

FARLEY EDUARDO LAMINES PEREIRA

NO LIMITE DA FICÇÃO:
COMPARAÇÕES ENTRE LITERATURA E RPG –
ROLE PLAYING GAMES

Belo Horizonte
Faculdade de Letras da UFMG
2007

FARLEY EDUARDO LAMINES PEREIRA

NO LIMITE DA FICÇÃO:
COMPARAÇÕES ENTRE LITERATURA E RPG –
ROLE PLAYING GAMES

Dissertação apresentada à Faculdade
de Letras (FALE) – Universidade
Federal de Minas Gerais, como parte
dos requisitos para a obtenção do
grau de Mestre em Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Luis Alberto Ferreira Brandão Santos.

Belo Horizonte
Faculdade de Letras da UFMG
2007

SUMÁRIO

RESUMO.....	2
INTRODUÇÃO	5
CAPÍTULO 1 – RELAÇÕES ENTRE OS RPG E A LITERATURA	12
1.1 – RPG E LITERATURA.....	12
1.2 – O QUE É RPG?.....	15
1.3 – MESTRE	21
1.4 – PERSONAGENS-JOGADORES	24
1.5 – REGRAS.....	27
1.6 – NARRATIVA DOS RPG E NARRATIVA LITERÁRIA	29
1.6.1 – MESTRE, AUTOR E NARRADOR	29
1.6.2 – PERSONAGENS-JOGADORES, PERSONAGENS E FOCO NARRATIVO.....	35
1.6.3 – TEMPO E ESPAÇO.....	40
1.7 – RPG, LITERATURA E OUTRAS ARTES	46
CAPÍTULO 2 – CAMPO LITERÁRIO, ARTÍSTICO E INTELECTUAL.....	50
2.1 – O CONCEITO DE CAMPO	50
2.2 – CAMPO E JOGO	55
2.3 – AGENTES DOS CAMPOS	58
2.4 – CAMPO LITERÁRIO	61
2.5 – CAMPO DOS ROLE PLAYING GAMES	68
2.6 – O CAMPO LITERÁRIO E O CAMPO DOS RPG: MODOS DE NARRAR.....	75
2.7 – O JOGO DO <i>COMO SE</i>	83
2.7.1 – A NEGAÇÃO DO <i>COMO SE</i>	94
CAPÍTULO 3 – RPG E HIPERTEXTO	105
3.1 – RPG E CULTURA CONTEMPORÂNEA	105
3.2 – HIPERTEXTO.....	109
3.3 – RPG – UM OBJETO “TRANS”	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	125
REFERÊNCIAS	130
SITES.....	134
COMUNIDADES SOBRE RPG.....	134
CRIMES E RPG – ARTIGOS PRÓ E CONTRA O RPG	135
SOBRE LITERATURA COLABORATIVA, HIPERTEXTO E ARTE DIGITAL	135
SOBRE RPG.....	136
SOBRE RPG E EDUCAÇÃO.....	137
TRABALHOS CIENTÍFICOS COM RPG	137

RESUMO

A partir da análise dos RPG – *Role Playing Games*, ou jogos de interpretação de papéis, esta dissertação aborda a negação do *status* de ficção de um modo de narrar não consagrado pela sociedade. Por modo de narrar, entendemos: a maneira específica de leitura da realidade, e posterior construção de mundo(s), de cada meio produtor de ficção. Comparamos literatura – um meio produtor de ficções consagrado – e RPG, com o objetivo de demonstrar semelhanças entre os respectivos modos de narrar, e diferenças, vitais como elementos de especificidade de cada modo. Por meio desta comparação, analisamos a posição que cada um dos modos de narrar ocupa na sociedade e como são vistos por ela: a literatura como meio consagrado e o RPG como o ocupante de um entre-lugar. Este entre-lugar é gerado a partir das diversas leituras da sociedade sobre o jogo, as quais o classificam de diversas formas: desde expressão da cultura contemporânea – na qual noções de texto e autor entram em xeque, e o conceito de hipertexto ganha destaque – até brincadeira perigosa e fatal. Utilizamos a teoria de Wolfgang Iser, sobre o fictício e o imaginário, para demonstrar que a negação da ficção – a negação do jogo do *como se* – leva o RPG a ocupar este entre-lugar. Por meio da teoria de Pierre Bourdieu, tratamos a literatura – e também os RPG – como campos dentro da sociedade. Estes se assemelham a arenas nas quais discursos travam uma luta de imposição. A análise histórica das diversas lutas que o campo literário sofreu revela que os limites da literatura são difíceis de se estabelecer. Por isso, como convenção determinada historicamente, a literatura (um acontecimento e um fingimento, para Iser) pode sofrer a mesma negação. As lutas de discursos do campo literário mostram a dificuldade em se definir, precisamente, as práticas e os objetos literários. A convivência de forças antagônicas dentro do campo aponta para um futuro incerto da literatura – em termos de definição –, mas frutífero quando tratamos de formas de expressão como o hipertexto, a ficção colaborativa, as *fan-fictions* e os RPG.

ABSTRACT

Starting from the analysis of Role Playing Games, this thesis approaches the denial of the fictional status of a non-consecrated story-telling way of our society. We understand “story-telling way” as the specific manner a fictional-production mode reads reality and builds a world, or worlds. We compare literature – a consecrated story-telling way – and RPG, in order to demonstrate similarities between them, and differences, vitals as elements that specify each story-telling way. By this comparison, we analyse the position each way occupies in our society and how they are seen by it: literature as a consecrated way and RPG as the occupant of an in-between place. This place arises from the many interpretations of the society about the game. These interpretations classify the game from expression of a contemporary culture – in which concepts like author and text are doubtful, and ideas as the hypertext gains emphasis – to fatal and dangerous game. The denial of the fictional status (or the denial of the *as if* game) will be supported by the theory of Wolfgang Iser, about the fictive and the imaginary. This denial leads RPG to that in-between place. Making use of Pierre Bourdieu’s theory, we see literature – and RPG – as fields in society. These are, in fact, battle-fields for discourses. The historic analysis of the many battles, that the literary field has suffered, reveals that the edges of literature are hard to delimit. Because of that, as a convention – historically determined – literature (a happening and a make-believe, according to Iser) can suffer that same denial. The battles between discourses show us our difficulty to delimit, precisely, the literary objects and practices. The existence of antagonistic forces, in the literary field, points to an uncertain future of literature– when we talk about “definitions” –, but it will be a productive future thanks to new ways of expression, like hypertext, cooperative fictions, fan-fictions and RPG.

AGRADECIMENTOS

Esta dissertação é fruto de um trabalho coletivo. Devo agradecer à todos aqueles que participaram de sua elaboração: à minha mãe pela idéia e por me fazer ingressar no mestrado; à minha tia Magda, pelo apoio, e à tia Ângela, pelo incentivo; às professoras Leda Martins, Maria Antonieta, Myriam Ávila e Vera Casa Nova, pelas dicas valiosas, disposição e paciência; ao professor Paulo Motta, por me orientar em minha monografia, que deu origem a esta dissertação; ao meu orientador, professor Luis Alberto, pela paciência, pelas discussões enriquecedoras e pela confiança. O trabalho não seria completo sem a participação dos meus amigos e companheiros de sessões de RPG, os quais agradeço muito pela colaboração: Bruno Lopes, Brunno Marcelo, Marcos Abraão, Pablo Nunes, Rafael Junio e Tiago Luis.

INTRODUÇÃO

MESTRE: – Neste andar as paredes ainda são de pedra; no entanto, há mais janelas e o corredor no qual vocês se encontram possui cinco portas. As portas estão caídas e as salas atrás delas lembram quartos.

RAMSUS: – Vamos fazer um serviço rápido. Vai dois em cada porta. Eu e Gabrielle vamos para a porta mais ao sul e você e o Sakai para a porta mais ao norte. *(para Duncan)*

DUNCAN: – Tudo bem, vamos. *(diz Duncan para Ramsus, começando a guiar Sakai em direção à porta)*

MESTRE: – Você e Gabrielle chegam à porta. Você quebra a porta? *(para Ramsus)*

RAMSUS: – Eu vou abrir devagar. *(diz para o mestre, interpretando)*

MESTRE: – Você começa a abrir a porta, bem devagar. Você percebe que ela vai quebrando...

RAMSUS: – Aff! *(fazendo um sinal de que vai quebrar a porta, para o mestre)*

MESTRE: – Tudo bem, você perde a paciência com a porta e acaba de esfaquear o que restou dela.

RAMSUS: – Vou começar a reclamar do lugar, dizendo: “os sacerdotes deste templo deviam ter construído portas melhores.” *(para o Gabrielle)*

MESTRE: – Muito bem, você acaba de quebrar a porta e continua xingando. Sua tocha ilumina a sala atrás da porta e você vê algo brilhando. Você percebe um esqueleto, ele está “olhando” para você. Há algo brilhando nele. Você nota que é um pedaço de lâmina incrustado no crânio dele. Num segundo momento você percebe que há mais um esqueleto atrás daquele.

RAMSUS: – Vou fazer o seguinte: *(para o mestre)* eu empurrei a Gabrielle para trás e recuei para o corredor!

MESTRE: – Enquanto você faz isso, Sakai e Duncan entram no outro quarto. Eles percebem um quarto em ruínas. Há um outro esqueleto lá!

DUNCAN: – Ah! Só um? *(para o mestre)* Eu fui para cima dele!

MESTRE: – Muito bem... *(o mestre joga os dados e o combate começa)*

MESTRE: – Duncan, você avança e Sakai grita: – Não estamos só nós três aqui! *(para Duncan, ao mesmo tempo em que interpreta o personagem Sakai)*

DUNCAN: – Eu dei um passo para trás! *(para o mestre)*

MESTRE: – Neste momento você percebe que há mais um esqueleto saindo de cada uma das três portas restantes, ou seja, mais três esqueletos. Com um seu, dois do Ramsus e estes três, há seis esqueletos! *(para Duncan)* O que vocês vão fazer?¹

O texto acima é uma transcrição de uma sessão de RPG. RPG significa: jogo de interpretação de papéis; em inglês, *Role Playing Games*. Pode este texto ser considerado literário? Podemos analisá-lo sem levar em conta a *performance* dos participantes?

Como continuação de um estudo sobre as diferenças e semelhanças entre o modo de narrar literário e o modo de narrar do RPG², estudo desenvolvido em nossa monografia de

¹ Sessão de RPG ocorrida em agosto de 2006, Belo Horizonte.

² PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. *R.P.G. / Entre o Jogo e a Literatura*. 2003. Monografia para obtenção de título de Bacharel em Letras – Faculdade de Letras – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

bacharelado, esta dissertação mostra a importância da interpretação³ quando analisamos objetos, ou práticas, que escapam às classificações tradicionais.

Esta dissertação foi concebida em função de alguns fatores. O primeiro deles relaciona-se à semelhança entre os modos de narrar. Inicialmente, na monografia, estudamos apenas o uso dos elementos da narrativa por cada modo: o uso do tempo, espaço, personagens e enredo. Acreditávamos que o jogo era apenas um jogo – desconsiderávamos, naquele momento, que todas as práticas sociais podem ser consideradas jogos. Assim, apontávamos apenas que os RPG faziam uso de elementos da narrativa, e que este uso era diferenciado.

O segundo fator é pessoal. Durante os vários anos de nossa prática do jogo, conhecimentos e experiências foram adquiridos. Havia uma questão sobre a utilidade do jogo: ele servia para alguma coisa? Todos nós, jogadores do grupo que serve de base para esta dissertação, acreditávamos que sim⁴. Havíamos aprendido diversas coisas jogando. Mas, naquele momento inicial, o saber tácito que separa jogo e seriedade era muito forte, e acreditávamos ser impossível demonstrar que pode haver utilidade em um jogo. Sabíamos que alguns pesquisadores relacionavam o jogo a práticas didáticas, outros o relacionavam a terapias de comportamento. No entanto, não estávamos utilizando o jogo com o objetivo estrito de aprender nem o utilizávamos para vencer traumas ou timidez. Aprendíamos conforme jogávamos. Trocávamos experiências durante as sessões. Mas como isso ocorria?

O segundo fator se liga ao terceiro. Este diz respeito à imagem negativa que o RPG e seus jogadores adquiriram. Desde o início da década de 1970 nos EUA, até os anos 2000 no Brasil, alguns religiosos, e parte da imprensa, disseminaram esta imagem negativa. Uma imagem ambígua, em alguns casos, pois ora se chamam os jogadores de RPG de *nerds*, ora

³ Por interpretação, consideraremos três significados. Os dois primeiros relativos ao processo de interpretação realizado pelos jogadores de RPG: a) interpretação de papéis (personagens); b) interpretação de fatos hipotéticos, ou interpretação de fatos ficcionais. E o último: c) interpretação como processo de tradução de objetos e/ou práticas.

⁴ O grupo é formado por: um estudante de História (21 anos); três estudantes de Direito (dois de 21 anos e um de 23); um bacharel em Letras (28); um designer gráfico (28); e um desenvolvedor e técnico em informática (23).

diz-se que os jogadores praticam satanismo. Ora é um jogo de pessoas com problemas sociais, ora é um jogo no qual pessoas usam drogas e matam. A desinformação cria estereótipos. Estes reforçam a dificuldade de se aceitar um modo de narrar não tradicional. Vários são os jogadores que lutam contra esta imagem negativa. Logo, este terceiro fator liga-se ao segundo, pois queríamos entender por que nossa prática é vista de forma negativa, sendo que ela leva, segundo nossa avaliação, a resultados positivos.

A dissertação, todavia, não diz respeito apenas ao RPG. Como uma pesquisa na área dos Estudos Literários, o estudo procura demonstrar a importância da ficção como elemento regulador dos diversos jogos, práticas e campos sociais. Assim, pela análise da ficção, segundo as teorias de Wolfgang Iser, percebemos o que ocorre quando a um campo (artístico?) é negado o *status* de ficcional. O que ocorre com o RPG pode ocorrer com o campo literário.

A importância da ficção tornou-se um dos pilares desta dissertação quando relacionamos os conceitos de campo, ficção e jogo. A partir desse momento, percebemos que as semelhanças e diferenças entre os modos de narrar (literário e RPG) eram mais profundas, indo além daquelas percebidas no primeiro estudo. A interpretação de uma prática, ou de um objeto, requer o domínio de um código, mas requer também que se valide o objeto ou a prática que se interpreta. Quando esta importância se tornou clara, foi possível desenvolver a dissertação em três capítulos.

O primeiro capítulo trata especificamente do RPG. Nesse capítulo, traçamos uma breve origem do jogo, o significado de sua sigla, seu funcionamento e suas semelhanças e diferenças com o campo literário. Priorizamos o uso de três sistemas de regras de RPG, apenas para demonstrar a evolução do jogo e como o jogo “leu/lê” a realidade em determinados momentos. Analisamos o uso dos elementos da narrativa e o comparamos em cada modo de narrar. Também abordamos a relação do jogo com outras artes e mostramos

como o texto do RPG é diferenciado, pois o produto final de uma junção de vários campos artísticos, utilizados em uma narrativa do jogo, é um texto de RPG, e não textos separados, pertencentes a campos diferentes. Nesse capítulo, discorreremos brevemente sobre o uso, feito pelos jogadores, do imaginário e das palavras. Tanto RPG como literatura são discursos, comunicação. Daí o destaque à importância da ficção, dada ao longo dos três capítulos, pois ela só ocorre por meio da interação entre texto e leitor. RPG e literatura são acontecimentos – eles existem quando alguém interpreta e valida um “mundo”.

O segundo capítulo aborda a questão dos campos. Nele, desenvolvemos a associação entre campo e jogo, com o intuito de demonstrar o caráter convencional dos grupos e das práticas sociais. A literatura, ou o campo literário, é visto como um espaço de jogo no qual os agentes, e os receptores das práticas daquele campo, devem crer nas regras, convenções e tradições determinadas. O agente que invalida o mundo é chamado de “desmancha-prazeres”. Suas ações podem levar à destruição de um campo, à criação de um novo campo, ou ambos.

Procuramos demonstrar que o campo literário é um palco, ou arena, no qual lutam diferentes discursos ao longo dos anos: Formalismo, Estruturalismo, Estética da Recepção etc. Cada discurso procura se impor, contestando outros, absorvendo elementos para suprir suas próprias falhas ou se incorporando a discursos constituídos. Essas lutas internas geraram o atual estado do campo. Nesse estado, percebemos que os limites do campo são porosos, indefinidos. Existem limites, mas é difícil defini-los. Esta indefinição torna esta dissertação possível, pois se parte do campo não aceitaria que um estudo como este fosse feito, uma outra parte diz o contrário. O campo literário é formado pela convivência de discursos antagônicos.

O campo dos RPG também é analisado. Citamos a constituição de comunidades de jogadores e a visão dos mesmos sobre a sua prática. Há discursos legitimadores dentro do campo dos RPG, assim como os há dentro do campo literário. Nesse capítulo ressaltamos as diferenças entre os três sistemas de regras utilizados.

Por fim, o segundo capítulo aborda as diferenças entre os modos de narrar. O que ocorre quando analisamos ou comparamos RPG e literatura? Como ocorre a destruição de um campo? O campo literário deve ou não legitimar o ler e o escrever de um outro campo? Assim chegamos ao principal ponto de apoio desta dissertação: a questão do jogo do *como se*. O capítulo aprofunda a questão, segundo as teorias de Iser. A união dos conceitos de jogo, ficção e campo será consolidada. Feito este aprofundamento, questionamos: o que ocorre quando o *como se* é negado? Se a negação parece ocorrer ao RPG, poderia ela ocorrer com a literatura?

O terceiro capítulo trata de utilidade e conhecimento. O tipo de produção textual chamado de RPG produz conhecimentos? Fazemos uma associação entre RPG e hipertexto para demonstrar que o RPG é uma virtualização, segundo Pierre Lévy, pois problematiza algo já “solucionado”. O RPG é um texto “problemático”. Mostramos, ao longo da dissertação, como se dá o processo de preenchimento de lacunas. Nesse capítulo, inserimos o hipertexto, uma prática que “pede” a criação de lacunas no texto – e seu posterior preenchimento. A produção de conhecimento relaciona-se ao preenchimento de lacunas e à atualização do imaginário. Nesse capítulo, desenvolveremos uma questão colocada ao longo da dissertação, resultante da aproximação entre RPG e literatura: os conceitos de autor e texto na cultura contemporânea. O autor deve ser visto como unidade de sentido? É necessário levar em conta o autor quando interpretamos? O texto literário deve ser um produto de um único autor? Podemos considerar um hipertexto um texto literário?

Com o desenvolvimento dos capítulos, constatamos que o RPG é um modo de narrar não-consagrado. Contudo, isso não quer dizer que ele deva ser considerado mais ou menos importante do que campos consagrados, como o literário. Na cultura contemporânea, várias são as maneiras de narrar. O RPG é uma delas. A literatura conta com várias maneiras, atualizadas pelas novas tecnologias: ficções colaborativas, arte digital, *fan-fictions* etc.

Priorizamos, em nossa análise, considerar o RPG como uma prática que vai além dos diversos sistemas de regras. Na literatura, equivaleria dizer que há contos, crônicas, romances. Em RPG há *G.U.R.P.S.*, *AD&D*, *Vampiro: a máscara* etc. Cada sistema representa uma leitura do jogo e sobre a realidade. Assim, consideramos RPG um jogo de interpretação, e não um jogo sobre um sistema específico. Contudo, utilizamos os sistemas para demonstrar determinados aspectos do jogo, como: sua evolução no tempo e as várias maneiras de se ler a realidade e de se jogar.

Fizemos o uso de transcrição de sessões e de textos feitos, por jogadores, para uso em sessões. Embora o RPG necessite da *performance*, as transcrições nos ajudam a entender as diferenças entre um texto literário e um texto de RPG.

Buscamos informações na *internet*. Nela encontramos as comunidades de jogadores e *sites* especializados em RPG e hipertexto. Nela ainda encontramos os exemplos da construção da imagem negativa dos RPG. Tais imagens nos ajudaram a entender a questão da negação do *como se*.

Para a discussão sobre a importância da ficção e da interpretação, nos baseamos nos conceitos de campo (Pierre Bourdieu), jogo (Johan Huizinga) e ficção (Nelson Goodman, Wolfgang Iser). Para complementarmos nossa teoria, pesquisamos sobre: o imaginário (Gilbert Durand e Wolfgang Iser); as lutas de discurso no campo literário (M. H. Abrams, Luiz Costa Lima, Antoine Compagnon, Terry Eagleton, Tzvetan Todorov); hipertexto (Pierre Lévy); produção de conhecimentos (Gilbert Durand, Wolfgang Iser, Pierre Lévy); e cultura contemporânea (Jean Baudrillard, Steven Connor, David Harvey, Fredric Jameson, Pierre Lévy, Jean-François Lyotard).

Esperamos demonstrar as diferenças e as semelhanças entre os modos de narrar do RPG e do campo literário. Queremos que esta aproximação ajude a compreender o que ocorre quando a um campo é negado seu *status* de ficção. RPG não é literatura, e literatura não é

RPG; contudo, percebemos que os limites de um campo são sempre porosos – e convencionais –, e que as tradições e as concepções mudam com o passar dos anos. A julgar pelas produções textuais existentes em nossa sociedade – permitidas pelas novas tecnologias –, acreditamos que RPG e literatura poderão vir a se tornar cada vez mais próximos.

CAPÍTULO 1 – RELAÇÕES ENTRE OS RPG E A LITERATURA

1.1 – RPG e Literatura

Podemos questionar o que é literatura, antes de iniciarmos uma apresentação cujo objetivo é aproximar os *Role Playing Games* da mesma. Haverá um capítulo no qual a discussão sobre os limites do *campo literário* terá maior relevância; todavia, propomos aqui uma breve definição do que será tomado por *campo literário e literatura*.

Em *As tecnologias da inteligência*, Pierre Lévy afirma:

Constituir uma classe significa estabelecer limites. E nenhuma fronteira existe a priori. Sem dúvida há no mundo gradientes e descontinuidades, mas o recorte estrito de um conjunto supõe a seleção de um ou mais *critérios* para separar o exterior do interior. A escolha destes critérios é, necessariamente, convencional, histórica e circunstancial (2002, p. 143).

Bourdieu, ao analisar a sociedade em *A economia das trocas simbólicas*, dividiu a mesma em diversos campos. Embora a teoria de Bourdieu possua um caráter materialista, é muito importante ressaltar o fato de que na sociedade os campos interagem. Ressaltamos este ponto, pois acreditamos que a arte “cria” seu próprio mundo⁵. Contudo, Bourdieu diz que o campo artístico é apenas parcialmente autônomo com relação ao campo do poder. Defendemos que a arte cria um mundo com regras próprias nas quais a interação espectador/obra ocorre por meio do jogo do *como se* (como será visto ao longo do trabalho), mas defendemos também que a arte se relaciona com o mundo social, faz parte deste, mesmo

⁵ Este “mundo” representa aquela idéia de que a arte cria um mundo de exceção, em outras palavras, um mundo autônomo, separado da sociedade pelas regras e convenções que cria. Mostraremos que esta separação é, no entanto, ilusória, embora o campo artístico represente um mundo, uma perspectiva, dentro da sociedade (esta composta por vários mundos).

quando deseja falar do silêncio ou de si mesma. Assim, aquilo que Bourdieu chamaria de *campo literário* ou *campo artístico-intelectual* constituiria apenas uma das faces da sociedade que, segundo a definição de Lévy, seria formada por meio de regras e convenções ao longo da história.

Fica aqui a definição mínima de que o *campo* é constituído através de regras históricas e convencionais; assim sendo, modifica-se conforme o passar da história e a necessidade de mudança das convenções (ou *nas* convenções). A partir deste raciocínio, a pergunta de Nelson Goodman – “Quando é Arte?”⁶ – torna-se relevante para este trabalho. No que diz respeito à literatura, *O que é literatura?* e *Quando é literatura?* são perguntas complementares. As mudanças são históricas (o que responde à pergunta: *quando?*); contudo, em um determinado momento “algo” é literatura⁷ (respondendo assim à pergunta: *o que é?*).

