. Dissertação (Mestrado em Teatro), Universidade do Estado de Santa Catarina, 2012.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem numa série de cartas**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

SCHIMIT, W. R. **RPG e educação: Alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade de Londrina, 2008.

SERBENA, Carlos. A. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.

STEINER, Rudolf. **Arte e estética segundo Goethe**. 2ª ed. São Paulo: Antroposófica, 1998.

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 2ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

TOLSTOI, Leon. **O que é arte?** Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson: McFarland & Company, 2011

TURNER, Victor. **From Ritual to Theatre: the human seriousness of play**. New York: Performing Arts Journal Inc., 1982.

_____, Victor. **O Processo Ritual**. 2ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

_____, Victor. **The Anthropology of Performance**. New York, NY: Performing Arts Journal Inc., 1988.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do rpg (role playing game) na educação escolar na educação escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual de São Paulo, 2008.

VOGLER, C. **A Jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias**. São Paulo: Ampersand, 1997.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WITWER, Michael. **Empire of Imagination: Gary Gygax and the Birth of Dungeons and Dragons**. USA: Bloomsbury, 2015

ZANINI, M. C. **Anais do I Simpósio RPG & educação**. São Paulo: Devir, 2004

ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz: a “literatura” medieval**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

_____, Paul. **Performance, recepção, leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Material virtual:

EUGÉNIE. **Conceder 1**. 2015. Disponível em:

<https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/06/16/conceder-1/>. Acessado em: 08/04/2018.

_____. **Du Fixe et du mouvant – 1**. 2016. Disponível em:

<https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/05/12/du-fixe-et-du-mouvant-1/>. Acessado em: 12/04/2018,

_____. **Du fixe et du mouvant – 2**. 2017. Disponível em:

<https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/05/14/du-fixe-et-du-mouvant-2/> Acessado em: 12/04/2018.

_____. **Le style comme signature – 1**. 2017. Disponível em:

<https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2017/01/23/le-style-comme-signature-1/>. Acessado em: 20/04/2018.

FEASSON, Vivien. **Pour une grammaire du jeu de rôle: definition**. 2016. Disponível em:

<http://www.vivienfeasson.com/2016/04/19/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-definition/>.

Acessado em: 02/04/2018

_____, Vivien. **Le rire meta element vital du jdr**. 2015. Disponível em:

<http://www.vivienfeasson.com/2015/05/20/le-rire-meta-element-vital-du-jdr/>. Acessado em: 02/04/2018.

_____, Vivien. **Pour une grammaire du jeu de rôle 2 : pour deux sous de vocabulaire**. 2016.

Disponível em:

<http://www.vivienfeasson.com/2016/04/25/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-2-pour-deux-sous-de-vocabulaire/>. Acessado em: 04/04/2018.

_____, Vivien. **Pour une grammaire du jeu de rôle 5 : le renforcement**, 2016. Disponível em:

<http://www.vivienfeasson.com/2016/08/20/pour-une-grammaire-du-jeu-de-role-5-le-renforcement/>. Acessado em: 10/04/2018.

_____, Viven. **Le jeu de rôle, art méta-fictionnel par excellence**, 2015. Disponível em:

<http://www.vivienfeasson.com/2015/08/17/le-jeu-de-role-art-meta-fictionnel-par-excellence/>.

Acessado em: 10/04/2018.

HENRY, Liz. **Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games**.

2003. Disponível em: <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/liz-paper-2003/>. Acessado

em: 05/08/2018.

KIM, John. **A Critical History of Role-playing Games**. 2011. Disponível em:

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/history/draft.html>. Acessado em: 14/02/2018.

OLIVEIRA, Luiz C. **Matéria-Forma**. Disponível em:

<http://www.contracampo.com.br/93/pgmateriaforma.htm>. Acessado em: 10/05/2018.

PADOL, Lisa. **Playing Stories, Telling Games**, 1996. Disponível em:

www.labcats.org/drcpunk/wiki/index.php/Playing_Stories,_Telling_Games. Acessado em:

22/02/2018.

POULARD, Julien. **Le geste Roliste**. 2017. Disponível em:

<http://www.cendrones.fr/cendrones/articles/le-geste-roliste/>. Acessado em: 14/06/2018.