

O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design

The place of the virtual in RPG, the place of RPG in Design

Carlos Klimick¹

Eliane Bettocchi²

Palavras-chave: virtualidade, RPG, Design de jogos, interatividade, Pierre Lévy

Resumo

O artigo aborda o *Design* de jogos, detendo-se especialmente sobre os RPGs (*role-playing games*), considerando-se que esta atividade ainda se encontra à margem da grande maioria das pesquisas acadêmicas da área. A passagem do virtual para o atual na teoria de Pierre Lévy é comparada com o conceito de interatividade de Raymond Williams, utilizado por Arlindo Machado. O conceito de virtualização de Pierre Lévy é correlacionado com o *Design* de RPG, da sua criação original às várias edições dos chamados "livros-básicos" das suas diferentes linhas. Por fim, são traçadas algumas formulações sobre a aparente crise de forma e conteúdo na produção atual de RPG.

Key words: virtual, RPG, game Design, interactivity, Pierre Lévy

Abstract

The article approaches the Design of games, specially role-playing games, considering this activity as so far being at the margin of the great majority of the academic researches in the area. The passage from virtual to actual in the theory of Pierre Lévy is compared to the concept of interactivity presented by Raymond Williams and used by Arlindo Machado. The conceptual approach of the process of going from actual to virtual used by Pierre Lévy is related to RPG Design from its original creation to the many editions of the so called "basic modules" of the different RPG lines. Concluding, some formulations are made about the apparent crises of form and content of the current production of RPGs.

¹ Mestrando do Departamento de Artes e *Design* da PUC-Rio, vinculado ao Laboratório de Pedagogia do *Design*, coordenado pela Profa. Rita Maria de Souza Couto.

² Mestre em *Design* pela PUC-Rio.

Introdução

Neste artigo tecemos formulações sobre uma área do *Design* que, em nossa opinião, até agora tem recebido pouca atenção das pesquisas acadêmicas sobre o assunto no Rio de Janeiro: o *Design* de jogos.

Adotamos neste estudo algumas idéias de Bonfim (2002), que considera que o campo do *Design* é o da "configuração de objetos", no qual o processo (configurar) tem como seu resultado (a figura) e ambos pertencem à relação que se estabelece entre sujeito e objeto. Aqui entendemos como objeto qualquer artefato que resulte da aplicação da vontade do sujeito.³ Neste sentido, a criação de um jogo e de seus suportes de apresentação seriam um campo válido para a atuação do *Designer*.

Contudo, até onde pudemos observar, a maioria dos projetos e pesquisas sobre *Design* de jogos tem despertado maior interesse da área de informática. Talvez isto se deva a atual ênfase na criação de jogos eletrônicos, onde termos como "interatividade" e "virtualidade" parecem estar estritamente associados à informática. É nossa opinião que esta não é uma associação única ou necessária. Ao contrário, propomos aqui que tais conceitos precedem os adventos tecnológicos, com base na teoria sobre virtualidade formulada por Pierre Lévy (1997) e no conceito de interatividade proposto por Raymond Williams (*Apud*: Machado, 1997), e que a atividade lúdica mostra-se um campo fértil para discussão e ampliação destes conceitos, não somente no seu processo de fruição, mas também no seu processo de concepção, área de interesse do *Design*.

Em função de nossa experiência profissional e campo de pesquisa abordarem primordialmente os *RPGs*, *role-playing games*, este artigo se deterá sobre este tipo de jogo, ainda que se lance mão de paralelos com livros-jogo e videogames. Acreditamos que as formulações aqui apresentadas possam ser aproveitadas por designers de diversas outras espécies de jogos.