Desta forma, a literatura será vista como o conjunto de obras que foram classificadas como *literatura* em algum momento histórico. Porém, como não se podem aqui evitar as próprias definições que classificaram as obras durante a história (inclusive as discussões atuais e a importância do estudo da *ficção* como elemento classificador/diferenciador de obras da atualidade), devido à relevância que as mesmas possuem para a Teoria da Literatura, tomar-se-á a seguinte distinção: *literatura* – obras consideradas como literatura ou como ficção, ou, ainda, no sentido que Iser dá, em *O fictício e o imaginário*, obras que se auto-revelam como ficções, ou textos ficcionais; *campo literário* – a literatura, no sentido acima, e ainda a crítica literária e a Teoria da Literatura (a teoria como a crítica da crítica e análise histórica das tendências críticas da literatura), ou, num sentido mais amplo: as obras e o que se escreve/escreveu sobre elas.

Tomando-se esta definição de campo literário e literatura, pretendemos demonstrar em quais aspectos os RPG se aproximam da literatura e do próprio campo literário. A relação

⁶ GOODMAN, Nelson. *Ways of worldmaking*. 6ª Ed., Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1992.

⁷ Obviamente, podemos pensar na pergunta: *Para quem?* Neste caso, a discussão sobre os limites de um campo poderá nos oferecer uma resposta graças à compreensão da ideia de *como se*, de Wolfgang Iser.

entre ambos (RPG e literatura) se dá por meio do uso de elementos da narrativa, da negociação entre receptor e texto, no sentido de preenchimento de lacunas⁸ e pela forma de reconhecimento de ambos como meios produtores de ficção.

Se as semelhanças entre jogo e literatura ocorrem devido às maneiras pelas quais ambos se utilizam da ficção e dos elementos da narrativa, as semelhanças entre os RPG e o campo literário indicam que há também um *campo dos role playing games*. Neste sentido pode ser percebido que, assim como o campo literário estabelece suas regras e limites ao longo da história, instituindo cânones, formas e discursos, os RPG, como modo de expressão da cultura contemporânea, também criam limites, regras, cânones e ditam discursos.

⁸ ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Trad. Johannes Kretschmer, Rio de Janeiro: UERJ, 1996.

1.2 – O que é RPG?

RPG é a sigla de *role playing game* e significa “jogo de interpretação de papéis”. Originários dos Estados Unidos, os RPG surgiram na década de 1970 graças a Gary Gygax e Dave Arneson, praticantes dos chamados *War Games*, ou jogos de estratégia⁹, como são conhecidos no Brasil. O formato que conhecemos hoje dos RPG é de 1974 e foi resultado de experimentações realizadas desde 1971 por Gygax. Neste formato, o objetivo era a recriação de batalhas medievais, no entanto, para tornar mais atraente o jogo, elementos fantásticos foram adicionados às regras: magos, dragões, feitiços, monstros, etc. (ALVES, 2002, p. 9-10).

A partir deste momento, uma outra modificação também ocorria: as batalhas, que antes eram realizadas entre “exércitos”, foram reduzidas a combates entre personagens individuais. Tais personagens possuíam parâmetros únicos. Desde então, o jogo passou a contar com regras para a criação de diferentes personagens. Posteriormente, tais parâmetros contribuiriam para o estabelecimento de personagens estereotipados, por exemplo, as “classes”¹⁰ de personagens do *D&D (Dungeons and Dragons)*, um dos principais sistemas de RPG no mundo).

Estes estereótipos são baseados, mesmo que inconscientemente pelos jogadores, em figuras do imaginário mundial¹¹. Chamamos de estereótipos, pois remetem a imagens bem

⁹ Tais jogos possuem regras complexas e exigem muitas jogadas de dados, pois permitem, por exemplo, recriar batalhas históricas. As batalhas recriadas “necessitam” que vários parâmetros sejam atendidos, uma vez que o jogo pretende proporcionar um “efeito de realidade” aos participantes.

¹⁰ Construir um personagem de uma determinada classe significa especializá-lo, torná-lo único. A divisão em classes, presente em vários sistemas, permite ao jogador a possibilidade de criar um personagem com traços individuais. Em *D&D*, significa construir um personagem forte fisicamente (um bárbaro) ou um personagem intelectual (um mago). Em *Vampiro: a máscara* (um outro sistema de RPG) significa construir um vampiro aristocrático (um *ventrue*) ou um vampiro enlouquecido (um *malkaviano*). A importância da divisão em classes, presente nos RPG, aponta para a necessidade humana da busca por definições e limites, uma questão analisada ao longo deste trabalho.

¹¹ Como afirma Durand em *As estruturas antropológicas do imaginário*: “o Imaginário – ou seja, o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens – aparece-nos como o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano.” (1997, p. 18). Embora as definições de imaginário aqui utilizadas estejam baseadas nas obras de Durand e Iser (mais adiante),

conhecidas pertencentes à literatura e às mitologias. Assim, a “classe” do *D&D* chamada de “guerreiro”¹² tem muito a ver com a figura do nobre guerreiro que combate o mal com sua espada e que, com força e coragem, enfrenta a escuridão dos abismos, onde, por fim, acabará por encontrar o mal supremo, Rei dos monstros de provavelmente todos os RPG, e criatura mítica de grande importância em várias culturas: o Dragão. Outras figuras, transformadas em classes no sistema do *D&D*, como os magos e os ladrões, possuem características similares às de seus equivalentes mítico-literários. O mago, por exemplo, representa o sábio sacerdote que combate a escuridão com o seu conhecimento, conhecimento este que é o das *palavras mágicas*. As palavras do mago curam ou subvertem a realidade. As palavras (em alguns casos, palavras “de poder”¹³) podem ainda significar a união ou afinidade do mago/sacerdote com uma divindade; neste caso, as palavras são divinas ou ordens de deus. É claro que, como afirma Durand, todo elemento é ambíguo, dúbio; assim, o mago pode, por meio de palavras, matar ou destruir. Há deuses malignos e Dragões sábios e bons. É importante ressaltar que os RPG não estão restritos à temática chamada de “medieval fantástico”. Basicamente, podemos criar qualquer tipo de narrativa com as regras de RPG, seja ela futurista, seja ela baseada na Grécia antiga ou baseada no cotidiano de um asilo.

O RPG é um jogo no qual há uma preocupação constante com relação a duas questões: combate e interpretação. Como será visto, o RPG evolui do combate para a interpretação, para daí buscar uma definição: seria o jogo um jogo de guerra/luta ou um jogo de interpretação? De fato, o momento atual mostra que o RPG é um jogo de *luta de discursos*. O combate simples, resolvido por meio do rolar dos dados, é apenas um elemento integrante. A

estabeleceremos as seguintes diferenças: o imaginário é o conjunto de imagens e de relações de imagens, segundo Durand; mas *indeterminado*, de acordo com Iser (1996, p. 14-15). Assim, as diferenças que ocorrem com as imagens – por exemplo, a ambigüidade de certos elementos e as suas variações no tempo e em culturas, analisadas por Durand (o Regime Diurno e o Regime Noturno das imagens) – ocorrem influenciadas por inúmeros fatores: sociais, religiosos etc. Contudo, suas variações comprovam a teoria de Iser da determinação do imaginário pelo fictício. Desta forma, como será visto, as imagens presentes nos jogos de RPG representam não só uma reativação de arquétipos do imaginário humano como a sua plasticidade, pois estas variam.

¹² Ver *Dungeons and Dragons* ou *Advanced Dungeons and Dragons*.

¹³ *ADVANCED Dungeons and dragons*. São Paulo, Abril Jovem, 1995, p. 248.

importância dada à interpretação de papéis mostra que o jogo é um jogo de comunicação, e daí um jogo de linguagem e produção de textos. Com a evolução das classes de personagens, o jogo “aprofundou-se” no detalhamento das características das personalidades. Este aprofundamento permite aos jogadores que se expressem de maneiras diversas via personagens. A partir deste momento, em que um jogador “mergulha” em uma busca de individualidade (ao criar um personagem único), ele inicia um processo de comunicação, pois é necessário que haja um outro que entenda¹⁴ e que responda às ações do personagem criado. A expressão de uma individualidade (o personagem criado), permitida pelo RPG, é um convite à comunicação – à coletividade.

Como um jogo de comunicação, o RPG dá muita importância à palavra. Este é outro ponto importante para a compreensão do jogo, o da devoção às palavras. Em *Os mundos da magia* (p. 38, v.1) há uma pintura que retrata um combate entre um homem e um *griffon* (animal fantástico, com cabeça, asas e patas dianteiras de águia, e corpo, cauda e patas traseiras de um leão); na cena há uma pedra na qual runas haviam sido entalhadas (um, entre vários outros exemplos de pinturas sobre RPG, no qual a palavra é idolatrada). Em *G.U.R.P.S. (Generic Universal Role-Playing System, módulo básico)* as magias necessitam não só de palavras, mas de movimentos, que podem incluir danças e rituais, apenas os magos muito experientes podem lançar um feitiço somente se concentrando. Em *G.U.R.P.S. – Magic*, há uma seção dedicada às magias rúnicas (as runas *Futhark*). Em *AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) – Livro do jogador*, muitas das magias requerem o uso da palavra escrita e falada (em alguns casos são necessários movimentos, objetos, danças e rituais) e por fim, mais um exemplo, mas agora em *Players guide to high clans – a sourcebook for dark ages:*

¹⁴ Este “entender” faz parte do jogo de comunicação. Quando não há um reconhecimento sobre o que se diz, o processo é “quebrado”. Ver a este respeito o capítulo 2 desta dissertação, que trata da questão do *campo* e do jogo do *como se*. Uma entre várias críticas feitas ao jogo – uma forma de “quebrar” o universo dos RPG – pode ser vista na matéria: “Entretendo-se com a Escuridão: As implicações dos RPGs na vida dos jovens” de Júlio Severo, publicada na revista *Defesa da Fé* (outubro de 2004), ou em sua versão modificada veiculada pelo *site*: <http://www.jesussite.com.br>

Vampire, um livro que complementa a série de livros baseados em *Vampiro: a máscara*, alguns rituais (por exemplo os rituais necromânticos) necessitam de palavras, gestos, objetos e inscrições mágicas. Assim, é pela força da palavra que se joga. Um jogador, seja mestre ou personagem-jogador, é considerado bom se domina a arte da comunicação. Como em literatura, o RPG, ao enfatizar o poder da palavra, lê a si mesmo e se define como um meio de comunicação.

O RPG é um jogo no qual o trabalho de pesquisa histórica e o resgate de figuras mitológicas é muito relevante. Isto pode ser percebido não só no momento inicial do jogo, na constituição das classes, mas também nos três sistemas de regras que servem de base para a análise desta dissertação: *AD&D (Advanced Dungeons and Dragons)*, *G.U.R.P.S. (Generic Universal Role-Playing System)* e *Vampiro: a máscara*. Todos estes sistemas possuem referências a diversas mitologias (basta citar os monstros do *AD&D*, monstros como górgonas, gólens, esfinges etc) e referências a fatos históricos (como exemplo temos os suplementos da série *G.U.R.P.S.: G.U.R.P.S. – Japan*¹⁵ e *G.U.R.P.S. – Egypt*¹⁶). Esta valorização do trabalho de pesquisa e resgate serve como incentivo a alguns jogadores que, posteriormente, produzem textos literários ou estudam e analisam culturas, mitologias, história, literatura etc.

Atualmente os RPG se diversificaram e podem ser estabelecidas três grandes correntes¹⁷: a primeira – uma corrente de jogos que priorizam o combate e o rolar dos dados (cujo exemplo que utilizo é o do *AD&D*); a segunda – uma corrente que preza pela interpretação e que tenta, com seu conjunto de regras, tornar o mais “real” possível os mundos

¹⁵ <http://www.sjgames.com/gurps/books/japan/>

¹⁶ <http://www.sjgames.com/gurps/books/Egypt/>

¹⁷ Não será o foco desta dissertação a análise dos RPG eletrônicos ou daqueles que se jogam via *Internet*, os *MMORPG - Massive Multi-player Online Role Playing Games* (ver Lévy: *As Tecnologias da inteligência*), embora eventualmente algum exemplo dos mesmos possa ser dado. Com relação às três grandes correntes de RPG, esta definição baseia-se totalmente em observações realizadas ao longo de mais de cinco anos com jogadores e diz respeito à forma como os sistemas interpretam o RPG e não se apóia nas afirmações de Andréa Pavão, veiculadas em artigo na *internet* e que dizem respeito à dissertação de mestrado da autora: http://www.educacaoonline.pro.br/a_aventura_da_leitura.asp?f_id_artigo=110

virtuais de RPG (cujo exemplo é *G.U.R.P.S.*); e a terceira corrente – que prioriza a ficção, a narrativa e a *performance* (cujo exemplo é *Vampiro: a máscara*)¹⁸.

Muito foi dito sobre a criação do jogo, de sua apropriação de elementos do imaginário mundial e de sua evolução no tempo: do simples rolar de dados à sofisticação técnica das *performances* chamadas de *live-action* (numa sessão de *live-action* – “ação ao vivo” –, os jogadores se vestem a caráter, a interpretação é o foco e deve ser executada a todo o momento; há o uso de objetos e roupas e é o tipo de *performance* de RPG que mais se aproxima da *performance* teatral). Mas como funciona o jogo? Abaixo está um trecho de uma sessão de jogo ocorrida em agosto de 2002. Este grupo de jogadores continua jogando e outros trechos de suas sessões, mais recentes, serão analisados ao longo da dissertação. O exemplo mostra a interpretação de papéis pelos jogadores e a condução da narrativa pelo mestre:

(O trecho retrata o momento em que os personagens invadem uma fortaleza de feiticeiras, responsáveis pela morte dos habitantes de sua cidade natal.)

MESTRE: – Dylkan, você vê um grande salão, todo feito em pedra, ele tem por volta de cem metros de comprimento, por cinquenta de largura e aproximadamente dez metros de altura. Vocês entram por uma pequena entrada na parede oeste, vocês estão perto da parede sul. No final do salão, em direção ao norte, há uma espécie de abismo que separa o salão e uma outra área onde está uma espécie de altar de pedra. Este abismo tem por volta de dez metros de comprimento e a outra área mais ao norte tem dez metros por dez. Na parede norte existem duas portas que levam a escadas, cada uma em um extremo da parede. O salão está todo iluminado por tochas, e a área em que vocês estão é adornada com pequenos bancos de pedra, situados perto das paredes laterais.

(Os jogadores iniciaram uma discussão entre si para decidirem qual seria a melhor forma de transpor o abismo para alcançar o outro lado, mas eles são surpreendidos no meio da discussão.)

MESTRE: – Telchá, você está vendo uma quantidade enorme de mana¹⁹. Ela parece estar vindo de dentro do abismo, dando a impressão de que algo está subindo.

TELCHÁ: – Dylkan, tem alguma coisa subindo.

DYULKAN: – Eu já sei o que é!

MESTRE: – De repente vocês começam a ver asas, como de pássaro, aparecendo.

DYULKAN: – Como é?!

¹⁸ Os exemplos de sistemas de RPG (sistema como conjunto de regras de um determinado livro de regras de RPG) utilizados nesta dissertação são, em sua maioria: *G.U.R.P.S. – Generic Universal Role-Playing System* –, *AD&D – Advanced Dungeons and Dragons* (2ª edição da série *Dungeons and Dragons*, atualmente o jogo está na terceira edição que retoma o nome da primeira edição: *D&D*) – e *Vampiro: a máscara*.

¹⁹ Mana, tipo de energia mágica que pode ser percebida por determinados seres.

MESTRE: – Logo vocês vêm um homem, as asas são dele... Ele deve ter por volta de três metros de comprimento, tem a pele branca, olhos azuis, cabelos negros, longos e lisos, ele veste uma armadura que cobre todo seu corpo, ela é dourada, ele tem uma capa branca e possui uma espada igual à sua, Dylkan...

DYULKAN: – Eu estou parado tentando entender o que é...

MAC'LEOD: – Eu vou atacá-lo!!!

TELCHÁ: – Eu vi o Mac'Leod indo atacá-lo? (*para o mestre.*)

MESTRE: – Sim.

TELCHÁ: – Então eu vou imobilizá-lo!!! Eu vou bater com meu bastão na nuca dele pra fazer com que ele desmaie... Vou fazer isso quando ele estiver concentrando-se para atacar... (*para o mestre.*)

MESTRE: – Você o atinge e ele desmaia...

MAC'LEOD: – O quê?! (*para o mestre.*)

MESTRE: – Você foi atingido e desmaiou... algo o acertou por trás no momento da concentração... (*para Mac'Leod.*)

DYULKAN: – Estou parado, segurando minha espada, pronto para atacar... Vou gritar para o Telchá: - O quê é isso?!

TELCHÁ: – Isto na minha definição é um anjo? (*para o mestre.*)

MESTRE: – Pra você ... Está muito carnal para ser um anjo... Os anjos são mais energia do que carne...Eles não possuem asas como este homem... Telchá, a quantidade de mana aumentou. Você viu uma quantidade assim só com o Derek.

TELCHÁ: – O quê?!

DYULKAN: – O quê?! Igual ao Derek?! Telchá, o quê é isso?! (PEREIRA, 2003, p. 5).

O texto transcrito aqui é originalmente oral (produzido pelos jogadores no ato da *performance*), mas é possível que trechos de textos escritos sejam incorporados à sessão pelo mestre ou por personagens-jogadores. Na transcrição distinguem-se duas figuras básicas para a produção da narrativa dos RPG: *mestre* e *personagens-jogadores*, que merecem uma descrição mais detalhada.

1.3 – Mestre

Este elemento constitutivo da narrativa dos RPG possui uma denominação que carrega um peso muito grande: Mestre, aquele que está “acima”, aquele que fala, enquanto os outros (discípulos, quem sabe?) o escutam. Mestre, aquele que possui um saber que os outros não possuem, ou ainda: fonte de saber. Mestre, distinção em uma hierarquia.

É correto afirmar que a figura do mestre carrega um pouco de todas as afirmações acima. Contudo, não se deve pensar que o mestre está acima dos jogadores. Comparando-se com a literatura, veremos que a figura do mestre não deve ser vista como a figura do autor enquanto gênio (BOURDIEU, 2001, 183). O mestre está em posição de igualdade com relação aos outros jogadores e não deve assumir uma posição de superioridade. A posição de igualdade diz respeito ao fato de que o mestre é apenas um *guia*, como será visto.

O mestre é o responsável pela condução de uma narrativa, seja ela uma *aventura* (termo que designa aquelas narrativas que podem durar uma ou mais sessões, mas que possuem um fim definido, fim no sentido de que devem acabar em algum momento, e não como devem acabar), ou *campanha* (uma narrativa sem fim). Esta condução *não* se refere à pré-determinação dos fatos/eventos que ocorrerão durante a produção da narrativa. Conduzir é antes guiar os jogadores, como se os mesmos fossem cegos. O cego tem um destino, ele apenas não vê. O mestre, enquanto guia, é o responsável por mostrar, descrever o caminho que o personagem escolhe. O mestre não deve ser visto como um deus, pois não tem vontade própria. O mestre é a resposta à ação dos personagens-jogadores. O mestre²⁰ é consequência.

Mas o mestre é a voz final, uma vez que ele mostra o caminho. Como um autor, o mestre descreve o mundo ficcional. O mestre, como *fonte de saber*, conhece a narrativa em

²⁰ Poderia ser adotado o termo utilizado em *Vampiro: a máscara*, RPG que chama de *Narrador* a figura do mestre. Contudo, o termo mestre é mais utilizado e por isso será, neste trabalho, preferido ao termo Narrador.

seus pormenores, assim ele sabe de todos os segredos. Através do jogo de velar e revelar, ele cria vários climaxes em sua narrativa. A pré-determinação de fatos ou eventos em uma narrativa ocorre *apenas* por efeito estético. Assim, como um autor, o mestre “monta” sua narrativa com certos objetivos em mente, e os jogadores, enquanto personagens, diferentemente de leitores convencionais, escolhem o que querem “ler” daquela narrativa²¹.

Assim, mestre é aquele que narra. É o jogador que ou faz uso de um mundo ficcional criado por empresas, como os mundos ficcionais de *AD&D: Ravenloft* e *Dragonlance*, da empresa *Wizards of the Coast*, ou o mundo ficcional criado por Mark Rein Hagen, autor de *Vampiro: a máscara* (produzido pela *White Wolf*), ou cria seu próprio mundo para narrar. Inicialmente, 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.

Até certo ponto da produção ficcional, no qual o ato de criação é individual, o mestre pode ser visto como autor legítimo do mundo, no caso de jogadores, eventualmente mestres, que criam mundos ficcionais e que não estão veiculados a empresas. O exemplo que se quer enfocar aqui é o do jogador comum: qual a situação do jogador comum que cede seu espaço de “dono” de seu texto para outros?

O RPG é uma produção ficcional, a qual possui, entre várias características divergentes da produção ficcional literária, a característica de autoria coletiva. Autoria esta que escapa à autoria coletiva feita em literatura, que, quando analisada pelo aspecto legal, sempre remete a nomes. Tais nomes são considerados autores e donos de determinadas obras.

Além de ser o narrador (guia) do jogo, como foi descrito – pois os personagens-jogadores também são narradores do jogo, como será visto –, o mestre ocupa outras funções,

²¹ Descrevemos o papel “ideal” de um mestre, ou bom mestre. Dentro do meio dos jogadores de RPG, muitos são os casos de mestres que controlam suas narrativas com “mão-de-ferro”, manipulando a trama e impedindo várias das ações tomadas pelos jogadores.

que estão relacionadas à tomada de decisões. É o mestre quem dá a palavra final em diversas situações; por exemplo, ele atua como juiz, decidindo a respeito de divergências surgidas pelo uso de certas regras durante o jogo, ou em conflitos de jogadores. É o mestre ainda quem decide até onde os jogadores podem ir no processo de criação de seus personagens. Isto se dá para que o equilíbrio de uma narrativa seja mantido. Assim, o mestre evita que um personagem seja muito mais poderoso, em vários aspectos, do que outros personagens.

1.4 – Personagens-jogadores

No trecho transcrito pôde ser observada a interação de mestre e personagens-jogadores. Os personagens-jogadores (cuja sigla em inglês é PC – *Player-Character*) interagem com outros personagens-jogadores durante a aventura, bem como interagem com os personagens interpretados pelo mestre: os personagens-não-jogadores (em inglês: *Non-Player-Characters* – os NPC's).

Os personagens-jogadores são os motores da narrativa, são eles que escolhem os rumos da mesma, assim como no exemplo do cego dado acima: os personagens-jogadores precisam ver o mundo ficcional – o que se dá via mestre – para então escolherem os caminhos a trilhar.

Personagens-jogadores são também narradores e constituem as outras vozes daquilo que foi chamado de autoria coletiva. Personagens-jogadores são capazes de alterar o mundo ficcional e podem, também, inserir textos escritos à narrativa do jogo²². Têm-se aqui dois exemplos:

*Mãe,
Eu lamento muito ter feito você passar por isso, rezo para que já esteja melhor, não fique assim por mim porque eu não mereço.
Eu quero muito voltar para casa e resolver esses problemas que causei mas estou fazendo uma viagem essencial para que eu possa continuar com a minha vida, pois estou sofrendo muito por ter matado minha querida Heloísa. Eu passei por Weinsberg e agora estou em Alem, não fui em casa porque iria demorar mais do que deveria, precisava encontrar uma pessoa em Alem e não podia poupar tempo, nem mesmo por minha família. Posso estar parecendo egoísta, provavelmente estou sendo, mas eu realmente preciso resolver isso antes de seguir com a minha vida. Espero que possa me perdoar por ter feito vocês todos sofrerem tanto. Queria pedir para que cuide de Ângela, acredito que você já esteja fazendo isso mas não vou suportar ser o culpado da morte de mais uma pessoa que amo, e também que cuide de Nicole, é uma boa moça e ainda preciso conversar muito com ela.
Mãe, eu amo você e todos nessa casa muito. Diga ao Cássio que eu não quero ele importunando a Mariana e diga aos dois que eu vou fazer o possível para chegar aí antes do*

²² Se, para criar um efeito estético, um mestre cria um “pergaminho” (um pedaço de papel escrito e queimado, por exemplo, produzido artesanalmente pelo mestre) para ser incorporado na narrativa, um personagem-jogador pode fazer o mesmo, por exemplo criando uma carta escrita (como no exemplo), que representaria a carta que seu personagem enviaria a outro personagem da narrativa.

aniversário deles, mas não sei se vai ser possível. Eu sinto muito, sinto muito por tudo que está acontecendo.

Um beijo de seu filho.

Alzhiran Alexei²³

*Incômodo temor na espera
Pela sombra que esta noite vem
Oferecendo dança de aços frios
Ao fervor que a carne agonizante tem
Trazendo à mão da vingança júbilo*

*Atenda ao chamado da lua
A dor do perder lhe trará alívio
Relembre no vermelho o crepúsculo
Procure o perfume mais vívido
Irá de ti, breve, o véu deste mundo.²⁴*

Nos exemplos acima, podem ser observadas as características básicas dos personagens-jogadores: *interação* e *narração*. Os personagens-jogadores interagem com o mundo do mestre e fazem uso de recursos estéticos, o que seria, convencionalmente, próprio daquele que narra. No exemplo da carta, a interação ocorre quando o personagem remete a outro (do mundo do mestre), e o recurso estético pode ser observado no próprio ato de criar um texto escrito para ser incorporado, e quando se analisam a forma da carta, o tipo da letra e o cuidado com a escrita.

No caso do poema, a interação ocorre pelo fato de que os poemas deste personagem devem ser dados às vítimas. O recurso estético aqui se dá em dois âmbitos: primeiro – o assassinato enquanto “arte”, o cuidado e a elaboração do matar, a interação entre vítima e assassino, e o ato de entregar o poema, como se o mesmo fosse um complemento e abertura

²³ Gentilmente cedido por Pablo Nunes Alves. Numa aventura “medieval fantástica”, Alzhiran Alexei, personagem de Pablo, realizou uma viagem de negócios em nome de sua família. No entanto, a viagem não ocorreu como esperada. Ele havia levado sua amante Heloísa para passar um tempo com ele, mas um acidente os separou. Alzhiran foi dado como morto e Heloísa se matou, pois não suportou a dor da perda. Quando Alzhiran retornou, soube do ocorrido. A partir de então, Alzhiran iniciou uma viagem, abandonando a sua família. A viagem tinha como objetivo arranjar um meio de fazer sua amada reviver.

²⁴ Gentilmente cedido por Bruno Lopes. Nesta aventura, o personagem de Bruno Lopes era um assassino com a capacidade de viajar pelas trevas. Sua missão era a de se vingar dos descendentes dos mafiosos que haviam lhe prejudicado. Antes de matar, o personagem entregava às vítimas um poema.

de uma obra; segundo – o cuidado com a elaboração do poema. Não pode ser qualquer poema, o mesmo deve tratar do “assunto”, deve ser tomado como uma extensão do mesmo.

Apesar de serem considerados narradores, os personagens-jogadores possuem, em sua própria denominação, a característica básica que os difere do mestre: eles são os jogadores (*PLAYER-characters*). Mas por que serem chamados de jogadores? E isto leva a um outro ponto: por que se tem habitualmente a impressão de que quem “mestra”²⁵ não joga?

Uma resposta possível seria: o mestre, por conhecer “tudo”, não se surpreenderia com os ocorridos durante a narrativa (surpreendendo-se apenas com as decisões inusitadas dos jogadores). Já os personagens-jogadores, por terem a sensação de serem cegos, teriam sempre algo “em jogo”, já que suas escolhas definem seus destinos. Repetimos que esta é uma situação “ideal” de jogo, na qual o mestre não intervém de forma parcial. Um mestre parcial geralmente encontra dificuldades em ser aceito por um grupo e freqüentemente recebe críticas por parte dos jogadores. Uma crítica possível a este pensamento de “situação ideal de jogo”, e crítica com a qual se concorda, é a de que é impossível ser imparcial. Contudo, o mestre deve sempre – para ser considerado um bom mestre, segundo os jogadores – procurar ser imparcial e não demonstrar as suas “preferências” explicitamente durante a narrativa. No processo de criação do texto ficcional do RPG, a imparcialidade é antes um ideal do que uma possibilidade. Um mestre sutil com relação às suas preferências e que não interfere demasiadamente nas ações dos personagens-jogadores pode ser considerado “imparcial”.

Personagens-jogadores e mestre são complementares. Juntos narram, juntos criam o texto do RPG, cada um em sua função/posição, pois o RPG, na falta de um termo melhor, ainda é um jogo²⁶, e por isso estabelece limites e lugares.

²⁵ Termo utilizado pelos jogadores para designar o ato de narrar característico do mestre. Pode ser contraposto ao “jogar”, termo que designa o ato de narrar dos jogadores.

²⁶ A questão a respeito do aspecto lúdico será detalhada em outro ponto do trabalho.

1.5 – Regras

Todo RPG precisa de uma definição mínima de regras para que possa “ocorrer”. Embora as regras possam variar das mais realistas às mais livres, um limite precisa ser estabelecido. Assim como os *campos* precisam de limites para que se possam determinar exterior e interior, os RPG precisam de regras mínimas para que sejam praticados. A primeira regra é clara e já foi abordada: *necessidade de mestre e personagens-jogadores*.

A segunda regra do jogo é a de se adotar um sistema que seja capaz de determinar se as ações dos personagens são ou não sucedidas. Mesmo que se convençione entre mestre e personagens-jogadores que o sistema será apenas o bom senso do mestre e suas respostas – “você foi capaz / você foi incapaz de conseguir tal ação” –, o sistema se faz necessário para o dinamismo da narrativa. A narrativa é construída através da *performance* (e também de textos incorporados), e a *performance*, por sua vez, “pede” uma convenção, um sistema.

No início deste trabalho, afirmou-se ser possível delimitar três grandes correntes de RPG. Tais correntes se diferenciam pelos seus sistemas de regras, que priorizam a característica “jogo” dos RPG – o rolar dos dados – ou priorizam a interpretação e a *performance*. Estes sistemas (representados aqui por *AD&D*, *G.U.R.P.S.* e *Vampiro: a máscara*) servem como modelos de criação de mundos ficcionais e como meios de se estabelecer formas de atuação de mestre e personagens-jogadores. É possível que uma narrativa de RPG que utiliza o sistema do *AD&D* seja uma narrativa na qual a *performance* é enfatizada, em detrimento do rolar dos dados. Contudo, a forma como mestre e personagens-jogadores lidarão com as mais diversas circunstâncias dentro de jogo será afetada pelos parâmetros estabelecidos pelas regras do sistema. Assim, uma “espada de duas mãos” terá sua eficiência diferenciada conforme o sistema utilizado.

Um sistema propicia, ao mestre e aos personagens-jogadores, regras que virtualizam o real. Um sistema descreve, por exemplo, como se deve “utilizar” um AK-47 (um fuzil), como se deve interpretar os efeitos de uma droga alucinógena, quantas pessoas cabem num galeão, o quão forte realmente se é, quanto custaria um porco na época medieval.

Um sistema como o *G.U.R.P.S.* tem a “pretensão” de virtualizar²⁷ todo o real, inclusive realidades possíveis como a ficção científica (quantos metros tem e quantas pessoas cabem num *X-Wing* do *Star Wars*). Isso se dá para que a narrativa do jogo possua um efeito de realidade. Em *Vampiro: a máscara*, talvez seja difícil estabelecer o preço de um porco na Idade Média; contudo, este é o tipo de determinação que caberia ao fazer ficcional resolver. Em outros termos, este sistema “resolve” os problemas da narrativa via ficção, interpretação e *performance*.

Sistemas são como as classes descritas por Lévy, no início deste trabalho: mudam com o tempo²⁸.

²⁷ Virtualizar aqui é tomado como a ação de criar mundos virtuais, fictícios. Em outro ponto da dissertação, analisaremos, com base no livro: *O que é o virtual?* – de Lévy, os termos real, possível, atual e virtual.

²⁸ Podemos citar aqui as várias edições dos 3 sistemas referidos. *G.U.R.P.S.* está em sua quarta edição, por exemplo, e apresenta mudanças radicais nas regras. A forma de se ver o real fora modificada novamente.

1.6 – Narrativa dos RPG e narrativa literária

Todos os elementos da narrativa literária tradicional podem ser vistos em uma narrativa de RPG. Contudo, o uso destes elementos é diferente. Em *RPG / Entre o jogo e a literatura* (PEREIRA, 2003), foi constatado que a forma como mestre e personagens-jogadores utilizavam os elementos da narrativa era diversa daquela usada por autores de literatura. Todavia percebemos, obviamente, que a utilização destes elementos é diferente para cada modo de narrar: seja ele cinema, teatro, RPG ou literatura.

Se o uso é diferenciado, o fim parece ser o mesmo, o que remete a um outro “uso”, que é o da função da ficção: despertar reações. “Causar reações sobre o mundo seria então a função de uso produzida pelo *como se*. Para isso é necessário irrealizar-se o mundo do texto, para assim transformá-lo em análogo, ou seja, em exemplificação do mundo, para que com isso se provoque uma relação de reação quanto ao mundo.” (ISER, 1996, p. 28).

Se o fim de uma narrativa é o de despertar reações, o modo como isto se dá varia segundo o meio utilizado. Nesta dissertação serão comparados o modo como a narrativa literária alcança este fim e o modo como o RPG o alcança. Buscamos demonstrar que RPG e literatura estão muito próximos.

1.6.1 – Mestre, autor e narrador

A especificidade da figura do mestre do jogo foi abordada acima. Contudo, os RPG devem muito aos elementos das narrativas literárias tradicionais. Embora a questão do campo

ainda não tenha sido analisada em profundidade, ressalta-se aqui um ponto: a influência da literatura, ou o peso da tradição do campo literário sobre os RPG.

É necessário ressaltar esta questão, pois a imagem do mestre é vinculada diretamente à imagem do autor literário. Não sem razão, o mestre é a voz por excelência dentro do jogo, uma vez que atua como guia. O mestre pode direcionar a ação da narrativa para onde desejar, da mesma forma como um autor escreve uma obra. Assim, o primeiro elemento a ser analisado será o foco narrativo. O mestre será analisado como foco narrativo do RPG, ou narrador por excelência e ao mesmo tempo autor, uma vez que é impossível separar o texto do RPG de sua *performance*²⁹.

Podem ser observadas as diferenças entre o modo de narrar do RPG e um dos modos de narrar da literatura, comparando-se os exemplos abaixo.

Uma noite destas, vindo da cidade para o Engenho Novo, encontrei no trem da Central um rapaz aqui do bairro, que eu conheço de vista e de chapéu. Cumprimentou-me, sentou-se ao pé de mim, falou da lua e dos ministros, e acabou recitando-me versos. (...) Sucedeu, porém, que como eu estava cansado, fechei os olhos três ou quatro vezes; tanto bastou para que ele interrompesse a leitura e metesse os versos no bolso.

– Continue, disse eu acordando.

– Já acabei, murmurou ele.

– São muito bonitos. (ASSIS, 199, p. 17).

MESTRE: – A sala da esquerda possui uma pintura que percorre toda a sua extensão. É uma sala de 20m – 5m. É uma bela sala, o chão é de mármore, há colunas em estilo grego sustentando o teto. É uma sala diferenciada do resto da arquitetura do templo. A pintura retrata um combate entre “homens” e dragões. Um dragão em particular possui nove cabeças e parece ser a ameaça central da cena.

RAMSUS: – Alguém tem alguma idéia do que esta pintura representa? (*interpretando e falando para o grupo*)

SAKAI (*personagem interpretado pelo mestre*): – Sakai vira-se na sua direção e diz: – Do lugar de onde eu vim, não é incomum o combate entre homens e dragões. Mas um combate contra um dragão de nove cabeças?

GABRIELLE (*personagem interpretado pelo mestre*): – Gabrielle, observando a sala, responde: – Eu não estudo sobre dragões.

MESTRE: – Ramsus, você sabe que um dragão de nove cabeças é uma lenda entre dragões! (*jogando os dados e verificando os conhecimentos de Ramsus*)³⁰

²⁹ Se considerado um campo, o texto do RPG não pode ser visto separadamente. Se considerado literatura, o texto do RPG assemelha-se ao roteiro do teatro ou do cinema, ou seja, na “falta” de uma dimensão (a *performance*) o texto do RPG pode ser considerado literatura.

³⁰ Sessão ocorrida em agosto de 2006, Belo Horizonte.

O exemplo literário é extraído de *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, por se tratar de uma obra na qual o narrador está em primeira pessoa. É comum pensar que o mestre de RPG narra em primeira pessoa; contudo, como será visto, o mestre faz uso de várias perspectivas quando narra. No trecho de Machado de Assis, o narrador descreve a cena, descreve o personagem (o “rapaz aqui do bairro”), relata a conversa e a fala do personagem. Machado de Assis, enquanto autor, emprega a ironia, percebida no trecho. O autor na narrativa literária tradicional tem total controle sobre os eventos, a ordem dos acontecimentos, os personagens etc. No caso do RPG, o trecho utilizado para análise representa dois momentos da mesma sessão de jogo. No momento inicial há a descrição do local por parte do mestre. Assim como Machado de Assis, o mestre descreve a cena; contudo, sua perspectiva não é a da primeira pessoa. O mestre atua apenas como uma câmera. No segundo momento, o mestre faz uso de duas perspectivas, a perspectiva da câmera, condutora da narrativa até aquele momento, e a perspectiva em terceira pessoa, emprestando sua voz a um personagem. O mestre faz uso de um recurso que provoca tensão nos personagens-jogadores, quando cria a atmosfera sombria da cena.

O mestre, enquanto guia, é o responsável pela condução da narrativa. Ele descreve os cenários, controla a passagem do tempo, interpreta personagens e responde às ações dos jogadores. O mestre pode fazer uso de vários recursos estéticos para adequar cenário, tempo e sensações à ação que está ocorrendo. Por exemplo: em uma batalha dramática entre dois cavaleiros, o mestre poderia descrever um cenário de combate, com mortos e feridos no chão, próximo aos cavaleiros, fogo e fumaça, um tempo chuvoso, as gotas de água de chuva nos rostos dos cavaleiros, o gosto desta água, misturada ao suor e ao sangue dos cavaleiros, os gritos e gemidos de dor dos feridos, relâmpagos e a terra suja dentro de suas armaduras.

O mestre poderia ainda, simplesmente, não narrar nada do exemplo acima. Assim como um autor, o mestre descreve o que quer. Assim como o foco da ação, o mestre revela o que quer. Como uma câmera, o mestre é a própria perspectiva da ação (LEITE, 1997, p. 19).

O mestre, enquanto autor primeiro da narrativa e fonte de saber, atua como um autor que conhece os pormenores da ação. Contudo, num jogo de velar e revelar, cria efeitos, cria o clímax da ação. “Assim como a poesia é feita de silêncios e sons, a narrativa ficcional é feita de ‘visão e cegueira” (ibidem, p. 19). A narrativa dos RPG também o é.

O mestre pode utilizar efeitos no ato de narrar. Por exemplo, poderia descrever uma cena como se fora uma câmera cinematográfica ou poderia relatar o que viu através de um personagem (um relato em primeira pessoa). Ambas as técnicas podem ser encontradas em exemplos literários. É óbvio que os RPG se alimentam de outras artes, como o cinema, mas as técnicas utilizadas em literatura se assemelham em muito às utilizadas em RPG, principalmente pelo fato de que os RPG se expressam via oralidade e via escrita.

Um outro ponto de semelhança entre o mestre de RPG e o autor literário é que o mestre atua como um diretor que “amarra” as várias histórias dos personagens, com o objetivo de garantir a continuidade da trama. O autor literário faz o mesmo ao criar sua trama. É claro que um procedimento, utilizado em determinada obra, cujo efeito é o de criar a sensação de perda de continuidade ou “confusão” é elaborado *a priori* por seu autor. O mestre pode fazer o mesmo, sempre com o objetivo de atingir determinado efeito.

As diferenças no modo de atuação de mestre e autor literário se dão nos seguintes termos: a) o mestre, diferentemente do autor, está presente fisicamente na produção da narrativa; melhor dizendo: depois da morte de um autor, a obra continua, e por mais que algumas leituras e interpretações de uma obra afirmem que o autor “está presente” dentro da obra, estas continuam sendo apenas leituras e interpretações que, como o campo literário e a própria noção de literatura, mudam com o tempo. Assim, o autor é menos “importante” na

continuação de sua obra do que o mestre de RPG – sem mestre não há obra; b) a presença física do mestre e sua interação com os outros personagens-jogadores gera uma infinita mudança de planos. Diferentemente do autor literário – que possui um projeto, que se modifica, por vezes, na revisão/construção, por vezes nas modificações de edições da sua obra, modificações estas que são realizadas sempre de acordo com os processos de seleção e combinação de que fala Iser³¹ –, o mestre de RPG está sempre participando de um processo duplo do jogo de construção ficcional do texto de RPG: o mestre seleciona e combina elementos e “joga” para os personagens-jogadores, que, por sua vez, através dos atos de doação de sentido³², os interpretam. Os personagens-jogadores, então, selecionam e combinam elementos daquela narrativa (e de si mesmos enquanto leitores/produtores de RPG) e “jogam” para o mestre, que, por sua vez – através dos atos de doação de sentido característicos do *leitor* –, os interpreta, para novamente selecionar e combinar elementos, e assim por diante. Neste sentido, não se pode afirmar que uma narrativa de RPG possua um projeto acabado, como um romance idealizado pelo seu autor, mesmo quando este romance é modificado; c) se o mestre é a voz por excelência dentro do jogo – e, no caso do jogador comum que cria o próprio universo ficcional³³, seu autor “original” –, a partir do momento em que a palavra é dada aos personagens-jogadores, a narrativa se torna fruto coletivo. Em termos legais, o(s) autor(es) de uma obra é(são) considerado(s) seu(s) dono(s). No RPG isto é impossível. É interessante notar aqui a vinculação deste fato à cultura contemporânea. Se vivemos em uma época caracterizada pela fragmentação do sujeito, por novas formas de expressão cultural e apagamento de fronteiras entre alta cultura e cultura de massa, então por que não se concretiza a idéia de uma literatura desvinculada da noção de autor enquanto gênio? Por mais que esta visão seja combatida e considerada ultrapassada, o autor ainda é

³¹ ISER, *O fictício e o imaginário*. Explicitarei estes processos ao longo do trabalho.

³² *Ibidem*.

³³ Não utilizando assim os universos pré-criados por empresas.

visto como alguém especial: alguém que não apenas sabe como se expressar, mas possui um “saber” que ultrapassa o do senso comum.

Os RPG, quando comparados ao campo literário, acabam por levar a este questionamento. O autor, enquanto possuidor de um lugar sagrado (consagrado), acaba por ser “utilizado” como uma figura de defesa do campo literário, uma vez que o autor elabora sua obra via um projeto, está imerso em uma tradição etc. O RPG e seus jogadores não são vistos da mesma maneira. A obra do RPG, ou construída pelo RPG (a narrativa do jogo enquanto texto) é vista como “menor” porque não possui um autor, um projeto nem uma tradição. Quando se pensa em obra literária, pensa-se imediatamente em nomes (daí o famoso exemplo de metonímia: “li Machado de Assis”). A obra literária tradicional está muito vinculada ao nome de seu autor. Contudo, fenômenos da cultura contemporânea apontam para um tipo de produção de textos no qual a figura do autor é eliminada³⁴. Assim, como pensar a figura do autor? Deve-se ou não prestar homenagem a ela? O autor é tão importante, tendo em vista que é a *interação* entre obra e receptor o responsável pela produção de efeitos ou reações, segundo Iser? O autor não é apenas um desencadeador de reações?

Esta crítica é feita por se ter a certeza de que o conhecimento produzido – por exemplo, neste trabalho – não é pertencente a um único indivíduo. Quantas citações um texto teórico possui? Neste sentido, esta dissertação, ou este texto, pertence ao seu autor? Não é este texto uma colagem de outros textos e fragmentos de textos, assim como um hipertexto³⁵? Não seria em algum grau este texto como um texto de RPG, já que participamos de um jogo social (como se fora o pacto de *como se*) e selecionamos e combinamos elementos para a

³⁴ Ver: RENA, Alemar Silva Araújo. *Do autor tradicional ao agenciador cibernético: do biopoder à biopotência*. 2006. 182 f. Dissertação (mestrado) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006. Ver também as *fan-fictions*, os hipertextos ou literatura colaborativa, veiculados pela *internet*, além, é claro, do exemplo dos RPG.

³⁵ Ver capítulo 3, sobre o hipertexto. Lá, aprofundaremos a questão a respeito da autoria e será feita uma distinção entre texto (uma leitura linear produzida por meio de seleções e combinações de informações) e hipertexto (um processo que funde leitura e criação e cujo produto final é texto).

produção de textos? No momento em que um destes textos for lido, não despertará reações que, por fim, produzirão novas seleções e combinações?

A figura do mestre como narrador ou foco narrativo mostra como o RPG se utiliza de técnicas de narrativas tradicionais. Contudo, a figura do mestre também se confunde com um plano, que, em um primeiro momento, é considerado “exterior” à obra. O mestre se confunde com o autor.

Esta confusão mestre/autor será ainda retomada durante a discussão sobre os campos literário e dos RPG. Por agora, serão demonstradas outras semelhanças e diferenças entre RPG e literatura.

1.6.2 – Personagens-jogadores, personagens e foco narrativo

Assim como o mestre, os personagens-jogadores são narradores do texto dos RPG. Diferentemente do mestre, personagens-jogadores são jogadores. O ter algo em jogo, a sensação de surpresa e o sentimento de “falta de controle” que os personagens-jogadores sofrem podem ser vistos como os causadores da sensação de que “quem mestra não joga”. O mestre como “controlador” não tem o que temer. Contudo, apesar de ocuparem posições distintas na produção da narrativa, mestre e personagens-jogadores são ambos autores/narradores. Mas como narram os personagens-jogadores?

De diversas maneiras. Os personagens-jogadores, como visto nos exemplos da carta e do poema, podem introduzir recursos estéticos no texto do RPG. Há outras maneiras, no entanto, pelas quais um personagem-jogador utiliza estes recursos, por exemplo, ao compor uma cena. As próprias ações dos personagens-jogadores e a forma como as fazem podem

servir a este objetivo. A descrição de um personagem-jogador nas sessões iniciais – um processo no qual o jogador descreve física e mentalmente seu personagem para o mestre – pode propiciar o surgimento de determinados efeitos durante a narrativa. Assim, através de ações e da própria forma de representá-las, por meio da *performance* e da descrição oral, os personagens-jogadores narram.

É interessante notar que a “visão” dos personagens-jogadores é uma visão ora em terceira pessoa, ora em primeira pessoa. O ponto de vista do mestre, como foi visto, pode variar muito. Nos exemplos abaixo, pode-se notar a diferença entre a narração feita por personagens-jogadores e a voz dos personagens “emprestada” pelo narrador em *Dom Casmurro*. Na obra literária, por mais que as vozes “sejam” dos outros personagens, e não a voz central da narrativa – aquela que conta a história –, é necessário considerar que estas vozes passam pelo filtro do narrador central e, se for considerado o projeto do autor como algo extrínseco à obra, as outras vozes são apenas fruto de um trabalho individual:

- Que filho do homem é esse, perguntou-lhe Capitu agastada.
- São os modos de dizer da Bíblia.
- Pois eu não gosto deles, replicou ela com aspereza.
- Tem razão, Capitu, concordou o agregado. Você não imagina como a Bíblia é cheia de expressões cruas e grosseiras. Eu falava assim para variar... Tu como vais, meu anjo? Meu anjo, como é que eu ando na rua?
- Não, atalhou Capitu; já lhe vou tirando esse costume de imitar os outros. (ASSIS, 1999, p. 137).

(Neste exemplo, um grupo de jovens é levado por seu tutor – Lorde Silverhand, interpretado pelo mestre – até um templo abandonado, com a missão de explorá-lo e, assim, adquirir novos conhecimentos de combate e exploração. Lorde Silverhand os conduz até um ponto da trilha. Chegando lá, ele se despede de seus discípulos.)