³ Bonfim, G.A. **Relacionamento entre Teoria, Crítica e Design através de Modelo Processual**. Texto distribuído em sala durante a disciplina ART 2101 Teoria e Crítica do *Design* -2002.2

RPG

Role Playing Game é uma forma de narrativa que se diferencia das narrativas lineares tradicionais, tendo surgido nos EUA em 1974 a partir dos jogos de guerra que simulavam batalhas em tabuleiros. David Arneson e Gary Gygax, fãs do universo fantástico concebido por J.R.R. Tolkien em *O Senhor dos Anéis*, criaram um cenário similar para as primeiras aventuras.⁴ Inicialmente, as histórias eram muito simples: invadir as catacumbas, matar os monstros e pegar o tesouro. A terminologia dessa primeira fase do *RPG* contaminou-se com termos oriundos dos Jogos de Guerra: "Mestre do Jogo"; "Aventura"; "Campanha" etc. Quase todos os cenários criados eram de "fantasia medieval".⁵ Em sua fase atual, há uma grande diversidade de cenários (fantasia; terror; histórico; aventura etc.) e o *RPG* passou a ser aplicado para outros fins além do entretenimento.⁶ Surgiram outros termos como "Narrador"; "História"; "Crônica"; etc. Mas, como funciona o *RPG*?

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

Há uma polêmica sobre se o *RPG* deve ou não ser considerado um jogo, visto que os jogadores não competem nem entre si, nem com o Narrador. Por este motivo coloquei o termo jogadores na descrição acima entre aspas. O objetivo do Narrador

⁴ TOLKIEN, J.R.R. *The Lord of the Rings*. Trilogia de livros (*The Fellowship of the Ring; The Two Towers; The Return of the King*). Os dois primeiros foram publicados em 1954 e o terceiro em 1955 na Inglaterra. O livro descreve uma história épica em um cenário de inspiração medieval européia em que heróis de diferentes raças (humanos, elfos, anões e *hobbits*) se unem para enfrentar o maligno Sauron. A trilogia foi adaptada para o cinema em três filmes nos anos de 2001, 2002 e 2003.

⁵ "Fantasia medieval" é um jargão do meio do *RPG*. Refere-se a um cenário em que existem povos de diferentes raças (normalmente humanos, elfos, anões e *hobbits/halfings*/pequenos) em que heróis como cavaleiros, magos, sacerdotes, bardos e ladinos, enfrentam monstros e outros seres malignos. A magia e os seres sobrenaturais são presentes. O ambiente costuma ser inspirado no imaginário da Idade Média européia, com castelos, tavernas, vilarejos, nobres, dragões etc. Foi o primeiro tipo de cenário dos *RPGs* e até hoje é um dos mais populares.

⁶ Similares aos ditos gêneros literários e cinematográficos

é conseguir que o objetivo da atividade seja alcançado, seja este lúdico, educacional, terapêutico, etc. Para tal, ele coloca "desafios" na história que os jogadores devem superar em conjunto.

Vejamos a definição de "jogo" no *Dicionário Básico de Filosofia* de Hilton Japiassú e Danilo Marcondes:

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

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

O filósofo holandês Johan Huizinga faz um estudo detalhado do jogo e suas relações com a cultura e a linguagem no livro *Homo Ludens*:⁷

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

Diante dessas colocações, faz sentido classificar o *RPG* como um jogo "diferente" justamente em função de seu aspecto de colaboração em vez de competição. A

⁷ Johan Huizinga (1872-1945). Professor e historiador holandês, conhecido por seus trabalhos sobre a baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento. O regime nazista o manteve preso de 1942 até sua morte.

Para ele, a idéia de jogo é central para a civilização. Em seu "Homo Ludens", de 1938, Huizinga afirma que todas as atividades humanas, incluindo filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como o resultado de um jogo, ou, para usarmos a terminologia técnica, "sub specie ludi" (a título de brincadeira).

tensão do jogo, que para Huizinga é tão cara para seu aspecto lúdico, vem dos desafios propostos pelo Mestre ou Narrador na aventura. A vitória vem sobre esses desafios, apesar de não haver uma competição dos jogadores entre si ou dentre estes e o/a Mestre. Cada história ou aventura tem objetivos e desafios que devem ser superados para que aqueles sejam alcançados. Os desafios muitas vezes vêm na forma de adversários que são personagens interpretados pelo Mestre. Temos então uma "competição simulada" no campo virtual do *RPG*, no mundo de fantasia da história, sem que haja uma competição real entre os participantes na atualização desta.⁸ Assim, *as personagens* dos jogadores e os do Mestre *podem competir, enquanto os participantes cooperam* na criação de uma narrativa. Na nossa opinião, este enfoque permite tratar o *RPG* como jogo, ainda que diferente da maioria:

[...] os jogos de aventura são cooperativos; os jogadores juntam forças na busca de um objetivo determinado pelo Mestre do Jogo. (Silva *et al*, 1991:2)

Características do *RPG*

Para fins de formulação teórica, consideraremos quatro características do *RPG* que o distinguem, em termos de suporte e fruição, de outros tipos de jogos e de outras maneiras de se contar uma história: socialização; interatividade; narrativa; hipermídia.⁹

Como **forma de narrativa hipermidiática**, o *RPG* se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "**links**" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc.

⁸ A passagem do virtual para o atual é entendida aqui no sentido usado por Pierre Lévy em *O que é o Virtual* (1997)

⁹ Adaptado e desenvolvido do site <http://www.historias.interativas.nom.br>, informações capturadas em junho de 2003.

Por **narrativa**, tradicionalmente, entenda-se "formas textuais, utilizando ou não imagens, como é o caso da literatura, cinema, televisão, *RPG* ou videogame, embora os elementos constitutivos de ambos, como não poderia deixar de ser, sejam recorrentes. Estes se caracterizam como narrativos por possuírem os elementos levantados por Cardoso [(2001)] (tema, personagens, ação, tempo, espaço, ponto de vista, conflito), possuindo unidade de ação, tempo e lugar, e desenvolvendo-se através da relação de causa e efeito, etc." (Coelho, 2002).

O processo narrativo, bem como a apresentação dos suportes do *RPG*, se caracterizam pelas colagens, apropriações e reinterpretações (Bettocchi, 2002). Parece muito pertinente o termo "pilhagem narrativa", cunhado por Sônia Mota (*Apud*: Pavão, 1999:24) para descrever o processo de construção e utilização desta linguagem, cujas histórias e imagens são tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da **narrativa oral** "sem dono".

Andréa Pavão compara o *RPG* ao hipertexto, "[onde existem] 'janelas' que podem ou não ser abertas, trilhas que podem ou não ser trilhadas, em oposição à torrente de informações, que tantas vezes, conduzem-nos à sedução da passividade das 'aventuras prontas' nos trilhos da alienação" (Pavão, 1999:28). Machado, por sua vez, compara o hipertexto ao labirinto: "[que] simula a vida e o funcionamento das sociedades, razão por que ele pode ser modelo para estruturas narrativas múltiplas e descentradas [...]" (Machado, 1997:255).

Os meios de comunicação hipermediáticos (hipertexto + multimídia) seriam, então, os que mais se aproximam da própria maneira de funcionamento do pensamento e da imaginação humanas, "[...] como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em relação ao contexto, que, enfim, joga com os dados disponíveis" (Machado, 1997:253).

Sugere-se que a **hipermídia** ou multimídia hipertextual (texto + imagem + som etc) seria uma evolução do **hipertexto** (Crenzel, 2002:31).

Ted Nelson (1992), considerado o inventor do termo "hipertexto", conceitua o mesmo como conjunto de escritas associadas, não-seqüenciais com conexões possíveis de seguir e oportunidades de leitura em diferentes direções. A *hipermídia*, pois, é uma forma combinatória e interativa de multimídia, onde o processo de leitura é designado pela

metáfora de “navegação” dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles. (Plaza, 2003:25)

Isto quer dizer que, num hipertexto, as informações não são absorvidas de forma linear, umas após as outras, mas de forma simultânea e fragmentada, de modo similar ao funcionamento do cérebro humano.

O signo de pontuação mais característico do hipertexto é o *link* (elo, em português), o ponto de intersecção entre os "nós" textuais, a janela de acesso entre as diferentes camadas textuais e visuais. O *link* transforma a imagem fixa em seqüencial e cria um espaço informativo tridimensional (Crenzel, 2002:37-38).

É interessante notarmos que, apesar desta nomenclatura remeter diretamente à informática, este tipo de hiper-estrutura interativa existe desde que existe linguagem; as novas tecnologias nos permitiram, sim, tomar consciência deste processo e utilizá-lo de forma mais direta e simplificada.