MESTRE: – Vocês continuam caminhando floresta acima. Há grandes espaços entre as árvores, que são bem altas. A trilha continua para o norte, aonde parece estar o templo. (*o mestre joga os dados*) Ramsus e Duncan (*para os jogadores*), vocês percebem que em um ponto da trilha, há um outro caminho para o leste. O que vocês vão fazer? Vocês percebem que a trilha norte é menos utilizada do que a trilha leste.

RAMSUS: – Vou comentar com eles (*para o mestre*). Há um outro caminho. É estranho... (*interpretando e falando para o grupo*)

DUNCAN: – É porque as pessoas devem evitar ir até o tal templo amaldiçoado. (*para Ramsus*)

RAMSUS: – Deve ser isso. Faz sentido. (*para Duncan*) Vamos continuar para norte. (*para o mestre*)

MESTRE: – Muito bem, vocês continuam e chegam ao fim da trilha norte. Vocês subiram toda a colina e enxergam o seguinte: uma espécie de abismo, fazendo um fosso envolta do templo. Ou seja, o templo se encontra numa elevação de terra cercada por este abismo. Para chegar nele, o fosso deve ser transposto.

RAMSUS: – Não tem nada ligando o fosso? *(para o mestre)*³⁶

MESTRE: – Não, não há nada ligando a colina à elevação aonde está o templo. *(para Ramsus)*

MESTRE: – Este fosso, na sua parte mais próxima a colina, deve ter uma distância de seis metros. *(para o grupo)* Com relação ao templo, este lembraria uma igreja católica, simples, como aquela de Diablo I³⁷. Ele possui três andares e uma torre, acima do portão principal, que representariam o quarto e quinto andares do templo.

RAMSUS: – Tem um cemitério ao lado do templo? *(para o mestre)*³⁸

MESTRE: – Tem. *(para o grupo)*

RAMSUS: – Bom, seis metros? Pular está fora de questão.

DUNCAN: – Eu quero pular. *(para o grupo)*

MESTRE: – Você quer pular?! Seis metros? Você tem certeza? *(para Duncan)*

RAMSUS: – Mestre, vou virar para o Sakai (um personagem-não-jogador) e dizer: Precisamos de uma árvore.

MESTRE: – Bom, lembrando que há outras formas de transpor o abismo... *(para o grupo)*

RAMSUS: – Não. Eu quero a árvore porque a árvore ficará lá, quando eu voltar. Há alguma árvore próxima? *(para o mestre)*

MESTRE: – Sim, há. *(depois de jogar os dados)*³⁹ (...)

MESTRE: – Vocês derrubam uma árvore e criam uma ponte.⁴⁰

Personagens-jogadores podem “adicionar” elementos na narrativa do mestre. Este processo, constitutivo da autoria coletiva, no RPG se dá desde exemplos simples 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.

Personagens-jogadores, além de narradores, são personagens. Por isso, um outro ponto de apoio à idéia de que “quem mestra não joga” é o fato de que as narrativas “giram” em torno dos personagens. Mas seriam eles o fator central da narrativa dos RPG? Num romance, seriam os personagens o fator central?

³⁶ O personagem de Ramsus queria saber se havia alguma espécie de ponte ligando o terreno do templo ao local no qual estavam.

³⁷ O mestre faz uma referência à um famoso jogo eletrônico, no qual a aventura se passa dentro de uma igreja – que acaba se revelando como um antigo templo, maior e mais profundo do que aparentava.

³⁸ Neste ponto, Ramsus altera o cenário descrito pelo mestre, ou seja, ele narra, pois modifica a cena descrita inicialmente adicionando elementos.

³⁹ Aqui, Ramsus altera novamente o cenário ao criar a possibilidade de que uma árvore estivesse próxima o suficiente do trecho estreito. Logo, a árvore seria cortada e criaria uma ponte. O feito de Ramsus impediu que Duncan pulasse e que o grupo dependesse cordas e ganchos na travessia.

⁴⁰ Sessão ocorrida em agosto de 2006, Belo Horizonte.

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).

Embora em uma narrativa tradicional os personagens possam nos dar a impressão de serem aquilo que há de mais “vivo”, personagens e enredo não podem ser totalmente separados um do outro. O personagem “vive” o enredo, o enredo “vive” através dos personagens. No texto dos RPG, uma questão muito importante é a da interpretação de papéis. Todos os jogadores interpretam papéis: o mestre interpreta todos os personagens, excetuando-se aqueles criados pelos outros jogadores. E os jogadores interpretam apenas os papéis criados por eles mesmos⁴¹.

A interpretação de papéis está também relacionada à característica *jogo* dos RPG. A interpretação ocorre como uma forma de equilíbrio e desafio do jogo, além de sua função de produção textual. Por meio da interpretação, os jogadores filtram a narrativa e vêem os limites de ação de seus personagens.

Em *Vampiro: a máscara*, a interpretação é o foco central do jogo. Neste sistema, a boa interpretação é inclusive premiada com pontos. Embora a pontuação seja o menos relevante para a discussão desta dissertação, vale aqui um esclarecimento: através dos pontos que se ganham, via interpretação (*Vampiro: a máscara, G.U.R.P.S.*) ou via combate (*AD&D*), pode-se ampliar o personagem. O personagem pode ficar mais rico, mais forte, mais “mágico”⁴² via aquisição de pontos. É a chamada evolução de personagem. É claro que um personagem também pode perder pontos.

⁴¹ A exceção a esta regra se dá nos casos em que o mestre assume a função de interpretar o personagem de um jogador, quando o mesmo não está presente na sessão.

⁴² Termo extremamente grosseiro para definir a evolução dos poderes mágicos de um personagem.

Interpretar é narrar e jogar ao mesmo tempo. Cria-se um personagem pelo desafio e pela diversão de interpretá-lo. Depende do grupo de jogadores cobrar ou não uma certa fidelidade do jogador à personalidade de seu personagem; assim, não se pode garantir que a interpretação de um personagem ocorra cem por cento “correta”. Ao longo de cinco anos de nossa observação das sessões de jogo, talvez este percentual chegue no máximo a quarenta por cento do tempo de jogo, em média.

A interpretação assemelha-se com a idéia de imparcialidade do mestre: ela é antes um ideal do que uma possibilidade. Talvez este quê de inalcançável da interpretação seja realmente um exemplo de uma das características básicas do RPG, que será discutida em outro ponto do trabalho: a fluidez. A fluidez se relaciona ao “não querer” do RPG. Ela dá ao RPG este ar de estranhamento quando se pensa no jogo enquanto um modo de narrar, ou um meio produtor de ficções.

Retomando a questão dos personagens na literatura e relacionando-a aos personagens de RPG, concluímos que, como afirma Antonio Candido, personagens e enredo são indissociáveis. Didaticamente é possível limitar um ou outro, mas, funcionalmente, estão ligados. Em RPG a situação é a mesma. Delimitados pela personalidade e *backgrounds*⁴³ de seus personagens, os jogadores precisam interagir com o texto do mestre. É este mesmo texto que os faz “viver”, e é neste mesmo texto que suas ações poderão se manifestar: sem enredo não há personagens, sem personagens não há enredo.

⁴³ *Backgrounds* são histórias de vida dos personagens. Eles refletem o personagem até o momento anterior à sua inserção na narrativa do mestre. Via *backgrounds* obtêm-se as respostas às seguintes perguntas: Por onde seu personagem andou? Onde morava? Tem família? Do que ele gosta? Como é seu convívio com os outros?

1.6.3 – Tempo e espaço

Em literatura, tanto tempo quanto espaço mudam: seja porque o autor deseja atingir determinado efeito (uma característica intrínseca de uma obra); seja porque as noções de tempo e espaço mudam (característica extrínseca). Há leituras que analisam tempo e espaço separadamente, outras analisam tempo e espaço como indissociáveis. Há o espaço imaginário (os pensamentos e conflitos de um personagem; este espaço é a própria mente do personagem) e espaços físicos (descrição de lugares). Há o tempo chamado de cronológico (mudança do tempo como se fora na vida real) e há o tempo psicológico (também relacionado à própria mente de um personagem). No texto ficcional, espaço e tempo são construídos através da seleção de elementos da realidade e de sua combinação. Assim, a grosso modo, espaço é o contexto (mesmo que não exista) e o tempo é a sucessão de eventos (mesmo quando não há). O não-espaço e o não-tempo são considerados, para efeito de análise, como formas do espaço e do tempo.

Com relação ao tempo no RPG, o mestre, seu controlador por excelência, para dar dinamismo à narrativa, ou para criar efeitos, torna a sua passagem lenta ou rápida, cronológica ou psicológica. É possível que o mestre relate dúvidas e desconfianças para um personagem durante vários minutos e o personagem responda com mais dúvidas e desconfianças. Contudo, o mestre poderá dizer: “Passaram-se cinco minutos apenas, desde quando você começou a pensar.” E dizer mais: “Você teve a sensação de que foram horas.”

Uma diferença básica com relação à questão do tempo, na comparação entre RPG e literatura, é a questão do “tempo real de jogo”.

Na literatura distinguimos diferentes tempos: um é o da leitura, o tempo que gastamos lendo um texto. Outro é o da interpretação. As leituras que fazemos de uma obra modificam-se com a passagem do tempo, pois experimentamos situações e ampliamos nossos

conhecimentos pela sucessão de fatos em nossas vidas. Há, também, o tempo como a sucessão dos fatos numa narrativa. Nesse caso, o tempo é apenas um efeito, ou a passagem do tempo procura causar um efeito. No RPG a construção e a leitura de seu texto podem ocorrer em tempo real. Este é o tempo, por exemplo, do diálogo. Na construção ficcional do texto de RPG, este tempo real do diálogo corresponde ao tempo da vida real. Esta característica aproxima o RPG da *performance* teatral e chega, ao mesmo tempo, a ser motivo de “dúvida” para aquele que observa a sessão e se pergunta: “Por que eles estão conversando?” – “O que eles estão conversando?”

Esta aproximação do real é um dos pontos desencadeadores da ambigüidade do RPG, ponto que ainda será discutido, mas é interessante notar a aproximação do real e do ficcional através da questão do tempo. De fato, através do tempo, os processos de seleção e combinação de que fala Iser atingem um ponto além: a *apropriação* de um elemento do real como se fora ficcional, para a construção do texto, mesmo que durante um determinado momento.

Este é ainda o tempo de jogo, e se for feita aqui uma pequena relação entre ficção e jogo, podemos observar que, assim como o jogo, a ficção do RPG possui um tempo de duração definido, tempo este que chega a ser, por vezes, o tempo da própria realidade.

É claro que devemos considerar o tempo da leitura, em literatura. O tempo da leitura faz parte do processo de semantização ou doação de sentidos ao texto (ISER, 1996, p. 28-31). Como o leitor tem modificado, pela passagem do tempo, seu conhecimento, ou sua experiência, logo esta modificação afeta diretamente a construção de sentidos apreendidos quando da leitura de um texto – ou seja, no processo de semantização. É também verdade que a leitura, ao despertar “reações” nos leitores, modificará as experiências vividas por eles. Assim, a produção de sentidos e as reações experimentadas durante a leitura estão diretamente relacionadas ao tempo real de leitura de uma obra. Este tempo é, como será visto, parte do

processo de deslocamento ou de irrealização do leitor para a experimentação de um mundo ficcional.

Em RPG, este tempo de leitura, ou o tempo que um jogador dedica ao jogo, é também responsável pela modificação nos sentidos apreendidos. Durante os cinco anos de nossa observação do grupo de jogadores, a qual serve de base para esta dissertação, foi constatada uma mudança nas formas de narrar e interpretar. Isto se deve ao fato de que os jogadores envelheceram, passaram por experiências, adquiriram conhecimentos e transmitiram os mesmos ao jogo. É também verdade que o processo de leitura do jogo influencia as experiências de vida dos jogadores (uma vez que os jogadores preenchem as lacunas do texto do RPG e exercitam a imaginação, entre outros fatores que serão analisados durante esta dissertação). Desta forma, tanto em literatura, quanto em RPG, o tempo dedicado à prática de leitura modifica o processo de produção de sentidos e as reações experimentadas.

A questão do espaço também é muito relevante. O espaço em RPG precisa ser bem detalhado ou definido, pois é o campo de ação dos personagens. Num romance o personagem não precisa se preocupar se no meio do caminho tem uma pedra: os conflitos e as descrições de um romance fazem parte do projeto do autor e são “resolvidos” no próprio romance.

No RPG a pedra pode ser um problema, e pode ela mesma desencadear ações que não ocorreriam se ela não estivesse lá. O espaço pode ser modificado pelos personagens-jogadores; contudo, os personagens-jogadores, como cegos, precisam da descrição do mestre. Ao analisar o espaço, podemos perceber a ligação entre RPG e literatura como produtos ficcionais – falamos da questão das lacunas que devem ser preenchidas pelo leitor no processo de tradução da obra que lê⁴⁴. O seguinte trecho de *O senhor dos anéis – a sociedade do anel*, de J.R.R. Tolkien, retrata a dificuldade dos personagens em transpor um determinado espaço.

⁴⁴ ISER, Wolfgang. Teoria da recepção: reação a uma circunstância histórica. In: *Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser*. Trad. Bluma Waddington Vilar e João Cezar de Castro Rocha, Rio de Janeiro: Uerj, 1999, p. 28-33.

Encontraram os degraus de pedra sem dificuldade, e Gimli os subiu rapidamente, seguido por Gandalf e Frodo. Quando chegaram ao topo, perceberam que não poderiam continuar por ali, e a razão para a extinção do riacho foi revelada. Atrás deles, o sol que se punha enchia o frio do céu do Oeste de ouro reluzente. À frente, se espelhava um lago escuro e parado. Nem o céu, nem o pôr-do-sol refletiam-se em sua superfície sombria. O Sirannon tinha sido represado, e suas águas enchiam agora todo o vale. Além da água agourenta erguiam-se vastos penhascos, cujas encostas austeras estavam pálidas na luz minguante: impossíveis de se atravessar. Frodo não pode ver qualquer sinal de portão ou de entrada, nem uma fissura ou fenda na rocha hostil. (TOLKIEN, 2002, p. 314).

O vale, detalhado por Tolkien, representa o campo de ação dos personagens. Todavia, não há o que temer, pois o problema da travessia é resolvido no próprio romance. Quem teme é o leitor, que aguarda pelo desenrolar da história. No caso do trecho transcrito no início deste trabalho, a transposição do abismo representa um desafio “real”. O leitor/jogador de RPG, os personagens-jogadores, não só aguardam com ansiedade pelo desenrolar da história, como devem, eles mesmos, resolver o problema da continuidade da trama. No trecho de Tolkien, o vale representa um perigo, mas é um perigo “estático”, já que o leitor não tem o que temer além da ansiedade. No trecho da sessão de jogo, o perigo é “mutável”, uma vez que uma escolha errada pode transformar o desafio, tornando-o cada vez mais “mortal”. A simples transposição do abismo, no trecho de RPG, é dificultada quando surge a criatura. Neste momento, o espaço (contexto) se torna outro: como transpor o abismo e a criatura?

Os personagens-jogadores, enquanto leitores, preenchem e interagem com o espaço do texto do RPG, indo além da interação do leitor tradicional. Embora o leitor dê ao mundo do texto ficcional a oportunidade de se “realizar”, enchendo-o de vida e preenchendo as lacunas (ISER, 1996, p. 27-28), os personagens-jogadores criam lacunas no texto (ora, são narradores) ao modificar o espaço. O mestre, por sua vez (como leitor), preenche as lacunas do cenário que antes havia descrito, como pode ser percebido no exemplo abaixo, um trecho de uma outra sessão de jogo:

MESTRE: – Bom, então vamos lá...

CYRUS: – “Tá”. Eu estou perdido no labirinto... qual foi a última sala em que eu estive?

MESTRE: – A última sala que você entrou...

CYRUS: – Eu passei por aquela da escuridão. Acho que estou na próxima. Eu nem cheguei a entrar nela.

MESTRE: – Eu lembro que você caiu numa sala que tinha furos, em todos os tijolinhos... Depois você passou... é, acho que esta foi a última!

CYRUS: – Não. Esta foi a que eu pulei no centro da sala (*Cyrus argumenta, ao mesmo tempo em que indica sua ação de passar por um corredor estreito, cuja porta está localizada no centro de uma das paredes da sala*), em cima da porta do chão. Então eu pulei e abri a porta do teto. Aí eu passei pela sala de trevas e fui para a próxima, eu nem cheguei a entrar nela.

MESTRE: – Hum... a próxima? OK, então você está no túnel. Vamos ver como é a próxima sala (*o mestre joga os dados para determinar aleatoriamente a próxima sala do labirinto*).

CYRUS: – Vamos para a próxima porta, né? Fazer o quê?! Vou ficar aqui perdido para o resto da eternidade...

MESTRE: – Cyrus, você abre a próxima porta. Você está vendo uma sala também feita daqueles tijolinhos, só que, em cada canto – e isso inclui os tetos – você vê pilhas de objetos. São objetos diversos, cadeiras, cordas, pregos, talheres... mas você não vê armas.

CYRUS: – “Tá”, vou seguir meu procedimento padrão. Pulo da porta em que estou para o centro (*onde está uma porta. Cyrus faz uso deste procedimento para evitar armadilhas que estejam no chão, nas paredes ou em qualquer outro lugar do labirinto cúbico. As portas mostraram-se pontos seguros, ao menos até aquele momento*).

CYRUS: – Bom, eu vou embora.

MESTRE: – Não vai pegar nenhum dos objetos?!

CYRUS: – Não, porque pode ser vacilo (*ele verifica as pilhas e uma armadilha aciona, por exemplo*).

MESTRE: – Tem certeza?

CYRUS: – Tenho. Existe algo de útil nas pilhas?

MESTRE: – Você teria que verificar.

CYRUS: – É aí que “tá”, se eu mexer posso cair numa armadilha.

MESTRE: – Tudo bem, então você segue em frente (*Cyrus vai embora e, logo depois, encontra-se com um NPC chamado Arvax. Eles decidem andar juntos, novamente*).

(Passado algum tempo, Cyrus e Arvax estão em uma outra sala)

MESTRE: – Bom, vocês decidem pegar a porta localizada no teto?

CYRUS: – Sim. (*para o mestre*) Pode subir, Arvax! – diz Cyrus

MESTRE: – Tudo bem... – diz Arvax (*interpretado pelo mestre*). Arvax começa a levitar – diz o mestre.

CYRUS: – Vou esperar. Quando ele acabar, eu pulo para a porta central e depois pulo e me agarro nas paredes do túnel no teto (*este túnel é vertical e leva para cima, a porta localizada em sua outra extremidade leva à porta localizada no chão da sala superior*).

MESTRE: – Tudo bem. (*diz o mestre para Cyrus*) Faça apenas um teste para ver se você consegue pular e agarrar (*Cyrus joga os dados e é bem sucedido*). Agora que vocês estão no túnel, quem abrirá primeiro a porta?

CYRUS: – Tem que ser ele, não tem como eu deixar ele voltar para eu abrir a porta! Não tem espaço no túnel!

MESTRE: – Tudo bem. Então ele vai na frente...⁴⁵

⁴⁵ Trecho de sessão ocorrida em agosto de 2006. A situação de Cyrus, o personagem de um dos jogadores, é a seguinte: Cyrus está preso em um labirinto demoníaco. A magia maligna do labirinto faz com que a única chance de escapar seja estar no lugar certo na hora certa com o objeto correto. Cyrus precisa conseguir isso. O labirinto é um complexo de cubos com portas localizadas nos centros de cada uma das faces dos cubos. Cada cubo é ligado por um túnel estreito. Para o mestre, não faz diferença em qual sala Cyrus se encontra, a não ser que ele cumpra os requisitos – o que não estava ocorrendo naquele momento. O mestre determina as salas aleatoriamente, logo não faz idéia de qual sala virá pela frente. No exemplo acima, a modificação no espaço narrado se dá no momento em que Cyrus convence o mestre de que havia parado em um *túnel* na sessão anterior. A modificação ocorre novamente quando Cyrus “torna” o túnel ainda mais estreito, não dando chances a Arvax

Em resumo, ação/enredo, tempo e espaço são elementos do texto ficcional dos RPG que servem como guias para a produção ficcional e, ao mesmo tempo, por meio da interação entre personagens-jogadores e mestre, geram lacunas e têm suas lacunas preenchidas.

Tanto mestre quanto personagens-jogadores interpretam. Os personagens servem duplamente à produção ficcional do texto de RPG: primeiro – servem como portas de acesso dos jogadores ao texto ficcional original (produto individual), o que gera a produção coletiva pela interação destes personagens (criação do texto ficcional do RPG); segundo – como elementos do texto ficcional, os personagens vivem no enredo e manifestam o enredo, e modificam-se uns aos outros por meio da interação, num processo de criação e preenchimento de lacunas.

de voltar atrás. Desse modo, Cyrus não seria o primeiro a abrir a porta seguinte, não correndo o risco de ser pego de surpresa, cair em armadilhas ou enfrentar criaturas. O jogador fez uso destas possibilidades para aumentar as chances de sobrevivência de seu personagem.

1.7 – RPG, literatura e outras artes

Tanto RPG quanto literatura fazem uso de outras artes. Este uso, no entanto, é diferenciado. Em literatura, por exemplo, pode-se dizer que um texto sugere “musicalidade”, ou que um texto é muito “visual”, e daí serem estabelecidas relações entre literatura e música, literatura e artes-plásticas.

Embora não seja objetivo deste trabalho destacar as várias formas possíveis de relação entre a literatura e outras artes, há, entre elas, uma relação direta, histórica e frutífera. Se a literatura fala de algo – de algo que existe no mundo real⁴⁶ – este algo pode ser também uma obra de arte (ISER, 1996, p. 24-26). Se a obra de arte representa algo (mesmo que seja o nada, ou que sugira ao seu receptor uma gama de interpretações), este algo não é em si a realidade repetida, mas um análogo, que deve ser tomado como se fora; então, a literatura é “produzida” da mesma forma que as outras artes.

O diálogo entre as artes é uma forma abundante de construção de novas obras e de “exploração” das artes, exploração esta no sentido de busca de se criar algo novo.

Assim como a literatura se relaciona com outros campos artísticos, os RPG possuem, com estes, uma boa e frutífera relação. Esta relação, no entanto, apresenta diferenças. Em literatura, corre-se o risco de, quando um texto explora os limites do campo literário, ser considerado não-literatura, ou pertencente a outro campo. Contudo, este risco é apenas uma interpretação por parte de um receptor determinado, que busca definir limites e parâmetros para a literatura.

Tais interpretações são apenas modos de análise que, provavelmente, se não invalidam uns aos outros, são passíveis de mudança temporal. Assim, embora seja particularmente atraente a idéia de uma obra unir campos artísticos, a separação entre os campos costuma

⁴⁶ Mesmo que, por meio da imaginação, este algo seja totalmente fantasioso, ele é baseado no mundo real.

ocorrer. Dito de outra forma, o campo literário determina, através das convenções estabelecidas, o que é e o que não é literário; assim, o texto de teatro, o roteiro do cinema e os textos de RPG podem ser considerados literatura. Contudo, teatro, cinema e RPG não são literatura. A aproximação entre estes campos se dá pelos diferentes modos de narrar que, apesar de diferentes, são modos de narrar. Cada modo, seja cinema, teatro ou RPG, possui uma especificidade.

Se o diálogo da literatura com as outras artes vai desde a separação total entre o texto literário e as outras artes, até a “união”, podemos perceber claramente que o texto literário é sempre percebido como texto, mesmo que o autor tente obter o efeito de união entre as artes e, assim, produzir uma obra que não é, por exemplo, nem literatura nem música, mas antes uma fusão de ambos os campos artísticos.

No caso do RPG este diálogo vai além. Na construção do texto ficcional do RPG, a utilização de elementos de outras artes torna o produto final – o texto do RPG – um produto “único”. Único no sentido de que não há uma forma de se separar os elementos do produto final. A apropriação dos elementos de outras artes pelo RPG torna a obra final *RPG*. É possível dizer que ocorre a apropriação de elementos das artes-plásticas (miniaturas e pinturas), da música (som de fundo), cinema e literatura (inspiração em textos e filmes, pelos jogadores, para a construção de narrativas) e teatro (*performance*), e assim delimitar campos (isto pertence à música, por exemplo). Porém, enquanto elemento constitutivo na construção ficcional do RPG, os elementos das outras artes são como partes integrantes. No fim da produção ficcional do RPG, aqueles elementos, no momento em que foram usados pelos jogadores, foram “retirados” de seus respectivos campos, inseridos na narrativa dos RPG, e tomados como elementos constitutivos. Assim, para exemplificar melhor uma batalha, o mestre faz uso de miniaturas pintadas que representam os personagens da cena específica. No momento da batalha os personagens *são* as miniaturas e vice-versa. Um quadro, retratando

uma cena já ocorrida durante a narrativa do jogo (geralmente desenhos feitos por jogadores de RPG) é a própria cena⁴⁷. Uma música de fundo pode ser a própria música que está “tocando” dentro de um bar, diria um mestre.

Apesar de haver esta apropriação, o RPG não necessita de outras artes para ser feito. Falamos das artes-plásticas e da música, pois acreditamos que a influência da literatura, do teatro, e principalmente do cinema são fundamentais na produção do texto do RPG. O RPG deve muito à literatura e aos mitos – uma grande influência para os jogadores de RPG é a obra de Tolkien. As técnicas narrativas, a divisão entre mestre (enquanto narrador por excelência), personagens, tempo e espaço remetem à literatura, pois cada um destes elementos, excetuando-se a figura do mestre, é descrito “minuciosamente”, assim como em textos convencionais – menos herméticos – personagens, tempo e espaço são bem detalhados. A *performance* teatral é a própria dinâmica do jogo e as grandes produções cinematográficas são tomadas como exemplos para a construção de mundos ficcionais: primeiro por apresentarem elementos presentes na literatura, e segundo por darem nova vida aos mitos e heróis e também por criarem novos mitos e heróis.

O fato de os RPG não necessitarem da pintura ou da música, por exemplo, não quer dizer que tais artes sejam menores ou que não sirvam para o modo de narrar dos RPG. Isto aponta antes para alguns fatores relevantes: primeiro – o RPG é um jogo que apresenta “fluidez”, que diz respeito ao fato de que o jogo não se quer como um campo já definido, ou de que RPG não é literatura, não é teatro e não é cinema; segundo – a fluidez do jogo o caracteriza como um modo específico de narrar; terceiro – a fluidez do jogo representa uma importante proximidade entre o RPG e os campos do cinema, teatro e literatura. Esta proximidade mostra como a narrativa, ou o ato de narrar, se deu em determinado momento histórico. O narrar do RPG é diferente do teatral, do literário, das artes plásticas, do cinema e

⁴⁷ Ou deve ser tomado como se fora. É comum, para se criar efeitos dentro da narrativa, produzir ficções dentro de ficções, por exemplo: o mestre cria uma lenda a respeito de seu próprio universo ficcional. A lenda, como ficção, não é a “verdade” ou a “realidade”.

da música. O narrar teatral, por exemplo, faz uso da *performance* (previamente planejada); diferentemente do cinema, um ato “complexo” de narrar, pois o produto final – imagens – conta com desde a *performance* à fotografia.

O ato de “devorar” outras artes, ou outros campos, do RPG é a sua forma principal de diálogo e talvez isto ocorra porque os RPG apresentam muitas características da cultura contemporânea. O RPG não vê limites. Ele atravessa os campos, faz uso de seus elementos e, por fim, o texto final é RPG. O jogo é como uma “mistura” fluida, indefinida, construída através de fragmentos. O RPG não se quer infinito, ou não busca perdurar. A obra do RPG é efêmera, ela serve ao momento, logo é substituída por outra aventura, um outro mundo, um outro modelo. O RPG não possui nomes. Antes de ser de alguém, ele é de ninguém. A voz é uma voz coletiva que, por não perdurar no tempo, reside na memória de seus participantes, para depois ser esquecida. A velocidade das mudanças de nosso tempo é a velocidade da narrativa dos RPG. A mudança constante de valores e idéias é a própria mudança de narrativas no jogo. Os inúmeros autores anônimos que jamais serão lembrados são como os jogadores de RPG.

CAPÍTULO 2 – CAMPO LITERÁRIO, ARTÍSTICO E INTELLECTUAL

2.1 – O conceito de campo

Neste capítulo, a idéia de *campo* será analisada. Serão estabelecidas relações entre dois campos: o literário-artístico-intelectual e o dos RPG.

A idéia de campo utilizada nesta dissertação tem sua origem nos trabalhos de Pierre Bourdieu. Em obras como *Coisas ditas* (2004), *A economia das trocas simbólicas* (2001) e *As regras da arte* (1996), Bourdieu divide a sociedade em campos. Estes são caracterizados por serem agrupamentos de agentes em torno de objetos ou questões. Como regra geral, os agentes delimitam seus campos através de discursos. É relevante notar que, num campo como o literário, a própria definição de limites se torna o objeto ou questão, o “alvo” dos agentes produtores de discursos⁴⁸.

Em um campo, afirma Bourdieu, os discursos travam uma luta, seja para consolidar as bases, os limites, ou as tradições do campo, seja para modificá-los. De qualquer forma, os discursos sempre giram em torno de um determinado alvo; assim, uma das principais características da idéia de campo é a de que ele é constituído por regras. As regras⁴⁹ determinam os limites, mostrando aos agentes produtores de discursos até onde eles podem

⁴⁸ O conceito de campo de Bourdieu, utilizado nesta dissertação, representa uma adaptação de sua teoria. A adaptação foi necessária para que o RPG também pudesse ser considerado como um campo social. Desta forma, por campo entendemos: agrupamento de agentes em torno de objetos, questões ou práticas. O agrupamento é caracterizado por uma luta de discursos, promovida pelos agentes. Pela luta define-se o limite do campo. A especificidade deste advém também das lutas de discursos, pois estes determinam os objetos, práticas e questões de um campo específico. Logo, literatura e RPG são campos diferentes, pois as regras e convenções criadas por seus agentes assim o dizem. No entanto, os diferentes modos de narrar representam a variabilidade do fazer ficcional. Este, embora se revele de diversas formas, apresenta em todas elas características comuns.

⁴⁹ Ou as tradições ou as bases de um campo “que os diferentes agentes e instituições conseguiram acumular no decorrer das lutas anteriores”. (2004, p. 170).

chegar. Ao tentarem modificar os limites, os agentes assumem uma de três posições: a) os discursos dos agentes modificam os limites e assim o campo se renova e é redefinido; b) os agentes se retiram do campo; neste caso um outro campo pode ser constituído; c) os agentes não conseguem modificar os limites; pelo contrário, os discursos dos agentes são “derrotados” pelos discursos tradicionais do campo. Nesta posição, o agente acaba por aceitar o discurso tradicional de seu campo.

O “saber até onde ir” é uma das grandes questões enfrentadas pelo campo literário. Como foi dito, esta questão se tornou objeto de disputa dentro do campo⁵⁰. Em literatura, como diz Steven Connor, em *Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo* (1992, p. 90), algumas experimentações “forçam” tanto os limites que chegam ao ponto de serem consideradas pertencentes a outro campo – música, no caso de Marinetti, e artes visuais, no caso de Khlebnikov. Partindo do conceito de que todo campo é constituído por regras, podemos estabelecer uma relação entre este conceito e a idéia de jogo. No trecho abaixo, de Bourdieu, notamos esta relação. Um jogo é sempre configurado por regras – pode-se fazer várias coisas dentro de um jogo, desde que as regras sejam respeitadas –, a liberdade “absoluta” não é possível. Na sociedade seguimos este padrão – podemos fazer inúmeras coisas dentro daquilo que nos é permitido, mas não podemos fazer tudo aquilo que queremos.

Assim, a herança acumulada pelo trabalho coletivo apresenta-se a cada agente como um espaço de possíveis, ou seja, como um conjunto de *sujeições* prováveis que são a condição e a contrapartida de um conjunto circunscrito de *usos possíveis*. Àqueles que pensam por alternativas simples, é preciso lembrar que nessas matérias a liberdade absoluta, exaltada pelos defensores da espontaneidade criadora, pertence apenas aos ingênuos e aos ignorantes. É uma única e a mesma coisa entrar em um campo de produção cultural, mediante um direito de entrada que consiste essencialmente na aquisição de um *código específico* de conduta e de expressão, e descobrir o universo finito das *liberdades sob coação* e das *potencialidades objetivas* que ele propõe, problemas a resolver, possibilidades estilísticas ou temáticas a explorar, contradições a superar, ou mesmo rupturas revolucionárias a efetuar. (1996, p. 266).

⁵⁰ Ver: EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. 3ª ed., São Paulo: Martins Fontes, 1997. V. também: COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Trad. Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

É importante ressaltar que o RPG não será tratado apenas como *jogo*. O RPG é antes uma forma de produção ficcional. Em determinado ponto desta dissertação esta questão será analisada – o que ocorre quando um modo de narrar não é visto como um meio produtor de ficções? Talvez a palavra jogo (*game*) em RPG represente mais do que seu sentido original. Ela nos permite ver – pelo RPG – que todo meio produtor de ficção é em si um jogo.

Huizinga, em *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, analisa a questão do jogo como elemento formador da cultura. Para ele, o jogo está presente na constituição desta desde os tempos mais antigos, ultrapassando os limites do mito e da imaginação e chegando à linguagem (1980, p. 7). O jogo possui características marcantes e uma grande variabilidade (existem diferentes jogos). Para enfatizar esta idéia, podemos utilizar – e assim fortalecer a relação entre campos sociais e jogos – as seguintes palavras, baseadas no conceito de campo de Bourdieu (2004, p. 169-170) (no lugar da palavra *campo*, pode-se ler *jogo*): dizer que um campo possui as mesmas características estruturais que um outro campo não significa dizer que são idênticos.

Existem estruturas básicas que compõem tanto o jogo quanto o campo. Tais estruturas, segundo Bourdieu, revestem-se de maneiras específicas no interior de cada campo e, no caso dos jogos, cada jogo possui estruturas específicas, configurando diferentes jogos.

Para Huizinga, o jogo é composto necessariamente por regras. Assim, por meio delas outras características do jogo podem ser percebidas: tempo definido, espaço definido, voluntariedade (segundo Huizinga, o jogo é voluntário, ao deixar de sê-lo, torna-se obrigação, como no caso de nossos deveres políticos e escolhas religiosas) e separação da realidade (1980, p. 7-13).

O jogo cria uma outra ordem. Por ser “separado da realidade”, de forma alguma deve ser entendido como não sério⁵¹. Estar separado e constituir assim um “mundo a parte” não é o

⁵¹ Huizinga diz que há jogos extremamente sérios, inclusive fatais. Ele cita o exemplo da guerra, dos duelos e dos confrontos.

mesmo que dizer: “se não é real não é sério”. A outra ordem do mundo do jogo⁵² constitui um “espaço social” ou *campos sociais* nos quais a realidade é “suspensa”.

Não se pode dizer que esta suspensão seja um abandono ou uma ruptura com o real. *Nunca* o espaço criado pelo jogo deixa o real. Esta separação diz respeito ao fato de que as regras que se aplicam no cotidiano, ou na realidade, são “suspensas” (por um *tempo definido*, em um *espaço definido* e *por agentes que se entregam a esta suspensão*). Quando o jogo “acaba”, a suspensão termina, e os agentes “voltam” à realidade. Seria então o caso de dizer que, no espaço construído pelo jogo, os agentes abandonam a realidade, ou seja, mesmo que no fim do jogo os agentes voltem à realidade, durante o tempo do jogo houve um abandono, uma ruptura, uma separação, ou até mesmo uma negação da realidade? A resposta é simples: Não. Não há este abandono. A entrega dos agentes ao mundo do jogo é consciente. Há a consciência de que “se está jogando”; do contrário, o real seria tomado por jogo. Tomar a realidade por jogo é um erro de interpretação dos agentes que ou não conseguem fazer esta entrega de forma consciente (“não há entrega”) – realidade e jogo se misturam – ou não conseguem deixar o espaço do jogo, pois nunca o reconhecem/reconheceram como jogo. Nestes casos, podemos citar o exemplo dos fanáticos religiosos que não conseguem ver, como ficções, ou espaços de jogo, suas crenças. Não podemos dizer que os fanáticos “jogam” de forma consciente. Não há, neste exemplo, o reconhecimento, por parte dos fanáticos/jogadores, do jogo, *não há entrega*.

Se o jogo pode ser visto como um evento de duração, espaço e regras definidos, com a participação voluntária de seus agentes, o campo pode ser visto como um espaço social, no qual, durante um tempo definido, ocorre uma suspensão da realidade. Esta suspensão, como dito acima, diz antes a uma aplicação de regras (“diferentes” das regras do cotidiano) do que a

⁵² “Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. (...) {O jogo} cria ordem e é ordem.” (1980, p 13).

uma ruptura com a realidade. A análise do campo será aprofundada em seus aspectos principais a seguir.

2.2 – Campo e jogo

No início deste capítulo, foi feita uma aproximação entre a idéia de *campo* e a idéia de *jogo*. Huizinga deixa bem claro, em sua obra, que de forma alguma deve-se tomar o jogo por não sério. Há um saber tácito em nossa sociedade que opõe o jogo e a seriedade. Este saber tácito é da mesma ordem daquele citado por Iser em *O fictício e o imaginário*, saber no qual ficção e realidade devem ser tomadas separadamente (1996, p. 13).

Este saber tácito “diz” que o jogo não deve ser tomado como sério. Partindo do ponto de vista de que o jogo é “uma mera brincadeira”, este saber divide a sociedade entre dois espaços: o espaço da seriedade e o espaço do riso/jogo/ficção. Isso causa um problema que analisaremos nesta dissertação: a questão dos limites, ou, como pensar os limites?

Em uma sociedade governada por este saber tácito, que separa o jogo do real, ou o jogo do sério, alguns problemas originários da questão dos limites dos campos sociais, ou originários da questão da separação jogo/seriedade, apontam para a necessidade de se pensar, de uma forma crítica, o que fazer com os limites.

Matar em nome de um time de futebol é algo sério e reflete a seriedade do jogo; contudo, nossa sociedade “insiste” em fazer a divisão entre jogo e seriedade. Isso ocorreria porque, diversas vezes, pessoas adultas associam o jogo ao infantil? Se for este o caso, a divisão entre realidade e ficção ocorreria da mesma maneira, ou o discurso utilitarista seria capaz de formar esta separação, ao afirmar que o ficcional não deve ser tomado com seriedade, pois não é o real? Seguindo esta linha de raciocínio e tomando por verdade que a ficção é vista como algo “menor” perante a realidade, poderíamos afirmar que obras de ficção “baseadas em fatos reais” atrairiam o público por apelarem para o real?

Este apelo para o real parece ser uma das características da sociedade contemporânea – na qual o foco está no receptor ou no consumidor, ou seja, o cotidiano se torna um espetáculo,

um espetáculo que você tem o dever de consumir. Analisaremos esta questão no terceiro capítulo. Por ora, os campos sociais podem ser vistos como espaços de jogos na medida em que são formados por regras. Em alguns casos, um campo social depende de tempo e espaço definidos. Se nos jogos a entrega pode ser vista como voluntária, nos campos sociais ela é diferente: joga-se para sobreviver. Neste ponto a análise de Huizinga e Bourdieu se tocam. Um jogo – no sentido mais simples – pode ser tomado como entretenimento; contudo, segundo Huizinga, o jogo poderia ter a função de: a) ornamento da vida; e b) preparação para a vida (1980, p. 10-12).

O jogo se torna cultura, constitui a cultura, segundo Huizinga. Assim, quando o jogo adquire a função de “obrigação” (como elemento da cultura presente em rituais e cultos, por exemplo), podemos “ler” os campos sociais como espaços de jogos. Bourdieu tratou desta questão em *As regras da arte*. Para ele, um campo social necessita da *crença no jogo*, por parte de seus agentes:

As lutas pelo monopólio da definição do modo de produção cultural legítimo contribuem para reproduzir continuamente a crença no jogo, o interesse pelo jogo e pelas apostas, a *illusio*, da qual são também o produto. Cada campo produz sua forma específica de *illusio*, no sentido de investimento no jogo que tira os agentes da indiferença e os inclina e dispõe a operar as distinções pertinentes do ponto de vista da lógica do campo, a distinguir o que é *importante* (“o que me importa”, *interest*, por oposição “ao que me é igual”, *indiferente*). Mas é igualmente verdade que certa forma de adesão ao jogo, de crença no jogo e no valor das apostas, que fazem com que o jogo valha a pena ser jogado, está no princípio de funcionamento do jogo, e que a *colusão* dos agentes na *illusio* está no fundamento da concorrência que os opõe e que constitui o próprio jogo. Em suma, a *illusio* é a condição do funcionamento de um jogo no qual ela é também, pelo menos parcialmente, o produto. (1996, p. 258).

Assim, crer no jogo, investir no jogo, é a forma com a qual o campo/jogo sobrevive. Contudo, é necessário despertar o interesse dos agentes, pois são eles que mantêm o campo/jogo ativo. Por meio dos agentes, os campos, enquanto espaços de jogos sociais, sobrevivem e reproduzem as suas regras e tradições para gerações futuras. É também por meio dos agentes que os campos se modificam, ou dão origem a novos campos. Um jogo

social, como será demonstrado em outro ponto desta dissertação, faz parte não só da constituição da sociedade, como também funciona como forma de experimentação da realidade. Reproduzir a crença no jogo, aceitá-la e posteriormente modificá-la faz parte daquilo que Nelson Goodman (1992, p. 6) analisou como: “the making is a remaking”⁵³. As nossas crenças (nossas versões de mundo) são modificações de “mundos” constituídos anteriormente. Aceitamos/criamos um mundo (uma versão) a partir de outros mundos (outras versões).

⁵³ “o fazer é um refazer.” (tradução minha).

2.3 – Agentes dos campos

Os agentes são os responsáveis pela constituição dos limites dos campos sociais. Não poderia ser diferente, pois os discursos só podem ser produzidos por meio dos agentes. Um campo, suas regras e tradições não se constituem por si sós; contudo, a seguinte questão pode ser aplicada quando se pensa na constituição de um campo e na força de suas tradições: os agentes são livres para definirem os seus campos, ou as regras e tradições das “lutas anteriores” (BOURDIEU, 2004, p. 170) pré-determinam a constituição dos campos por meio dos agentes?

Como disse Bourdieu, é necessário que haja crença no jogo. Quando um agente produz discursos a partir de uma posição dentro de um campo social, dizemos que aquele agente crê nas regras e tradições daquele campo específico. A crítica feita por um agente, todavia, é uma ação que, mesmo quando imbuída de crença no jogo, pode fazer com que tal agente seja considerado aquilo que Huizinga chamou de “desmancha-prazeres”:

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um “desmancha-prazeres”. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentido que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. (...) O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência. (1980, p. 14-15).

Bourdieu, ao analisar o campo literário, enxerga a figura do “novato” como um agente especial, por trazer novidades. Este “algo novo” pode representar um abalo para a estrutura do campo literário. Assim, as defesas do campo contra os novatos podem ser vistas como “reações naturais”. O “círculo mágico” do campo social chamado de *campo literário* protege-

se dos agentes novatos, pois os mesmos representam uma ameaça a este círculo (2004, p. 169-170).

Tomemos o seguinte exemplo, que representa *uma* perspectiva dentro do campo artístico-literário: quando considerado que, na arte, “bom” é aquilo que é novo, original ou que rompe com as tradições, notamos que uma das ações adotadas dentro deste campo é a de defesa de limites (*alguns* agentes tentam repelir os novatos, ou os que ameaçam os limites). Mas, uma das regras deste campo (uma de suas tradições) – estética da ruptura, por exemplo – faz parte da *gama de possibilidades* do campo. Por meio dela, o “novo” é aceito (mesmo que por *parte* dos agentes), o que acarreta mudança de limites. Posteriormente, este novo acaba por se tornar “clássico” ou parte da tradição. No campo literário, por exemplo, tornar-se clássico significa dialogar com o passado e ocupar um lugar ao seu lado⁵⁴.

Um campo pode ser mais ou menos fechado com relação a mudanças em seus limites. O interessante no campo artístico é que os próprios agentes colocam como regra esta via de mão dupla: defender os limites – e aceitar o novo.

Mas não é fácil delimitar os limites: existem *subcampos* dentro dos campos. Se Marinetti e Klhebnikov representaram “o novo” em algum momento, foram também considerados “fora do campo”, segundo Connor⁵⁵ pois cruzaram certos limites.

Há um acordo, ou, nas palavras de Lyotard, há um consenso⁵⁶. Se o consenso gera o limite de um campo é também verdade que, dentro de um campo, existem subcampos que nem sempre estão de acordo uns com os outros. Podemos dizer que os limites são antes um ideal do que uma possibilidade, pois cada agente em si é um subcampo.

Voltando à questão apresentada no início deste tópico, uma resposta possível é a de que tanto os agentes são livres para constituírem os seus campos, quanto os agentes sofrem

⁵⁴ ELIOT, 1989, p. 37-42 *passim*.

⁵⁵ CONNOR, 1992, p. 87-108 *passim*.

⁵⁶ LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa, 5ª ed.: José Olympio, p.45-46.

com a pressão exercida pelas tradições. Um campo existe porque os agentes o constituem; contudo, é verdade que as tradições de um campo, conseguidas através das lutas dos agentes anteriores, exercem uma pressão nos novos agentes. Se é necessário que haja “crença no jogo” e se também é verdade que, dentro de cada campo, existem subcampos, e cada agente pode ser considerado um subcampo, a liberdade dos agentes é construída através da crença no jogo e através das tradições do campo, constituindo, assim, o que será chamado de *filtro*.

As experiências individuais dos agentes, o reconhecimento das tradições e a crença no jogo são os componentes do filtro. Um campo, desta forma, é produzido através do consenso e, didaticamente, pode ser delimitado. Todavia, quando analisamos o papel dos agentes e dos subcampos, percebemos que os limites são indefinidos, ou fluidos. Esta fluidez é *interna*, na medida em que a dificuldade na definição dos limites de um campo cresce quando vista a partir da perspectiva individual.

O peso das tradições promove a definição dos limites, ao menos para aqueles que vêm um campo “por fora”. Quando analisado internamente, um campo se mostra fluido. Esta fluidez ocorre graças aos agentes que, individualmente, constroem o campo. Esta construção é formada a partir de consenso e crítica; contudo, sempre há o reconhecimento do que “está em jogo”. Quando não ocorre este reconhecimento, há uma invalidação do “círculo mágico”, e aqueles que o invalidam são convidados a se retirar.

2.4 – Campo literário

Feita a aproximação entre campo e jogo, analisaremos agora o campo literário. Os conceitos mencionados servem de apoio para a o desenvolvimento da idéia de que os agentes deste campo participam de um jogo. O estudo do campo literário é necessário para que, posteriormente, seja aproximado ao campo dos RPG.

Em *As regras da arte*, Bourdieu tenta traçar a gênese (e as estruturas) do campo literário-artístico-intelectual ao investigar o meio artístico-intelectual francês da segunda metade do século XIX. Segundo Bourdieu, a posição na hierarquia social, ocupada por um escritor/artista, determina desde aspectos em suas obras, até escolhas políticas e pessoais (1996, p. 91-92). Analisando “personagens” como Flaubert e Baudelaire, Bourdieu estabelece conexões entre a posição social, ou a posição ocupada dentro do campo do poder, e a posição ocupada no campo artístico-literário-intelectual. Partindo deste jogo de perspectivas, os agentes do campo não só definem os limites do mesmo, como o posicionam na sociedade. Desta forma, segundo Bourdieu, existem agentes preocupados com o caráter social do campo, outros que se preocupam com a relação entre campo e mercado (artistas cujas obras são vendidas em maior quantidade), e artistas que se preocupam com a especificidade do campo em si.

Percebemos na análise de Bourdieu que o campo literário é um palco de luta de discursos, assim como qualquer outro campo social. Contudo, o campo da literatura não é fechado. Ele aceita o novo, embora lute em defesa de suas tradições. Tentaremos demonstrar como isto ocorre, bem como o caráter convencional que rege o campo, tornando-o semelhante a um jogo.

Terry Eagleton, em *Teoria da literatura – uma introdução*, faz uma análise destas lutas que constituem o campo literário. A grande questão é a própria definição de literatura.