Apesar de disponibilizado sobre um suporte, o *RPG* acontece muito mais como **processo de socialização interativa** do que como produto. Diferentemente de uma narrativa tradicional, um *RPG* oferece uma ambientação, uma **plataforma** a partir da qual os jogadores constroem, **coletivamente**, suas próprias histórias e personagens. Isto quer dizer que um suporte de *RPG*, seja ele impresso, eletrônico ou oral, não tem por objetivo oferecer histórias completas e fechadas - ainda que possam existir exemplos de histórias e personagens -, mas sim **possibilidades, autônomas e imprevisíveis**, que se realizam em cada momento de jogo.

Se pensarmos com base na teoria de Pierre Lévy (1997) sobre virtualidade, podemos dizer que o *RPG* é um campo virtual que se atualiza a cada momento de construção de uma personagem e de uma história. As narrativas no *RPG* são, neste contexto, escolhas feitas pelos jogadores, o que reservaria aos autores do jogo o papel de facilitadores destas escolhas, muito mais do que de autoria (o ato de facilitar as escolhas já implica escolhas também: o próprio ato de conceber um *RPG* pode ser considerado um ato de jogo).

Sendo uma construção coletiva calcado no discurso oral, no diálogo e troca de idéias, o *RPG* pode ser visto como um importante elemento de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar

um pensamento. Segundo Flavio Andrade (1997), o *RPG* permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como elemento **socializante**, pois, ao sentir-se aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais à sociedade.¹⁰

Isto é facilmente observável em eventos de *RPG* e jogos correlatos.¹¹ É costume, nestes eventos, os jogadores se inscreverem para jogar histórias narradas por mestres também inscritos, o que muitas vezes leva à formação de grupos totalmente desconhecidos entre si; ou seja, pessoas que nunca se viram antes se sentam à mesa para viver fantasias de modo socialmente permissível, saudável e criativo.

A tensão interativa, no jogo, gera situações inusitadas que acabam levando a novas experiências e a novas resoluções de problemas. Arlindo Machado (1997) define **interatividade** através de termos como autonomia, criatividade e imprevisibilidade. Na linguagem interativa, espera-se uma ou mais respostas autônomas, difíceis de se prever.¹²

Na mesma época, Raymond Williams (1979:139) dizia que a maioria das tecnologias vendidas e difundidas como "interativas" eram na verdade simplesmente "reativas", pois diante delas o usuário não fazia senão escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definido (verdade que continua sendo válida para a maioria dos videogames e

¹⁰ Flavio Andrade. Nascido em 69, é formado em publicidade e jornalismo pela PUC-Rio. Além da co-autoria do *Desafio dos Bandeirantes* e da linha de *RPG's* da Akritó Editora, atuou nela como editor e diagramador. Também fez parte do conselho editorial da revista *RolePlayinG*, onde atuou como revisor e editor-chefe, e foi o editor do *Caderno RPG* da revista *Dragão Dourado*. Trabalhou com *RPG* aplicado à educação de 1996 a 2001.

¹¹ Os eventos de *RPG* e jogos correlatos - *video-games*, *wargames* (jogos com tabuleiro ou maquete e miniaturas de chumbo), *cardgames* (jogos de cartas colecionáveis), livros-jogo e *live-action* (*RPG* teatral, com uso de figurinos, maquiagem, e, quando possível, cenografia) - são fundamentais na divulgação dos produtos das editoras e apresentam boas oportunidades para quem quer conhecer o hobby e aprender a jogar. Os eventos são também ótimas fontes de informação sobre o universo de referências que envolvem o *RPG*.

De um modo geral, estes eventos também contam com atividades diversas, além de mesas disponíveis para os grupos de jogo: exposições de ilustrações, exibição de filmes e animação, mesas de *cardgames* e *wargames*, computadores com *video-games*, palestras e oficinas com profissionais da área e que aplicam o *RPG* às suas profissões, *live-actions* e concursos de fantasias e caracterização de personagens e, às vezes, até contadores de histórias, shows de música e demonstrações de artes marciais.