Para Eagleton, muitas foram as respostas dadas. Ele argumenta que poderíamos definir a literatura como uma “escrita ‘imaginativa” (1997, p. 1) – estabelecendo assim uma relação entre literatura e ficção. Todavia este conceito apresenta falhas. O que hoje tomamos por “literatura” não corresponde a antigos conceitos e, provavelmente, não corresponderá a futuras concepções. Eagleton demonstra que, em determinados períodos históricos, obras diversas foram agrupadas sobre o rótulo de literatura – por exemplo, obras de ficção e obras não-ficcionais, respectivamente poemas e filosofia.

M. H. Abrams, em *The mirror and the lamp – romantic theory and the critical tradition*, assim como Eagleton, procura definir as lutas do campo e afirma que a crítica analisa a arte com relação a quatro pólos distintos: o universo; o artista; o público; e a obra em si (1971, p. 6). Dizemos que a crítica *analisa* (e não *analisa*), pois há uma preocupação da mesma em localizar-se temporalmente com relação às tendências críticas passadas. Assim, as diversas correntes críticas “combatem” o discurso de suas adversárias e “reestruturam” o campo literário de acordo com a sua perspectiva. Abrams diz que, inicialmente, considerava-se a arte como imitação de algo (*mimesis*). Esta é a relação da arte com o universo. Segundo Abrams, a visão da arte como *mimesis* influenciaria a crítica (os pensadores da arte) até o século XVIII (ibidem, p. 11).

Um outro pólo da análise crítica é o da chamada “Teoria Pragmática”⁵⁷(ibidem, p. 14). Nesta concepção, o público é o alvo da arte. É importante ressaltar que há uma diferença entre esta concepção e aquela desenvolvida pela Estética da Recepção. Na primeira, o autor deve concentrar todas as suas forças em criar uma obra na qual o público seja afetado. O objetivo é transmitir valores ao público, a arte deve ser elevada moralmente. Na segunda, há uma preocupação em analisar o papel do leitor ao longo dos anos com relação às obras – como se deu a recepção de diversas obras. A “Teoria Pragmática”, de que Abrams fala, é fruto de uma

⁵⁷ Tradução minha.

análise dos pensadores do campo que definiram o que a arte deveria ser. Nesta perspectiva, os valores clássicos e morais são predominantes. Posteriormente, ela cederá o lugar para uma outra perspectiva crítica: a do autor.

Para Abrams, a tendência crítica que foca a arte no autor diz respeito àquela concepção romântica de gênio criador (ibidem, p. 21). Para a “Teoria da Expressão”⁵⁸ (*Expressive Theories*), a obra não deve representar o mundo (*mimesis*), nem transmitir valores, mas ser uma expressão do *eu* do autor. Nesta concepção romântica, autor e obra chegam a possuir o mesmo valor; em outras palavras, a vida do autor era contemplada como uma obra de arte. Ainda segundo esta concepção, percebemos a importância que o autor adquiriu, principalmente se pensarmos na questão dos direitos autorais. O gênio não imita, ele cria.

De acordo com Abrams, as tendências críticas “modernas” (as tendências críticas da primeira metade do século XX) priorizam a obra de arte em si. São as chamadas análises imanentes. O texto é o foco, mas o que torna o texto em literatura? Tal questão fora alvo de correntes como *Formalismo*, *New Criticism* e *Estruturalismo*.

Iser, em *The range of interpretation*, diz que cada “ismo” representa uma forma de se ver o mundo. Com relação ao campo literário, podemos dizer que cada “ismo” representa uma maneira de posicionar o campo na sociedade e definir o que ele é. Contudo, segundo Iser, cada “ismo” pratica canibalismo com outras tendências (com outras perspectivas), pois na verdade o “ismo” representa uma falha (2000, p. 3-4). Suprir as falhas é uma maneira de lutar contra outros discursos. O canibalismo é uma maneira de se tomar, do outro, algo que não se tem – no caso de teorias, claro.

Nas lutas travadas no campo literário, muitas vezes os críticos definiram o que a arte deveria ser. Iser, em *O fictício e o imaginário*, analisa o fato de que muitas vezes, durante o século XX, a literatura representou esta arena na qual um discurso sempre procurava destruir

⁵⁸ Tradução minha. Utilizo o termo teoria – de Abrams – para demonstrar esta separação das tendências da arte nestes quatro pólos. É possível que não existam apenas quatro pólos em arte, assim como, utilizando a terminologia de Abrams, apenas quatro “teorias”.

o passado. Isso se deve ao fato de que cada tendência privilegia um aspecto da obra em si – e por isso são falhas. Para Iser, assim como para Abrams, em cada momento histórico as correntes críticas determinaram os limites do campo, definiram a literatura (ou ao menos buscaram definir). A questão mais preocupante, ao menos de acordo com Iser, é a própria validade da Teoria Literária. Se existem inúmeros métodos que, mal surgem, já são descartados, então talvez a crítica literária não possua validade. Isso é verdade para métodos como o Formalismo ou o Estruturalismo. Tais correntes procuraram a literariedade e não conseguiram encontrar uma resposta satisfatória (ISER, 1996, p. 7-8).

Vejamos o caso do Formalismo, um movimento crítico que influenciou outros, como o Estruturalismo.

Segundo Eagleton, os teóricos do Formalismo buscaram definir o que torna um texto em literatura. A busca concentrou-se na linguagem e logo o conceito de *estranhamento* tornou-se base para a definição das práticas do grupo. A literatura seria, segundo esta corrente, um conjunto de textos cuja linguagem representaria um *desvio* da norma comum (algo que causaria uma sensação de estranhamento), respeitando-se, claro, aquilo que se entendia por norma comum em um determinado contexto (1997, p. 4-9).

A questão ignorada pelos formalistas, ainda, era a de que um texto poderia perder seu *status* de literatura, ao longo do tempo. Não bastava apenas a linguagem literária ser estranha, representar um desvio ou causar uma sensação de estranhamento. Havia elementos exteriores que escapavam às análises formalistas. Eagleton argumenta, também, que cada linguagem, se devidamente trabalhada, pode ser considerada estranha (ibidem, p. 9).

Em *Os gêneros do discurso*, Todorov inicia sua análise sobre gêneros perguntando o que é literatura. Após demonstrar que existe uma função social da literatura – reconhecendo que a literatura muda conforme o contexto –, Todorov se volta para a busca de uma função estrutural (1978, p. 18). Esta função estrutural – literariedade – responderia à questão: o que é

literatura? O problema é que a literatura não possui estruturas. Percebemos isso quando analisamos textos de diversos períodos.

Para exemplificarmos as lutas de discurso no campo, vamos citar uma outra corrente de análise literária: a Estética da Recepção. Se voltarmos aos conceitos de Iser e Abrams, veremos que partimos do foco do texto para o do leitor (do formalismo para a recepção). Devemos ter em mente que uma corrente teórica, geralmente, no campo literário, abordará as falhas de suas rivais e proporá soluções.

Segundo Costa Lima⁵⁹, as correntes literárias da primeira metade do século XX privilegiavam o texto ou o autor. Havia, por parte destas correntes, um menosprezo ao fato de que literatura era um ato de comunicação e que, como tal, exigia um emissor e um receptor (1979, p. 9-10). A Estética da Recepção, ainda segundo as formulações de Jauss, parecia apenas deslocar o centro de gravidade do texto para o leitor – argumento utilizado para criticar a corrente teórica. Contudo, a Estética da Recepção vai além, demonstrando a variedade das exegeses de um texto ao longo dos anos, confirmando a não-existência de uma unidade de sentido, ou de uma leitura dita correta, para um texto. Costa Lima aponta para o fato de que, com as contribuições de Iser (Teoria do efeito estético), a Estética da Recepção aprofundaria o estudo do texto (segundo Iser, formado por lacunas, preenchidas durante o ato de leitura, ou por uma interação entre texto e leitor, na qual a literatura passa a ser vista como um acontecimento – um argumento desenvolvido ao longo desta dissertação).

O “combate” entre dois discursos – Estética da Recepção e Formalismo – representa apenas uma das faces do campo literário. Poderíamos ainda citar as análises estruturais, as marxistas, as psicanalistas ou as culturalistas. O fato é que os agentes do campo criam discursos teóricos para definir sua prática. Abrams afirma que uma teoria define uma prática artística (ABRAMS, 1971, p. 4-5). A questão, todavia, é que o campo literário assemelha-se a

⁵⁹ COSTA LIMA, Luiz (org.). *A literatura e o leitor*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

um jogo, pois é necessário crer que há um objeto – chamado Literatura – que é digno de ser explorado. Há uma prática na sociedade, a escrita de textos chamados de literários, que deve ser levada em conta. Os agentes crêem nestas afirmações e iniciam o jogo. Mais adiante, nesta dissertação, veremos a importância do jogo do *como se* como elemento legitimador dos diversos jogos sociais – seja o jogo do leitor com o texto, seja o jogo de um agente com seu campo.

O jogo da literatura tornou-se tão sofisticado, e o campo tão complexo, que, atualmente, existem diversos discursos convivendo lado-a-lado dentro do campo. Aqui, por exemplo, aproximamos RPG e literatura. Existem pontos em comum e existem pontos diferentes. Há uma questão (nos RPG) que utilizamos como base de uma crítica ao campo literário (a questão do autor). O fato é que criticamos o campo com argumentos fornecidos pelo próprio campo. Há quem diga que os RPG não devem ser comparados à literatura; contudo, outros agentes apóiam esta contraposição – e daí surge esta dissertação.

A porosidade do campo é então construída por meio dos argumentos teóricos desenvolvidos ao longo dos anos, e que levaram o campo a uma complexidade tamanha na qual discursos antagônicos convivem. Todavia, há um ponto de apoio que constitui a fina camada porosa que recobre o campo e que se chama literatura. O reconhecimento deste objeto, pelos agentes, é elemento básico e essencial para que o campo (sobre)viva.

Por fim, cada corrente teórica é falha. Cada uma representa um meio de interpretação de um objeto, e se for válido o que Iser diz em *The range of interpretation* (2000, p. 5), toda interpretação é em si uma tradução – o que implica em perdas e ganhos. Huizinga (1980, p. 10-11) afirma que cada conceito ou abstração pode ser negado; contudo, não podemos negar a idéia de jogo. De fato, o que não pode ser negado é a idéia de que vivemos sob regras, convenções, e isso gera um “mal-estar terminológico”, segundo Leyla Perrone-Moisés, pois cada conceito pode ser questionado. A literatura, como uma prática humana, continua a ser

feita, apesar dos questionamentos e das práticas dos agentes que a levaram a este estado complexo e multifacetado:

A literatura, felizmente, continua existindo, apesar de não acreditarmos mais na possibilidade de a linguagem representar ou expressar um real prévio, criar, inventar ou produzir um objeto que seja auto-suficiente ou, pelo contrário, reabsorvido e utilizado pelo real concreto. A literatura parte de um real que pretende dizer, falha sempre ao dizê-lo, mas ao falhar diz outra coisa, desvenda um mundo mais real do que aquele que pretendia dizer. (PERRONE-MOISÉS, 1990, p. 102).

2.5 – Campo dos Role Playing Games

O campo literário foi analisado como uma arena na qual discursos travam uma luta. Esta luta é, em si mesma, a definição dos limites do campo. Vimos que a crítica literária analisa constantemente o campo. Este é um processo que ocorre no tempo presente, pois a crítica revê o passado (a herança deixada por outros agentes) para constituir o momento atual do campo e pensar em possibilidades futuras. Observamos o fato de que cada “ismo” (ou cada tendência crítica) apresenta falhas. As falhas ocorrem uma vez que os meios de análise são, em sua essência, interpretações – traduções.

A prática literária demanda interpretação, segundo Iser (1996, p.7). Contudo, antes é necessário que se reconheça o objeto de estudo desta prática. É preciso crer no objeto e na prática; em outras palavras, é preciso crer nas regras que compõem o estudo da literatura.

Se tomarmos o campo literário como um fingimento (um *make-believe* nas palavras de Iser), estaremos apontando para o caráter convencional do campo, ou seja, como o campo age como se fora um jogo – jogado por artistas, críticos e leitores.

Cada segmento dentro da sociedade pode ser visto como um campo. Analisamos nesta dissertação o fato de que cada campo pode possuir subcampos, chegando até o nível individual no qual o sujeito interpreta, segundo convenções sociais determinadas, as tradições de um campo determinado. Este nível individual mostra duas características: a primeira relaciona-se ao fato de que o indivíduo, ao interpretar, leva em consideração regras sociais, convenções, tradições, experiências pessoais etc; a segunda, de que o indivíduo contribui com suas ações para a manutenção/mudança de um campo. Esta segunda característica mostra a importância da ação individual num contexto coletivo – cada um colabora, com suas *experiências individuais*, para a constituição de um todo.

Um segmento dentro da sociedade pode ser analisado como um campo. Isto não quer dizer que este mesmo segmento possa ser visto como um campo *pela* sociedade⁶⁰. Cabe àquele que analisa o segmento classificá-lo, ou não, como um campo, se isso for relevante para a análise. É o caso do campo dos RPG.

O RPG é um jogo e o saber tácito de nossa sociedade assim o classifica. Levando em conta este saber tácito, seremos levados àqueles pares de oposição nos quais os objetos ligados ao prazer e à imaginação são classificados como inúteis ou mentirosos, em contraposição aos objetos ligados à utilidade e à realidade, classificados como úteis e verdadeiros. Classificar os RPG como um campo dentro da sociedade é dizer que o mesmo representa uma prática regida por convenções – ou um fingimento. Podemos dizer que, como a literatura, o RPG é um acontecimento, pois só se realiza quando da validação do jogo do *como se* (que analisaremos em outro ponto).

Sendo uma prática, os agentes do campo dos RPG reúnem-se em torno de um objeto comum e respeitam determinadas convenções. Com a *internet*, os agentes do campo dos RPG podem discutir a prática do jogo, idéias e experiências com vários outros agentes. Nas comunidades virtuais presentes no *orkut*⁶¹, podemos encontrar os agentes em torno destas discussões. É também possível ver que, para eles, o RPG não é só um jogo. Ele faz parte da cultura, ele é arte, é utilizável como prática didática e também é lazer⁶².

Contudo, a prática do jogo não é consagrada na nossa sociedade. Assim, RPG, ao menos para a maioria das pessoas, continua sendo apenas um jogo. Posteriormente, veremos como alguns segmentos sociais vêem o RPG. Em alguns casos, há a construção de uma imagem negativa do mesmo.

⁶⁰ Geralmente, isso ocorre com segmentos cujas práticas não são consagradas pela maioria da sociedade.

⁶¹ <http://www.orkut.com>

⁶² Na bibliografia, encontram-se vários *links* para as comunidades virtuais, presentes no *orkut*, que tratam do RPG como arte, cultura, prática didática e suas relações com a literatura.

Tomamos o RPG como um campo. Nossa justificativa se deve à visão dos jogadores sobre o jogo, visão esta que pode ser encontrada nas comunidades do *orkut*.

RPG e literatura são campos que possuem muitos aspectos em comum. Não nos referimos só ao fato de possuírem as características definidoras de um campo. Ambos apresentam elementos semelhantes, discutidos no início desta dissertação. Quando os aproximamos – tomando-os como *campos* –, percebemos, por exemplo, o fator evolução. Em se tratando de RPG e literatura, vemos que esta evolução diz respeito à prática e aos limites (mudança de hábitos e valores com o tempo).

Em literatura vimos como as análises críticas definem o campo, e como elas influem na produção das obras do campo. Na análise dos sistemas de RPG, podemos ver como esta evolução se dá.

O RPG possui uma origem bem definida – podemos traçá-la no tempo, pois trata-se de um evento ocorrido no início da década de 1970. O campo dos RPG mudou com o passar dos anos e isso pode ser percebido se analisarmos os três sistemas utilizados aqui. No “antigo” *AD&D*, o rolar dos dados e as batalhas eram o foco do jogo. A mudança ocorrida no campo pode ser percebida em *G.U.R.P.S.*. Neste sistema houve uma evolução técnica com relação às regras de representação da realidade. A preocupação do sistema é a de aprofundar as regras presentes no *AD&D*. Assim, em *G.U.R.P.S.*, a preocupação com a pesquisa e com a fidelidade ao real é a tônica, o que pode ser percebido em suplementos da série, por exemplo, *G.U.R.P.S. – Japan*⁶³. A preocupação com a realidade, em *G.U.R.P.S.*, é também uma preocupação com a representação de papéis. Desta forma, o aprofundamento e a explanação de características de personagens faz parte do sistema. O *G.U.R.P.S.* realiza um trabalho de dissecação da realidade e, assim, possibilita ao seu jogador a oportunidade de desenvolver um pensamento

⁶³ Neste suplemento, a equipe de criação fez um importante trabalho de pesquisa histórica, para que o jogador, ao utilizar o manual, esteja familiarizado com a história do Japão. Houve também uma preocupação em demonstrar a religião e os mitos do país. <http://www.sjgames.com/gurps/books/japan/>

crítico com relação a ela, ao mostrar como são “fictícias” ou “convencionais” as “leis” que regem o nosso mundo.

Se o *G.U.R.P.S.* é um sistema preocupado com as regras de virtualização⁶⁴ do real, uma das evoluções ocorridas no campo dos RPG mostra, novamente, a importância da ficção. O *G.U.R.P.S.* já aponta para esta importância ao dissecar a realidade; contudo, em *Vampiro: a máscara*, a ficção é o foco do jogo. Neste sistema, o rolar dos dados não é o principal. A interpretação, em todos os sentidos, é o centro do jogo. É por meio da interpretação que se resolvem os “problemas” da narrativa, o que, em *G.U.R.P.S.*, por exemplo, não ocorre em todas as oportunidades. Neste sistema (*G.U.R.P.S.*) é comum recorrer-se a cálculos e parâmetros, ao invés de se interpretar⁶⁵ uma situação.

Além da evolução temporal, um outro aspecto, comum dos campos, é o da defesa de limites. Quando se ultrapassa um limite, corre-se o risco de se ser classificado em outro campo ou de se destruir o campo de origem. O RPG possui limites. Alguns jogos eletrônicos são denominados de RPG; contudo, não apresentam as características principais do campo. Tais jogos podem ser vistos como leituras estereotipadas do campo. É o caso dos jogos *Diablo* e *Diablo II*⁶⁶. Quando jogados em sua versão *single-player*, estes jogos são apenas jogos de aventura com textos. O fator “interpretação” diz respeito apenas à escolha de caminhos previstos e de soluções previstas desencadeadas pelos textos, o que representa uma evolução não nos RPG, mas nos jogos eletrônicos, que, inicialmente, não contavam com este recurso.

A diferença destes jogos e os RPG tradicionais é que nos jogos não há o fator interpretação de personagens. Contudo, existem jogos de RPG na *internet* que contam com o

⁶⁴ Criação de mundos fictícios que, baseados na realidade, procuram causar um efeito de real nos participantes.

⁶⁵ Interpretar no sentido como o de interpretação de um texto, ou o de imaginar uma situação e imaginar soluções. Soluções estas totalmente baseadas em ficções e no conhecimento dos jogadores.

⁶⁶ *Blizzard Entertainment*.

fator interpretação e interação. Estes podem ser considerados RPG eletrônicos⁶⁷. Já os jogos mencionados acima somente se aproximam dos RPG quando jogados em suas versões *multi-players*.

O RPG não é teatro nem literatura. Assim, quando somente se executa a *performance*, o RPG deixa de ser RPG e se torna teatro, e quando se produz apenas um texto, o RPG se torna literatura. Explorar os limites e questioná-los é a tarefa que os jogadores deverão desempenhar para modificar ou renovar o jogo.

As características principais que diferenciam os sistemas *AD&D*, *G.U.R.P.S.* e *Vampiro: a máscara* podem ser resumidas em combate, realismo e interpretação, respectivamente. Contudo, o *AD&D*, por ser um dos principais e mais antigos sistemas de RPG do mundo, não pode ser classificado, simplesmente, como um jogo de combate ou de estratégia. Embora tenha se originado de um jogo que possui estas características, ao *AD&D* (ou melhor, àqueles sistemas que o originaram) devemos creditar o surgimento da sigla RPG. Logo, as evoluções ocorridas no campo dos RPG devem-se totalmente ao antigo *D&D* e ao *AD&D*, pois neles já encontramos todas as características (mesmo que elas não sejam o foco) que definem os outros dois sistemas mencionados. No *AD&D* temos o realismo, a preocupação em definir parâmetros. Nele ainda percebemos a interpretação, o desvio de um centro de gravidade, tornar um sujeito comum em herói de uma narrativa via interpretação de papéis. O “questionamento” feito pelo *G.U.R.P.S.* leva o RPG a priorizar o realismo, ou a virtualização de uma realidade para o mundo do jogo. O “questionamento” feito por *Vampiro: a máscara* leva o RPG a priorizar a interpretação de papéis – em detrimento do combate – e leva o RPG a problematizar o poder do mestre em uma sessão de jogo – tornando-o narrador.

É importante ressaltar que existem maneiras “realistas” de se jogar *Vampiro: a máscara*, ou *AD&D*. Como existem maneiras menos “realistas” de se jogar *G.U.R.P.S.*

⁶⁷ Como *Neverwinter Nights* da Bioware.

Podemos priorizar a interpretação em *AD&D* e o combate em *Vampiro: a máscara*. Isso indica que o RPG mescla os sistemas – ele mescla as evoluções – de acordo com os interesses de cada grupo. Não há uma maneira mais correta (verdadeira) de se jogar RPG; contudo, os jogadores sabem distinguir o jogo do não-jogo.

Por fim, o campo dos RPG, assim como o campo literário, é formado por vozes legitimadoras que servem como parâmetros de definição do campo. Estas vozes podem ser percebidas nos livros de empresas especializadas, em revistas especializadas, *sites* e comunidades virtuais⁶⁸. O campo ainda possui críticos, cujas críticas são veiculadas em *sites* especializados e em revistas. A crítica também atua no mesmo sentido que aquele dado por Compagnon (2001, p. 225): espera-se dela que indique os bons sistemas e os maus. Contudo, graças à *internet*, os jogadores podem expressar suas opiniões para todos aqueles que acessam a rede, diminuindo, assim, o poder da crítica, pois todo jogador é um crítico em potencial. Percebemos que o campo dos RPG é influenciado diretamente pelas novas tecnologias e pelas características da cultura contemporânea. As leituras dos jogadores a respeito de seu próprio campo não sofrem tanta pressão quanto as leituras não-legitimadas ou não-consagradas pelo campo literário. Atualmente, podemos questionar se é necessário fazer as perguntas que Andréa Pavão faz ao analisar os hábitos de leitura dos jogadores:

Uma grande dificuldade que se apresentou na fase de análise do material de campo desta pesquisa foi justamente a ausência de um *conceito de leitura e de escrita* que a norteasse. Diante do material de pesquisa, surgiram algumas questões absolutamente inquietantes: *o que é ler e escrever?* Que tipo de práticas poderiam ser reconhecidas como práticas de leitura/escrita? Haveria a *boa* e a *má* leitura, assim como a *boa* e a *má* escrita? Uma pessoa, por exemplo, que concentra suas práticas de leitura em revistas em quadrinhos pode ser considerada um legítimo leitor? Assistir ao filme produzido a partir do livro *Entrevista com Vampiro* é uma experiência comparável a de lê-lo? E ainda poderíamos seguir levantando questões sobre o que se lê. Por exemplo, para se tornar um *bom* leitor é preciso ler os clássicos? O que torna uma obra um clássico?⁶⁹

⁶⁸ Ver: <http://www.rederpg.com.br> V. também: <http://www.rpg.com.br>

⁶⁹ PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG)*. http://www.educacaoonline.pro.br/a_aventura_da_leitura.asp?f_id_artigo=110

Tais questões remetem ao problema da literariedade, à idéia de valor e ao conceito de limite, e que, como foi dito, são alvo de disputas dentro do campo literário.

O campo literário e o campo dos RPG possuem características comuns; contudo, podemos afirmar que qualquer campo social possui as mesmas características. O ponto de conflito que se quer mostrar é o quão porosos são os campos e o quão diferentes eles são, pois *não se deve tomar um campo por outro*. Isso se deve ao fato de que o campo literário, por ser uma voz legitimada dentro da sociedade e por representar uma força e uma tradição poderosas dentro da mesma, supostamente tenha o direito⁷⁰ de assimilar, julgar ou desconstruir um outro campo, ignorando, assim, sua legitimidade. Se for verdade que os RPG representam um modo de narrar, uma forma de produção ficcional, então o campo literário, ao questionar a legitimidade da maneira de ler, escrever ou de se produzir ficções dos jogadores de RPG, pode estar executando uma ação de defesa de limites.

⁷⁰ “Atribuído” ao campo pela sociedade.

2.6 – O campo literário e o campo dos RPG: modos de narrar

A desconstrução de um campo por outro é característica da ação de defesa de limites. Os agentes de um campo crêem nas regras vigentes. Cada agente participa da construção e modificação de um campo ao respeitar as regras. Este respeito, ou reconhecimento e aceitação fazem parte da constituição de limites do campo; contudo, as modificações fazem parte dos “futuros possíveis” de um campo. Modificar é levar os limites de um campo ao máximo, ou repensar suas estruturas com o objetivo de renovação. O questionamento dos limites, como ferramenta de transformação, faz parte do espaço de possibilidades permitidas pelo campo. Assim, *respeitar* e *questionar* são ações constituintes da formação de limites. O “*desrespeito*”, por outro lado, é todo aquele questionamento imbuído de *não-reconhecimento* de regras ou limites. O não-reconhecer é uma de duas ações: a) um não-reconhecimento advindo de questionamentos ou de experiências que forcem os limites de um campo, ultrapassando o espaço de possibilidades permitidas. Nesta ação, o agente reconhece as regras mas vai além das mesmas; b) um não-reconhecimento advindo da não legitimação ou invalidação das estruturas de um campo.

Entre dois campos (no caso desta dissertação, o campo literário e o campo dos RPG), o não-reconhecimento, por parte de um campo, pode fazer parte de uma ação de defesa de limites. A aproximação apresentada entre os referidos campos diz respeito às formas de narrar, distintas; contudo, são formas de produção ficcional e, por serem meios de experimentação da realidade, como será visto, podem ser comparadas⁷¹.

O narrar literário, em todas as suas formas, é em si um meio de produção ficcional consagrado. As formas utilizadas pelo campo literário são formas consagradas pela sociedade

⁷¹ Cada campo artístico possui uma forma de narrar. Logo, pelos modos de narrar, podemos diferenciar um campo de outro. Nesta dissertação, comparamos o campo dos RPG – assim, seu modo de narrar – com o campo literário.

e, graças à força das tradições, são formas que, se não contam com a aceitação ou adesão do público⁷², não contam, por outro lado, com o questionamento da validade das mesmas. Se o público não entende determinadas obras, é por ignorância?

A não compreensão de determinadas obras ocorre devido ao fato de que grande parte do público não possui o “código” de decifração das mesmas. Todavia, mesmo não compreendendo certas obras, o público parece não questionar a legitimação do campo literário. Isso possivelmente é fruto da autonomia relativa adquirida pelos agentes do campo ao longo dos anos (BOURDIEU, 2004, p. 174-175). É possível afirmar que uma das conseqüências desta autonomia é o fato de que apenas os iniciados no campo literário, ou os artistas e críticos, detêm o poder de modificar os modos de narrar do campo?

Uma outra conseqüência é que o campo literário, devido às suas lutas e conquistas na sociedade, “adquiriu o direito” de questionar a produção ficcional de outros campos. Assim, comparam-se cinema e literatura, ou os modos de narrar do cinema e da literatura. Quando uma obra literária é levada às telas de cinema, o que ocorre com a obra? Há perdas ou ganhos? A adaptação é uma tradução? É possível haver tradução? Enfim, várias são as perguntas e este exemplo mostra a preocupação do campo literário em entender a produção de leituras e de textos em outros campos.

O campo literário, como meio acadêmico encarregado de analisar teoricamente o “ler” e o “escrever”, parece encontrar dificuldades em lidar com formas não-consagradas. Esta dificuldade parece estar cravada na constituição do próprio campo, pois os críticos e os artistas sempre tentaram definir padrões e regras de funcionamento do campo e de produção das obras. Na primeira metade do século XX, por exemplo, percebemos uma preocupação, por parte de alguns críticos e teóricos, em tentar definir o limite do campo literário, ou o que tornaria um texto em texto literário – a literariedade⁷³. Parte dos agentes do campo literário,

⁷² Um público chamado de leigo pelos profissionais da academia.

⁷³ TODOROV, Tzvetan. *Os gêneros do discurso*. Trad. Ana Mafalda Leite, Lisboa: Edições 70, 1978.

na busca por ela, “forçaram” os limites – fizeram experimentações entre literatura e outras artes e questionaram a própria noção de literatura. Uma das conseqüências deste exercício técnico-teórico foi o “fechamento” do campo literário – que podemos notar, por exemplo, presente em obras cujo estilo é o da arte-pela-arte ou poemas concretos. Chamamos tal processo de fechamento, pois cria-se um círculo no qual apenas um leitor “culto”, ou seja, aquele que detém o código, pode ler tais obras (em contraposição ao leitor leigo – que não detém o código). O afastamento do público é uma das conseqüências deste fechamento⁷⁴. Iser reflete bem sobre esta questão ao analisar a “perda das funções da literatura”. Em *O fictício e o imaginário*, Iser diz que os métodos de análise literária tornaram-se tão diferenciados e complexos que acabaram por se tornar objetos de análise científica – resultado dos questionamentos dos agentes e das experimentações:

O texto literário produziu assim um sistema elaborado de interpretações hermenêuticas; elas se diferenciam entre si seja porque se apropriam do texto, seja porque o aplicam no presente ou o articulam com este; há também outras que decidem o sentido do texto antes de sua determinação ou evidenciam seu potencial estético em sua indeterminabilidade. Tal diferenciação das hermenêuticas levanta mais uma vez a pergunta se a literatura como meio pode ser outra coisa do que objeto da interpretação textual; isso especialmente a partir da constatação de que a discussão sobre os métodos mostra certos sintomas de cansaço, na medida em que, de um lado, se argumenta em favor do pluralismo e, de outro, se questiona o próprio profissionalismo de toda crítica literária. (...)

Além disso, a reflexão sobre os meios aproxima a literatura de outros veículos e o papel que estes desempenham cada vez mais no processo civilizatório evidencia até que ponto a literatura perdeu sua significação central como paradigma cultural. Quanto mais compreensivelmente um meio cumpre sua função sócio-cultural, tanto menos sua evidência precisa ser questionada, e isso antigamente valia também para a literatura. (1996, p. 7-8)

A questão é a de que o campo pode, mesmo que consagrado na sociedade, perder sua função enquanto paradigma cultural. É possível afirmar que o campo literário fala de si mesmo e tem a si mesmo como cliente, como vimos no caso daquela parte do campo que produz um fechamento. Talvez a dificuldade em se analisar formas não-consagradas seja uma

⁷⁴ É um fechamento parcial, ou seja, parte do campo literário é hermética, obscura. É necessário que o leitor se dedique ao estudo do código de decifração desta parte do campo. Geralmente, as obras que a compõem são destinadas aos agentes mais especializados (e nisto consiste o fechamento). Há afastamento, pois o público não detém o código. Este fechamento também representa um dos discursos do campo, sendo assim elemento constituinte da luta entre discursos.

conseqüência da dificuldade, inerente ao campo, da manutenção de seu *status* enquanto paradigma cultural. Esta manutenção, no entanto, é ilusória, pois são os próprios agentes do campo que produzem as análises teóricas e as experimentações. Neste cenário, percebemos duas posições que nos interessa confrontar. Uma diz respeito à parte do campo que mantém os limites – responsável pelas análises técnicas e teóricas do campo –, e outra que se coloca “à margem” do campo – formada por autores que se dedicam à literatura de massa, por exemplo, e que não estão preocupados em estabelecer limites. Em outras palavras, enquanto alguns estão preocupados com uma possível perda de espaço da literatura, outros aproveitam o momento em que vivemos (momento no qual há um predomínio da circulação de informações) e apostam na sede de leitura e de conhecimento, produzindo *best-sellers* e inumeráveis universos ficcionais.

Foi dito acima que uma das regras que estruturam o campo literário é a busca do novo ou o rompimento com o passado. É verdade que, durante o século XX, vários artistas buscaram esta ruptura. Estes artistas levaram os diversos campos artísticos aos seus limites. Steven Connor, ao analisar a cultura pós-moderna, observou este fato:

Se as teorias da arte e da arquitetura modernistas estão fundadas no desejo de descobrir a essência ou o limite de cada prática artística, ou, em outras palavras, de afirmar a identidade estética e material dessa prática, é difícil, a princípio, ver a correspondência disso na escrita. Se se pode, até certo ponto, dizer que a arquitetura é essencialmente ‘linhas e massas organizadas no espaço’ e que a pintura é, em essência, ‘linhas e formas organizadas numa superfície plana’, que princípio formal essencial poderíamos descobrir para a escrita ou literatura? Usando uma analogia estrita, por certo poderemos dizer que a essência da literatura é: a materialidade da linguagem, formas na página e sons no ar. De fato, os teóricos modernistas e os teóricos da literatura moderna têm enfatizado justamente esse aspecto da escrita – o líder futurista Marinetti produzia poemas sonoros que não passavam de ribombos onomatopaicos, enquanto na Rússia artistas como Klhebnikov também produziam uma linguagem de sons puros, ao lado de livros em que a organização física das palavras na página predominava sobre o conteúdo semântico das palavras. Mas isso dificilmente oferece uma imagem muito satisfatória da essência da literatura. Na verdade, a ironia é que, ao reduzir-se a literatura às suas mais elementares condições materiais, corre-se o risco de transformá-la em alguma coisa que não é ela – em música no caso de Marinetti, e em arte visual, no de Klhebnikov. Fica claro que a literatura tem de procurar outras formas de definição pura. (1992, p. 89-90).

A procura pela essência e, no caso da literatura, o que torna algo “literário”, foi um dos principais alvos dos teóricos da literatura. Mas, se o campo literário parece estar fechado, a busca pelo novo pode ser vista como um aspecto da porosidade do mesmo. É exatamente no momento em que os limites são questionados, e a literatura esbarra em outros campos artísticos, e esbarra no silêncio, que o diálogo com outras formas de produção ficcional se torna mais profundo, revelando assim as semelhanças existentes entre os vários campos artísticos.

O diálogo entre literatura e RPG mostra, ampliando a análise de Connor, que há um outro campo que, quando reduzido às suas condições materiais, torna-se algo que ele não é. A razão para isso se deve ao fato de que RPG e literatura são essencialmente linguagem/comunicação. A definição dos limites de ambos os campos é puramente convencional e histórica.

Esta semelhança entre ambos os campos já é, por si só, uma semelhança em seus modos de narrar. Tanto um, quanto o outro, utilizará a linguagem de maneira específica. Esta maneira, ou modo (no caso do RPG, *performance* e textos escritos, e, no caso da literatura, textos escritos – geralmente), é estritamente convencional e diz respeito às regras de cada campo e às crenças dos agentes. Desta forma, hoje não se pode afirmar que literatura e RPG sejam uma única coisa. Atualmente, cada campo é visto de forma separada. O literário se questiona, revê o passado e pergunta o que será no futuro. O RPG ainda não se questiona tanto, não busca freneticamente romper seus limites e, talvez por ser fruto da cultura contemporânea, pensa a si mesmo como parte integrante do futuro.

O RPG aprendeu com (ou apreendeu de?) o campo literário a como estruturar sua forma de produção ficcional. Isso pode ser visto no uso dos elementos da narrativa. O jogo estrutura seu texto seguindo um padrão literário tradicional: autor, enredo, personagens, espaço e tempo. A força das tradições do campo literário, especificamente da figura do autor

enquanto gênio criador, pode ser percebida na figura do mestre. A influência da figura do autor é percebida quando se analisa o mestre como um narrador que conduz sua história com “mão-de-ferro”. Neste caso, o mestre não aceita ver modificações em seu mundo ficcional. Ele enxerga seu mundo como um autor enxerga sua obra. Ele vê o mundo como um produto seu e que deve levar sua assinatura a cada momento. Este peso da tradição provavelmente influenciou o RPG, e a partir disso temos uma relevante observação: o mestre “mestra”, o personagem-jogador “joga”. Transferindo esta afirmação para o âmbito literário temos: o autor cria, o leitor joga. A análise do campo dos RPG pode servir de meio para a análise do campo literário, no sentido de que certas estruturas do modo de narrar do mesmo podem ser modificadas ou questionadas. A ficção colaborativa e os textos de RPG apontam para o fato inegável, já discutido por Iser em *O fictício e o imaginário*, de que o leitor joga com o texto. A função do autor é mínima neste sentido, uma vez que o mesmo é apenas o ponto inicial, o ponto de partida para o jogo do leitor – isso em literatura, pois, em RPG, o autor/mestre também joga com o texto, a todo instante.

Se o modo de narrar literário configura uma experiência solitária por parte de um leitor (ao menos em sua maioria), e um culto a nomes, observado na importância dada aos autores pelo universo acadêmico, é de se perguntar se este modelo ainda é válido. No capítulo seguinte a questão da cultura contemporânea será analisada; todavia, a distinção entre o modo de narrar dos RPG aponta para o questionamento da figura do autor hoje. É um fato inegável que o peso de um nome pode, algumas vezes, “salvar” uma obra⁷⁵, mas isso é bom? A análise biográfica de uma obra é uma análise válida? É claro que se pode questionar aqui o valor de uma obra: o que torna uma obra boa? Neste sentido a análise biográfica poderia ser salva, uma vez que pode ser vista como um “elemento auxiliar para a compreensão de uma obra”. Mas, a figura do autor não estaria em declínio exatamente porque atualmente há um pensamento, em

⁷⁵ Uma obra pode não ser considerada “tão ruim” por pertencer a determinado autor.

nossa sociedade, cuja característica é a quebra de fronteiras e a quebra de hierarquias? O que ganhamos quando “lemos” sobre as influências da vida do autor em sua obra? Isso não funciona como parte integrante do filtro, utilizado pelo leitor quando do ato de leitura? Filtro este que serve de meio através do qual o sentido é produzido? E se for parte integrante do filtro, isso não influenciaria o leitor, e assim alguns sentidos seriam produzidos, em detrimento de outros?

No RPG, todo leitor é autor e há um jogo constante de interpretação e modificação do texto. No universo acadêmico, quando se analisa um texto utilizando-se a biografia do autor, certos sentidos são produzidos. Estes sentidos não poderiam ser vistos como imbuídos daquele antigo pensamento de uma leitura correta das obras? Ao fazer uso da história de vida do autor, não se está delimitando o prazer que um leitor possa, eventualmente, ter no ato de leitura? Como experimentar *Vou-me embora pra Pasárgada* sem pensar no sofrimento de Manuel Bandeira?

O estudo da biografia é importante, pois ajuda a compreender determinados aspectos dos textos e dos estilos; contudo, ele deveria ser acompanhado de um debate mais profundo a respeito da questão da interpretação. Talvez isso evitasse que as interpretações seguissem um padrão e, talvez, surgissem novas interpretações. Se não houvesse uma devoção com relação a determinados tabus, entre eles o do culto ao autor, o ato de leitura de textos consagrados não seria mais prazeroso? Para não dizer menos intimidador, pela perspectiva dos leitores leigos? Em seu artigo, Andréa Pavão toca em um tema semelhante:

Em um de seus trabalhos, *Livro, um encontro com Lygia Bojunga Nunes*, a autora (Nunes, 1990) propõe uma curiosa questão ao seu leitor: "Se você fosse morar numa ilha deserta e distante só podendo levar um livro pra ler por lá, que livro você levava?"

Em uma atividade com meus alunos de quarta série do ensino fundamental, após a leitura do texto de Nunes, devolvi a questão à turma e uma parcela significativa escolheu *livros-jogos*. Indagados sobre suas motivações de escolha, responderam que esse seria um livro que se prestaria a múltiplas leituras, o que faria de um só exemplar, um excelente companheiro para uma ilha deserta.

Apesar dos pais destas crianças queixarem-se constantemente da falta de interesse dos filhos em relação à leitura, esses alunos de fato liam, com prazer, um tipo de livro que,

entretanto, envolve uma prática mais identificada com *jogo* do que com *leitura*, segundo o ponto de vista destes pais.⁷⁶

A comparação do narrar literário e o narrar dos RPG problematiza a questão da autoria, não apenas no âmbito legal, mas no âmbito da interpretação das obras. A questão da legitimação de leituras, uma das questões enfrentadas por Andréa Pavão, não será aqui desenvolvida, pois questionar a legitimidade de outras leituras, como foi dito, é uma ação de defesa de limites. 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).

Um outro aspecto destes meios é que os leitores, enquanto autores ao mesmo tempo, produzem uma nova configuração para o jogo do *como se*. A questão da autoria, da produção de leituras e textos, bem como a questão da legitimação será analisada agora por meio do estudo do jogo do *como se*.

⁷⁶ PAVÃO, Andréa, *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG)*. In: http://www.educacaoonline.pro.br/a_aventura_da_leitura.asp?f_id_artigo=110

2.7 – O jogo do *como se*

Em *O fictício e o imaginário*, Wolfgang Iser propõe uma *antropologia literária*. Em resposta a José Luís Jobim, durante o *VII Colóquio UERJ*⁷⁷, Iser define o termo e o diferencia de uma *antropologia da literatura*. Basicamente, a preocupação de Iser está relacionada à questão da ficção enquanto meio pelo qual o homem experimenta a realidade:

Sem dúvida o termo antropologia também se enquadra nessa categoria; talvez seja mesmo uma palavra-valise, contendo mais do que dois sentidos. No entanto, para investigar esse ‘fingimento’ (*make-believe*) que chamamos literatura, necessitava enfrentar a seguinte questão: há alguma necessidade desse tipo de ficção? Se a resposta for positiva, então, a pergunta se desdobra: tal necessidade revela algum traço próprio da condição humana? (ISER in: ROCHA (org.), 1999, p. 144).

Iser acredita que sim e, em sua referida obra, analisa a interação entre o fictício e o imaginário como elementos constitutivos do texto ficcional, bem como partes integrantes do jogo entre texto e leitor. Para Iser, é impossível determinar o que é fictício e o que é imaginário sem que seja considerada a relação entre ambos, pois o imaginário só se revela por meio da determinação do fictício, e o fictício, por sua vez, só existe enquanto elemento de determinação do imaginário. Uma definição de imaginário, por exemplo, segundo Iser, está condenada a se modificar com o tempo, ou, quando responde a Karl Erik Schøllhammer durante o mesmo colóquio:

Estou pronto para concordar que meu discurso sobre o imaginário também necessita ser historicizado. Eis a razão pela qual os muitos discursos que definiram a “imaginação” se revelaram históricos: esses discursos traduziram a potencialidade humana em termos cognitivos que eram relevantes para suas respectivas situações. Tais definições tornam-se sempre históricas, já que tendem a congelar uma conceptualização que é relevante para uma situação determinada. No entanto, esse ‘congelamento’ é necessário para entender, comunicar, julgar ou determinar o que a ‘imaginação’ parece ser. O preço que devemos pagar é que tais conceptualizações se tornam históricas quando uma nova situação coloca exigências que estimulam o surgimento de conceitos diferentes. (ibidem, p. 132-133).

⁷⁷ Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

A ficção possui um papel central na teoria de Iser. Para ele a ficção é uma necessidade humana. Por ela experimentamos a realidade e por ela demonstramos as diversas maneiras de atualização do imaginário. Toda forma de arte representa uma atualização do imaginário humano. Nas artes, há combinação das imagens e criação de espaços imaginários de possibilidades. O jogo do *como se* é o responsável pela validação destas atualizações. Quando o jogo é aceito, entramos neste espaço imaginário de possibilidades – interpretamos. Pela interpretação destes espaços, criamos, produzimos textos – atualizações. Nesta dissertação, uma das principais preocupações é a de demonstrar que o RPG é um modo de narrar e de se produzir ficções, e, como tal, um modo de obtenção de conhecimentos. Há obtenção quando há atualização. Um exemplo é o das imagens presentes no RPG (ou em alguns RPG). As imagens de monstros, guerreiros, magos etc, são antes determinações do imaginário, por meio do fictício, do que estruturas cristalizadas que compõem o imaginário.

É verdade que as imagens podem ser vistas como componentes integrantes do imaginário mundial (DURAND, 1997, p. 18). Contudo, o imaginário é, segundo Iser, algo difuso e indeterminado. As imagens mudam com o tempo e mudam em cada cultura⁷⁸. O ser humano atribui características semelhantes a entidades diferentes em culturas diferentes, isso mostra a fluidez do imaginário e a sua determinação por meio do fictício. Assim, como podemos definir um Dragão? Quantos metros tem? Qual sua cor? Ele voa? A figura do Dragão chinês é diferente daquela típica figura européia, por exemplo.

Todavia, para que as imagens possuam relevância dentro de uma determinada cultura é antes necessário que o jogo do *como se* seja aceito. Isso nos leva de volta à idéia de jogo. Vamos tomar como exemplo o campo literário e os diversos jogos que ocorrem em seu interior.

⁷⁸ E daí podemos estabelecer uma relação com as perguntas feitas no início do trabalho: O que é literatura? Quando é literatura? Para quem é literatura?

A idéia de jogo, no campo literário, se faz presente nas atividades dos agentes na constituição, manutenção e modificação do campo. Poderíamos classificar os jogos da seguinte maneira: o jogo do campo literário; o jogo do texto; o jogo do autor; e o jogo do leitor. Cada um dos referidos jogos é constituído por meio da interação entre fictício e imaginário. É certo que a preocupação de Iser restringe-se a responder a questão: por que o homem necessita de ficção? Iser utiliza a literatura para atingir seu objetivo, pois a ficção revelada por ela é um “reflexo da plasticidade humana”:

Assim a literatura também tem um substrato: um substrato de alta plasticidade, que desconhece qualquer tipo de constantes e se manifesta na reformulação do já formulado como meio que atualiza, nas formas da escrita, o que, independente dele, permanece inacessível. No momento em que muitas das funções por ela antes possuídas se transferem para outros meios, a literatura provavelmente se torna um espelho da plasticidade humana. (1996, p. 8).

Contudo, a literatura é apenas uma forma, através da qual se observa o verdadeiro fundamento da antropologia literária: *a importância da ficção como meio pelo qual o homem experimenta a realidade e constrói o mundo*. Se a ficção é o centro da questão, então, a literatura é um meio privilegiado? Parece que não. A ficção se revela em todos os meios artísticos e em todas as atividades humanas. No caso da literatura, Iser observa o fato de que, ao perder seu posto enquanto paradigma cultural, a ela resta este “reflexo da plasticidade humana”, uma característica inerente ao meio, e que faz com que ele se supere quando sua função na sociedade está abalada. No início de *O fictício e o imaginário*, Iser aponta para o fato de que, durante o século XX, os métodos de análise literária tornaram-se alvo de investigação científica⁷⁹. Ele critica o fato de que tão logo surge um método de análise, tão logo ele é descartado. Relacionando este fato ao excessivo exercício técnico-teórico que abordamos acima, poderíamos questionar, como questionou Bourdieu, se seria a ciência a responsável pela morte da literatura, ao dissecá-la. Parece que não, e como afirma Iser:

⁷⁹ Segundo Iser, “fenômeno observável desde o *new criticism* até o desconstrutivismo.” (ibidem, p. 7).

Ora, como a literatura existe, tudo indica que a pragmática não é tudo, especialmente porque ela não está determinada por si mesma. Se perguntarmos pela necessidade histórica do meio literário – que nesse entretempo cedeu ou perdeu muitas de suas funções para outros meios –, precisamos captar por trás de sua autonomia ou da ‘força mimética’ por ele produzida, ou talvez penetrar – como o pretendia um marxismo esclarecido (Kosik) – por trás da construção de realidade por ele produzida; pois assim se evidencia a constituição antropológica do homem que se alimenta de suas fantasias. (ibidem, p. 8).