Maior evento de *RPG* da América Latina, segundo maior do mundo, o Encontro Internacional de *RPG* de São Paulo, promovido pela editora Devir e pela Gibiteca Municipal Henfil, reúne, anualmente, cerca de 10.000 pessoas, entre jogadores, profissionais e convidados.

¹² Arlindo Machado é professor do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicação e Artes da USP. Suas pesquisas são voltadas à fotografia, o cinema, o vídeo e às mídias digitais e telemáticas.

aplicativos multimídia hoje consumidos em escala massiva). Interatividade, entretanto, implicava para ele a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência, ou mesmo, no limite a substituição dos pólos emissor e receptor pela idéia mais estimulante dos agentes intercomunicadores (Machado, 1997:250).

Assim, o *RPG* se diferencia dos livros-jogos e vários videogames onde somente podemos escolher dentre uma série de opções pré-definidas.¹³ Essas seriam narrativas reativas, enquanto o *RPG* é interativo. Resta-nos, agora, traçar o paralelo entre reatividade e a passagem do possível para o real e entre interatividade e a passagem do virtual para o atual, tomando como exemplos processos de concepção e fruição destas atividades lúdicas.

Virtualidade em Pierre Lévy & *RPG*

Pierre Lévy (1997) estabelece uma distinção entre as dicotomias "possível - real" e "virtual - atual". O possível é exatamente igual ao real, só lhe falta a existência. É como quando digitamos a tecla "a" no teclado do computador e na tela aparece a letra "a". Não há surpresa, não há criação. Já na passagem do virtual para o atual temos a resposta para um problema, temos que formular e criar, por exemplo, quando diante do mesmo teclado criamos um texto. Ao teclar "a", espaço, "b", "o", "l", "a", vemos surgir na tela: " a bola". O teclar foi do possível para o real, mas a decisão de começar o texto por "a bola" foi do virtual para o atual. Não estamos aqui escolhendo dentro um grande número de possibilidades pré-definidas o texto que vamos escrever, isso seria ir do possível para o real, estamos indo de um número teoricamente infinito de textos possíveis para aquele que julgamos ser a solução do problema, criando autonomamente, indo do virtual para o atual. Esse é o processo de atualização.

¹³ Num livro-jogo, ou aventura-solo, o jogador controla as ações da personagem, mas não a interpreta. A cada etapa da história o jogador deve decidir a ação da personagem diante das opções oferecidas. Jogando-se a história várias vezes, pode-se tentar diferentes combinações de desenrolar de história, mas não se tem autonomia para criar opções.

O real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*.¹⁴

[...]

Compreende-se agora a diferença entre a realização (ocorrência de um estado pré-definido) e a atualização (invenção de uma solução exigida por um complexo problemático) (Lévy, 1997:17).

Podemos então perceber que, dentro do conceito que estamos usando, **a passagem do possível para o real é reativa e a passagem do virtual para o atual é interativa**, pois pressupõe a possibilidade de criação. Assim, quando um grupo de jogadores escolhe um cenário de *RPG*, cria suas personagens e joga uma história, mesmo que esta seja uma "aventura-pronta" publicada por uma editora, a passagem é do virtual para o atual e não do possível para o real. A própria interatividade garante que os jogadores possam levar a história para rumos imprevistos. Na nossa experiência pessoal de 13 anos com *RPG*, já observamos, em demonstrações em escolas e eventos, que mesmo que as personagens e o roteiro básico da história sejam os mesmos, a interação dos jogadores entre si e com o narrador impede que duas sessões de *RPG* sejam rigorosamente iguais, fato que não se observa nos livros-jogo e videogames, onde, ainda que existam possibilidades, são possibilidades previstas no texto ou programação do suporte. Portanto, a prática do *RPG*, por ser interativa, é atualizante e não "realizante".

Mas, e a virtualização? A passagem do atual para o virtual? Como ela ocorre no *RPG*?

Lévy define o processo de virtualização da seguinte forma:

Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular.

[...] A atualização ia de um problema a uma solução. A virtualização passa de uma solução dada a um (outro) problema (Lévy, 1997:18).

¹⁴ Grifo do autor

O *RPG* originou-se de jogos de estratégia, onde, mesmo quando se repetiam os cenários de batalhas históricas, o processo era de virtualização e não de realização, visto que não buscava simplesmente reproduzi-las. A pergunta era: poderia ter sido de outra forma? Napoleão poderia ter vencido Waterloo?

No *RPG*, essa questão é transposta para outras formas de narrativa. Apesar da interpretação sempre ser um ato de atualização, pois comporta uma parte não eliminável de criação, ela tem alguns limites. Se assistimos ao filme *O Império Contra-Ataca*, podemos interpretar o duelo de Luke Skywalker e Darth Vader de várias formas, mas o duelo na tela da TV ou cinema sempre terminará com Darth Vader cortando fora a mão de Luke que, caído no chão, recua assustado. Poderia ser de outra forma?

Temos aqui uma problematização da história. Luke poderia ter ganho? Alguém poderia chegar a tempo de ajudá-lo?

Há ainda outra problematização possível: queremos ouvir e ver essas aventuras de personagens em segurança, mas por que ser tão passivos? Como criar nossas personagens para viver através delas outras aventuras em que elas façam o que nós decidimos que elas façam?

Da problematização dessas perguntas, da virtualização do contar histórias tradicional, pode ter surgido o *RPG* como uma das atualizações.

Pierre Lévy coloca algumas categorias da virtualização: desterritorialização, novas velocidades e espaços e o efeito moébius (passagem do interior para o exterior)

Numa sessão de *RPG*, as personagens dos jogadores podem começar em um determinado local e ao longo da aventura passar por diversos locais. Uma aventura pode começar no Rio de Janeiro, passar por Paris e terminar em Tóquio. Da mesma maneira, o tempo pode saltar, com os jogadores interpretando a passagem de algumas horas para ter a cena seguinte dali a semanas, meses ou anos, havendo espaço inclusive para o tempo psicológico. Sendo o *RPG* hipermediático, os jogadores trazem muito de si para suas personagens e de suas influências externas para a mesa de jogo.

Lembremos ainda que um suplemento com uma aventura pronta muito provavelmente será interpretado de forma diferente por cada grupo de jogadores que o utilizar. Personagens disponibilizados pela editora como sendo importantes

para aquela ambientação serão utilizados pelos diferentes Narradores de diferentes formas.

Mesmo que um grupo de autores tenha a intenção de que seu *RPG* deva ser jogado dentro de uma determinada forma, com um determinado clima, essa autoria se perde nas mãos dos diferentes grupos de jogadores. Ambientações épicas se transformam em intimistas, tragédias em comédias. O espaço da mesa de jogo de *RPG* é um espaço de virtualização e atualização, onde cada grupo, a cada sessão, atualiza e virtualiza suas personagens numa ambientação a seu modo, às vezes de forma inesperada para os próprios jogadores e Narradores.¹⁵

As mesmas observações valem para a concepção dos suportes. Vemos em Bettocchi (2002:40-49) que o *RPG* passou por pelo menos três fases distintas nos EUA e Brasil. Em cada uma dessas fases podemos verificar características diferentes de tratamento de cenário, regras, personagem e visualidade. É razoável propor que o nascimento de cada uma dessas fases derivou-se de uma virtualização do *RPG*, de uma nova problematização daquela solução dada.

Quando autores se propõem a criar um novo suplemento para um *RPG* já existente, o processo é de virtualização, de reproblematicar aquele *RPG* já existente. Quando pretendem criar um novo *RPG*, a problematização é ainda mais ampla.

Ponderações Finais: Forma e Conteúdo

Recentemente, o primeiro *RPG* que se tem notícia, *Dungeons & Dragons* passou (*D&D*) por uma reformulação para se ajustar aos novos tempos. Uma nova problematização, virtualização que gerou uma nova atualização. Regras foram mudadas para permitir maior flexibilidade, com mais opções de personagens. A visualidade do jogo foi revista, com um *Design* bem mais elaborado do que nas edições anteriores, e uma visível alteração na maneira em que personagens femininas e masculinas costumam ser apresentadas (Bettocchi, 2002:85-88).

¹⁵ Uma ambientação que todos se propunham a ser trágica pode se tornar cômica ou vice-versa pela própria interação dos participantes, contrariando sua intenção inicial.

Algumas críticas colocaram o jogo como tendo sido alterado apenas na forma, mas continuando a ser o "bom e velho" *D&D* em que as aventuras consistem, basicamente, em "bater no monstro e pegar o tesouro".

Mas, será possível separar realmente forma de conteúdo? Ao mexer em um, não estamos necessariamente mexendo no outro?

Lembremos que Lévy (1997) coloca claramente que suas observações em relação ao texto escrito são igualmente válidas para imagem e som: o anel de Moébius, a passagem do interior para o exterior na virtualização/atualização. Assim, ao mudar a visualidade estamos, com perdão do trocadilho, mudando a forma como as pessoas "vêem" o jogo, como o interpretam, como o decodificam. Ao mudar a forma, não estaremos também afetando o conteúdo? A virtualização da forma provavelmente afeta a do conteúdo e vice-versa: ***que personagens passaram a matar que monstros para pegar que tesouro?***

Bettocchi (2002) coloca que a relação entre texto e imagem nos suportes é fundamental para a interatividade:

"As ilustrações são "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens.

(...)

No livro de *RPG*, texto e imagem existem não para serem consumidos acriticamente, mas para serem, como diria Sônia Mota (*Apud*: PAVÃO, 1999), "pilhados" pelo sujeito a fim de serem reconstruídos de acordo com suas experiências cotidianas, permitindo a concepção de novas imagens e novos textos e a recriação da realidade." (Bettocchi, 2002:52)

O *Design* dessa atualização do *D&D* muito provavelmente influenciará sua virtualização nas diversas sessões vividas pelos vários grupos de jogo.

Atualmente tem crescido entre os profissionais de *RPG* a preocupação do *RPG* estar passando por uma crise de conteúdo. Os *RPGs* estariam se tornando repetitivos, sempre com os mesmos temas. Para alguns, a crise é de forma, temas diferentes estão sendo tratados com a mesma visualidade. Para outros, a crise é ainda mais grave, sendo de forma e conteúdo. Essa "fossilização", um estereótipo

da forma e /ou do conteúdo estaria levando a um estereótipo de atualização. Estaríamos nos desviando do virtual-actual, para o possível-real.

A terceira fase do *RPG*, iniciada em 1992, pode estar se esgotando. Se for esse o caso, faz-se necessária uma ***nova virtualização do RPG***, para que novas atualizações e realizações renovem o segmento, mantendo-o saudável e afastando a entropia.

Fechamos, então, estas considerações oferecendo o jogo aos designers como um amplo e ainda pouco explorado *topos* de desafios práticos e aventuras teóricas.

Bibliografia

BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de Mestrado em *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.

_____ & KLIMICK, Carlos. **Histórias Interativas**.

<http://www.historias.interativas.nom.br>, 2001.

Bonfim, G.A. **Relacionamento entre Teoria, Crítica e Design através de Modelo Processual**. Texto inédito, 2002.

CARDOSO, João Batista. **Teoria e Prática de leitura, apreensão e produção de texto: por um tempo de "PÁS" (Programa de Avaliação Seriada)**. Brasília: Universidade de Brasília, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.

COELHO, Luiz Antonio. Imagem Narrativa. Palestra para o **Curso Básico de Design de RPG**, Coordenação Central de Extensão, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, out.-dez. 2002. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/coelho.htm>.

CRENZEL, Silvina Ruth. **Semiótica e Design: como as imagens representam as coisas na internet**. Dissertação de Mestrado em *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1938, 2001.

JAPIASSÚ, Hilton et MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1996.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.

MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade. *In: Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. *In: Concinnitas*, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003, pp. 7-34.

SILVA, Ygor Morais Esteves da; JUNIOR, Júlio Augusto César; RODRIGUES, Marcelo; FARIA, Leonardo Nahoun Pache de. **Tagmar, RPG de Fantasia Medieval**. Rio de Janeiro: Editora GSA, 1991.