A ciência, neste caso a crítica e a teoria literária, seriam os meios pelos quais a literatura teria *se questionado*⁸⁰ e, assim, ampliado seus limites. O problema do excessivo questionamento (se podemos afirmar que é excessivo) é que parte do campo literário passou a ser considerado obscuro e hermético. O excessivo questionamento teria levado a literatura a tocar o silêncio e a se afastar do grande público.

O problema da investigação científica é que ela leva o meio artístico a se defrontar com a questão do valor e do uso. Se analisarmos a literatura por uma perspectiva utilitarista, descobriremos que não há valor nem utilidade⁸¹ prática para ela; contudo, Iser afirma que a literatura (e as artes) são tão importantes quanto a ciência, pois, pela arte, experimentamos a realidade (ISER, *The fictive and the imaginary*, 1993, p. 159-160).

A experimentação da realidade é em si um jogo, pois só é possível através da interação entre fictício e imaginário:

The imaginary is not a self-activating potential but has to be brought into play from outside itself (...). It follows that the imaginary has no intentionality of its own but has intentions imposed on it by the demands of its activator. And precisely because it is without intentionality, it appears to be open to all intentions that will always be tied to what they trigger, so that something will “happen” to the activator. Thus the imaginary can never be identical to its intention-led mobilization (otherwise it would constitute the intentional activation itself). Instead, the imaginary discloses itself in interplay with its different activators. This interplay is identical neither to the intentions nor to the imaginary gestalt that it brings about, although this gestalt could not come into being without the intention-led mobilization of the imaginary. The play movement that arises from this purposes-oriented activation is also the area in which the imaginary interacts in all its different ways with its activators. Consequently,

⁸⁰ “Há teoria quando as premissas do discurso corrente sobre a literatura não são mais aceitas como evidentes, quando são questionadas, expostas como construções históricas, como convenções.” (COMPAGNON, 2001, p. 18).

⁸¹ Nesta perspectiva, o útil é tudo aquilo que pode ser chamado de “bom” ou moralmente correto para o homem.

play may be seen as a product of activation as well as the condition for the productivity brought about by the interaction it stimulates. (ibidem, p. 222-223).⁸²

Via esta interação, criamos ficções sobre a realidade, criamos *o mundo*. O mundo é o consenso entre agentes sobre determinada questão, objeto etc. Há vários mundos ou versões de mundos, como diz Goodman (1992, p.6), e o criar mundos é sempre um recriar. Sempre criamos uma versão a partir de uma outra pré-estabelecida. As estruturas antropológicas do imaginário, analisadas por Durand, representam esta variabilidade⁸³.

A realidade é sempre inacessível, segundo Iser, pois sempre criamos uma idéia do que seja a realidade. A ficcionalização é a forma com a qual o homem constrói seu mundo. O saber tácito, de que fala Iser, é um meio pelo qual o homem distingue produtos “estritamente ficcionais” de “produtos reais”. Todavia, Iser problematiza este saber, uma vez que uma obra ficcional não está isenta de elementos “reais” e uma obra não-ficcional não está isenta de ficção. Nas palavras de Compagnon:

Os textos de ficção utilizam, pois, os mesmos mecanismos referenciais da linguagem não ficcional para referir-se a mundos ficcionais considerados como mundos possíveis. Os leitores são colocados dentro do mundo da ficção e, enquanto dura o jogo, consideram esse mundo verdadeiro, até o momento em que o herói começa a desenhar círculos quadrados, o que rompe o contrato de leitura, a famosa ‘suspensão voluntária da incredulidade’. (2001, p. 136-137).

Podemos afirmar que a idéia de ficção se mistura à idéia de jogo, pois a ficção é elemento regulador dos diversos jogos sociais que, por sua vez, representam as versões de

⁸² “O imaginário não é uma potência auto-ativante, e sim precisa ser trazido a jogo a partir de seu exterior. O que ocorre é que o imaginário não tem intencionalidade própria, mas intenções que lhe são impostas pelas exigências daquilo que o ativa. E precisamente porque não tem intencionalidade, ele aparenta estar aberto a todas as intenções que estarão sempre conectadas ao que ativam, de tal forma que algo “acontecerá” ao ativador. Assim, o imaginário nunca pode ser idêntico à sua mobilização intencional (do contrário, ele constituiria a própria ativação intencional). Em vez disso, o imaginário mostra-se em jogo com seus diferentes ativadores. Este jogo não é idêntico nem às intenções nem à *gestalt* imaginária que ele produz, embora esta *gestalt* não possa vir a existir sem a mobilização intencional do imaginário. O movimento de jogo que surge desta ativação orientada para um fim é também a área na qual o imaginário interage, em todas as suas formas, com seus diferentes ativadores. Conseqüentemente, o jogo será visto como produto de uma ativação bem como a condição para a produtividade originada pela interação que esta estimula.” (tradução minha).

⁸³ A variabilidade das figuras que compõem o imaginário em diferentes culturas. Tais imagens podem representar coisas semelhantes, mas suas formas são diferentes. (DURAND, 1997, p. 62-64).

mundos para os diferentes grupos sociais. Podemos agora retornar à análise dos diversos jogos que compõem o campo literário. O primeiro a ser analisado é o jogo do campo literário em si. Este jogo representa a idéia de campo definida por Bourdieu, na qual ocorrem lutas de discurso. Aqui, os agentes lutam pelo campo, ou lutam porque há algo “em jogo”. O objeto de disputa desta lutas diz respeito à própria questão dos limites do campo. No jogo do campo literário, teóricos, críticos e autores definem as regras, e crêem nas regras, enquanto aos receptores cabe aceitá-las. Aceitar uma regra é participar do jogo, e sempre há quem não aceite, os chamados “desmancha-prazeres”.

Outro jogo é o do autor. Neste jogo, a crença no campo, de que fala Bourdieu, pode ser percebida com mais clareza. Há um reconhecimento, por parte de um agente, de que há um campo e de que ele (o agente) faz parte do mesmo. Este reconhecimento, por exemplo, é a ação de se chamar, e de ser denominado por outros, de *autor*. O autor literário é elemento constitutivo do campo e joga com o mesmo ao questionar suas regras e impor discursos. Contudo, o autor também joga com as obras que produz. Uma obra, segundo Iser, é formada por “atos de fingir”⁸⁴. A característica básica dos atos de fingir (seleção, combinação e auto-indicação) é a transgressão de limites:

Como produto de um autor, cada texto literário é uma forma determinada de acesso ao mundo (*Weltzuwendung*). Como esta forma não está dada de antemão pelo mundo a que o autor se refere, para que se imponha é preciso que seja nele inserido. Inserir não significa imitar as estruturas existentes de organização, mas sim decompô-las. Daí resulta a *seleção*, necessária a cada texto ficcional, dos sistemas contextuais preexistentes, sejam eles de natureza sócio-cultural ou mesmo literária. (ISER, 1996, p. 16).

A *seleção* é a forma como o autor recorta determinados elementos do mundo para criar o mundo do texto. Ela é transgressora de limites, uma vez que os elementos selecionados se desvinculam de suas antigas estruturas semânticas, vinculando-se a novas estruturas por

⁸⁴ “O ato de fingir, como a irrealização do real e a realização do imaginário, cria simultaneamente um pressuposto central que permite distinguir até que ponto as transgressões de limites que provoca (1) representam a condição para a reformulação do mundo formulado, (2) possibilitam a compreensão de um mundo reformulado e (3) permitem que tal acontecimento seja experimentado.” (ISER, 1996, p. 15-16).

meio da *combinação*: “Como ato de fingir, a seleção encontra sua correspondência intratextual na *combinação* dos elementos textuais, que abrange tanto a combinabilidade do significado verbal, o mundo introduzido no texto, quanto os esquemas responsáveis pela sua organização dos personagens e suas ações.” (ibidem, p. 18).

A combinação transgride limites, segundo Iser, ao transgredir espaços semânticos, ou seja, ao criar, no mundo do texto, situações e espaços diferentes daqueles do cotidiano. Por exemplo, o herói pobre que consegue transgredir a escala social e se casa com a mocinha rica (o que geralmente não acontece na vida real).

Seleção e combinação são os meios de construção do texto ficcional. O autor recorta elementos via seleção e dá novos significados, “novas cores” a estes elementos via combinação. O texto ficcional é então produzido através de seleção e combinação de elementos; contudo, o reconhecimento do mesmo enquanto produto ficcional se dá pelo jogo do *como se*. Iser classifica que há *jogos* em um texto (a maneira pela qual os elementos selecionados e combinados se dispõem), e que os mesmos representam “diferentes tipos de interação entre o fictício e o imaginário”:

On the various levels of play that we have discussed, a variety of relationships indicate that the fictive and the imaginary not only constitute play but are simultaneously its basic components. This interplay assumes a degree of balance in the contraflow of free and instrumental play, for the boundary-crossing of the fictive links free play to what has been overstepped, just as the dual countering of the imaginary relates instrumental play to the underlying motivation that is responsible for nullifying the overstepped. The basic play movement assumes different shapes in the games of the text, or the individual games of the text arise out of the prevailing asymmetries of free and instrumental play. (1993, p. 270-271).⁸⁵

A classificação dos jogos do texto de Iser pode não representar a inumerável variação de jogos em um texto. Isso se deve ao fato de que a literatura muda com o tempo. Desta

⁸⁵ “Dos vários níveis de jogos que discutimos, a variedade de relações indica que o fictício e o imaginário não só constituem um jogo, mas são simultaneamente seus componentes básicos. Este jogo supõe um grau de equilíbrio no contra-fluxo de jogo livre e instrumental, pois a transgressão de limites do fictício liga o jogo livre àquilo que foi ultrapassado, assim como a contraposição dual do imaginário relaciona o jogo instrumental à motivação que é responsável pela nulificação do ultrapassado. O movimento básico do jogo assume diferentes formas nas rodadas do texto, ou as rodadas individuais do texto surgem da assimetria remanescentes de jogo livre e instrumental.” (tradução minha).

forma, não utilizaremos a classificação de quatro tipos de jogos de Iser: *Agôn*, *Mimicry*, *Ilinx* e *Alea* (ROCHA, 1999, p. 110-115).

Um outro aspecto, na escolha de não se utilizar esta classificação, está relacionado ao jogo do leitor e diz respeito ao reconhecimento de um texto como ficcional por meio do jogo do *como se*. O jogo do leitor talvez seja o mais relevante para o campo literário, pois o autor é apenas um produtor de textos, textos estes que são desencadeadores de reações. As reações, por sua vez, ocorrem pela interação leitor-texto, e afetam o leitor (COMPAGNON, 2001, p. 80).

Para Iser, um texto ficcional é cheio de lacunas. O leitor as preenche no momento da leitura, através dos atos de doação de sentido:

A este respeito, vale assinalar um importante achado da psicolinguística: toda expressão verbal é acompanhada pela expectativa da constância de sentido. Pois tudo o que é dito significa alguma coisa, muito embora deva-se levar em conta que quem deseja compreender a língua deve compreender mais do que a língua. Parece portanto natural que a experiência do caráter de acontecimento do imaginário provoque no receptor a demanda de fixação do sentido, para que o acontecimento seja reconduzido ao familiar, conquanto assim se contradite o acontecimento, pois é próprio dele ultrapassar os sistemas de referência. (1996, p. 29-30).

Ao descrever Capitu, Machado de Assis escreve: olhos de “cigana oblíqua e dissimulada” (ASSIS, 1999, p. 44). Cabe ao leitor imaginar não só os olhos de Capitu, mas Capitu inteira. Na mente de cada leitor há uma Capitu diferente, formada por meio da doação de sentidos ao texto de Machado de Assis e do preenchimento de lacunas. Neste sentido, “o texto instrui e o leitor constrói.” (COMPAGNON, 2001, p. 150).

O jogo do leitor com o texto é um jogo de mudança de posições, pois, de acordo com Iser, é o leitor que se “irrealiza” para dar ao texto ficcional a oportunidade de se manifestar. Ao dar validade às leis que regem o mundo do texto, o leitor “se desloca” da realidade para o plano da ficcionalidade. É claro que este deslocamento não representa um abandono do real,

como foi demonstrado anteriormente. A manifestação do mundo ficcional é a tríade, a qual se refere Compagnon (ibidem), texto-leitor-reações.

Ao deslocar-se e permitir ao mundo ficcional que se manifeste, o leitor produz sentidos para si. É desta maneira que percebemos que o leitor sempre narra para si mesmo, pois, através do filtro das experiências e dos conhecimentos individuais, o leitor sempre produz uma interpretação única e individual. Contudo, pode-se argumentar que o ato de leitura é um processo coletivo, o que é correto. Nossas experiências, e a adequação da interpretação com relação ao objeto a ser interpretado (ISER, 2000, p. 6-7), apontam para o caráter coletivo/cultural do processo de leitura. Isso indica que o nosso *filtro* é modificado cultural e socialmente. Nossa interpretação, nossa leitura de uma obra é modificada pela influência da nossa sociedade, da nossa cultura. A questão da interpretação única, dita acima, refere-se ao fato de que a leitura é um ato solitário, o leitor lê sozinho. Seu filtro é modificado pela sociedade, certamente, mas sua leitura da obra é particular (é impossível ver as relações realizadas, durante o ato de leitura, na mente de um leitor, assim como é impossível alguém transferir seu conjunto de relações, feitas a partir da leitura de uma obra determinada, para a mente de outro que lê a mesma obra). Quando falamos de sentidos e interpretações únicas queremos indicar este fato: a interpretação é um ato solitário, mesmo que nosso filtro seja modificado e determinado pela cultura e pela sociedade – ninguém estabelece as mesmas relações que o outro, pois dois sujeitos representam dois conjuntos diferentes de experiências mesmo quando vivem sob determinadas regras e convenções. Contudo, quando manifestamos as relações que estabelecemos (os sentidos produzidos pela leitura de uma obra), entramos num processo de negociação de idéias com outros leitores. Neste ponto há troca de experiências, troca de sentidos ou troca de informações, e levamos em conta as regras sociais e culturais de nosso grupo – elas ajudam no processo de negociação, pois representam o consenso, o limite da negociação.

A experiência pela qual passa o leitor, ao participar da tríade, representa sempre a produção de um sentido único, ou de uma narrativa única. Daí o questionamento a respeito de uma interpretação universal (no sentido de “correta”) sobre uma obra. Sempre que uma leitura/interpretação de uma obra é consagrada dentro do campo literário, corre-se o risco de que o filtro, pelo qual o leitor interpreta as obras, seja modificado. Por exemplo, por meio dos sistemas de ensino, leituras consagradas são passadas a novas gerações de leitores.

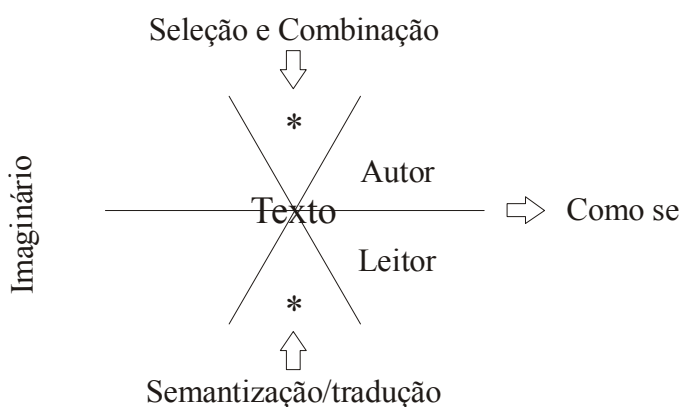
Mas, para que o leitor possa jogar com o texto, e assim produzir sentidos e experimentar reações, é necessário que antes “assine” um contrato com o texto. É o pacto ou contrato de leitura de que fala Iser, e é o terceiro dos três atos de fingir: a *auto-indicação*, ou o jogo do *como se*.

Para Iser, “o sinal de ficção no texto assinalado é antes de tudo reconhecido através de convenções determinadas, historicamente variadas, de que o autor e o público compartilham.” (1996, p.23). Este sinal não designa a ficção, ele designa o contrato e é o responsável pela regulamentação (pode-se dizer da regulamentação do saber tácito) entre discurso e discurso “encenado”. O contrato regula o que deve ou não ser tomado como ficção.

O jogo do *como se* é esta validação dada ao mundo ficcional pelo leitor. No momento em que o leitor aceita o mundo do texto, de acordo com Iser, ocorre uma mudança de posição, ou transgressão. A transgressão é um jogo, pois é necessário que o leitor creia nas regras, ou, quando o leitor dá a chance de manifestação ao mundo do texto, ele (leitor) se desloca (irrealiza-se) e joga com as “instruções” dadas pelo texto. A negociação entre leitor e texto, no que diz respeito ao preenchimento de lacunas, faz parte do jogo. O preenchimento de lacunas é parte do prazer do *jogo da leitura*. É claro que este preenchimento é feito a partir das experiências e conhecimentos do leitor, e poderia até mesmo ser visto, segundo Iser, como um processo de tradução. Cada viagem pelos mundos ficcionais é uma viagem única.

É certo que hoje existem produções ficcionais, como as ficções colaborativas na *internet*, que contam com a autoria coletiva. Poderíamos afirmar que neste tipo de produção a experiência não é individual, uma vez que a autoria é coletiva; todavia, a colaboração ou o ato de ajudar a escrever um texto acaba, por fim, sendo uma experiência individual.

Em resumo, o texto ficcional é produzido através de recortes (seleção) e de um posterior trabalho de combinação daquilo que foi recortado (combinação). Contudo, o texto ficcional só se revela como ficção no momento em que lhe é dada validade ou reconhecimento enquanto tal, por meio de convenções históricas e circunstanciais (auto-indicação). Dado o reconhecimento, ou assinado o contrato de leitura, o jogo do *como se* permite ao mundo ficcional a oportunidade de manifestação, pois a literatura, como meio de comunicação, uma convenção ou fingimento, segundo Iser, existe apenas quando comunica algo a alguém. Para Iser, o “causar reações” (1996, p. 28) é a “função de uso” do *como se*. Assim, a literatura “só existe” enquanto *acontecimento* histórico e circunstancial, entre texto e leitor. A figura abaixo mostra a relação entre autor-texto-leitor:



O texto literário só é percebido como tal graças a este pacto histórico que determina o que deve ou não ser tomado como ficção. O saber tácito separa ficção e realidade e assim regula o consenso sobre o mundo e o consenso sobre o que deve ser tomado como “mundo encenado”. Na figura, o triângulo, no lado do autor, representa não só o recorte feito pelo

processo de seleção, como também representa a determinação do imaginário (difuso e indeterminado) pelo fictício. Este triângulo ainda representa a combinação dos elementos selecionados, e faz parte do próprio filtro de experiências do autor. Vale lembrar que o autor sempre é leitor de seu texto. O triângulo do lado do leitor representa o processo de negociação ou o jogo do preenchimento de lacunas do texto, a doação de sentidos (semantização) e a tradução, pois o triângulo é constituído por meio das instruções do texto e da intervenção do filtro do leitor. A união entre os triângulos, feita através do pacto de leitura (*como se*) transforma o texto em literatura.

2.7.1 – A negação do *como se*

Percebemos que a literatura, enquanto acontecimento, depende da validação dada às regras pelos receptores. É fato que os produtores dentro do campo literário ditam estas regras e constituem os limites do campo; contudo, a literatura deve responder às três questões: O que é? Quando é? Para quem é?

O que é literatura? Uma resposta possível a esta pergunta faz referência à análise dos limites do campo literário. Esta análise revela a porosidade do campo literário, quando a literatura toca outros campos, e a arbitrariedade das regras, quando a literatura questiona a si mesma e percebe ser uma convenção.

Quando é literatura? A resposta mais uma vez remete ao campo literário, responsável pela mudança das convenções ao longo dos anos. Contudo, a resposta aponta para o jogo do *como se*, que, segundo Iser, é um pacto histórico e circunstancial que determina o que deve ou não ser tomado como ficção.

Para quem é literatura? A resposta aponta para o jogo do *como se*. Embora as três perguntas sejam complementares e apontem para o fato de que a literatura é uma convenção que se modifica com o tempo, e cujos limites são porosos e talvez indefinidos, esta pergunta leva ao questionamento da importância da relação entre os grupos sociais e a literatura. O saber tácito governa a resposta desta pergunta e indica não só a importância da validade dada ao contrato de leitura, como também indica que a ficção possui níveis, ou limites.

Além de determinar o que deve ou não ser tomado como ficção, os grupos sociais determinam o que pode e o que não pode ser alvo de ficcionalização. Em literatura, poderiam ser citados alguns exemplos. No caso de Flaubert e de seu julgamento (JAUSS, 1994, p. 53-57), o saber tácito “julga” o que seria próprio ou impróprio enquanto tema de ficção. Um outro exemplo: os textos sagrados religiosos não são tomados como ficção. O saber tácito que governa o “mundo” dos religiosos (ao menos o dos mais radicais) “diz” que os textos não devem ser tema de ficção, e que os mesmos não são ficções. Isso pôde ser visto no caso de *O código da Vinci*, de Dan Brown. Não só no livro, mas também no filme, a Igreja Católica alegou que havia *erros* (como se houvesse uma maneira de corrigir as falhas “cometidas” pelo autor). Uma espécie de censura, pois o religioso tem clara noção, segundo seu saber tácito, que o livro e o filme são ficções. Todavia, a “mentira” não pode ser objeto de divulgação, mesmo via ficção.

Há níveis e limites para a ficção. O jogo do *como se* pode ser lido como um jogo de reconhecimento de regras. Assim, como acontece com os campos sociais, quando não há o reconhecimento, o mundo literário é invalidado e destruído. O “desmancha-prazeres”, de Huizinga, aparece como um vilão, um vilão do não-reconhecimento. Nos RPG o não-reconhecimento é bem claro. A análise de exemplos do RPG pode servir como forma de se verificar o não-reconhecimento a produções ou formas de produção ficcionais.

Para analisarmos a questão do não-reconhecimento, utilizaremos exemplos nos quais a imagem do RPG é construída negativamente. Esta imagem negativa pode afetar o filtro dos receptores, em especial aqueles que não conhecem o jogo. A construção é gerada por três causas mais comuns, que podem estar associadas ou não: ignorância, interesse comercial e defesa de limites. Faremos referência a dois casos de crimes ocorridos no Brasil, os quais foram associados ao RPG.

Começemos pelo exemplo da ignorância. Em nota publicada na *internet*, a Assembléia Legislativa do Estado de Minas Gerais, ao citar o caso de Aline Silveira Soares, morta em Ouro Preto (2001), mostra ignorância ou desconhecimento, a respeito do jogo, no trecho: “Os suspeitos são estudantes afeccionados no RPG (*Role Playing Game*), um jogo em que cada um interpreta um papel conforme sorteio. Entre esses papéis, pode haver o de carrasco e o de vítima.”⁸⁶ É uma informação errada a respeito do jogo, feita por uma entidade que, em princípio, tomamos por confiável, responsável e a serviço da população. Quando uma entidade como esta, com a força que possui dentro da sociedade, publica uma informação deste tipo, corremos o risco de propagação da ignorância. Muitos receptores poderão tomar como verdade tais informações.

A segunda causa diz respeito ao interesse comercial de algumas entidades. Se, no caso da ignorância, a falta de informação gera erros de interpretação, no caso dos interesses comerciais não podemos dizer o mesmo. Quando associados, percebemos a falta de responsabilidade e profissionalismo daqueles que publicam determinadas informações. Mas, quando não há ignorância, o interesse comercial revela uma irresponsabilidade ou um erro talvez ainda maior por parte do órgão responsável pela publicação. É o caso da revista eletrônica *ISTOÉ Online*⁸⁷. Ao tratar do crime ocorrido em Guarapari, no qual um jovem e seus pais foram assassinados (2005), a revista opta por uma abordagem sensacionalista, na

⁸⁶ <http://www.almg.gov.br/Not/BancoDeNoticias/Not505085.asp>

⁸⁷ http://www.terra.com.br/istoe/1858/brasil/1858_jogo_macabro.htm

qual a violência é destacada. Quando este crime ocorreu, o caso de Aline já era famoso. À época do assassinato de Aline, cogitou-se a hipótese de que os praticantes haviam feito um ritual de bruxaria (ou magia negra). A associação entre magia negra e RPG é antiga e remonta às suas origens, nas décadas de 1970 e 1980, por algumas comunidades religiosas nos Estados Unidos. No Brasil, esta associação ganhou força com a morte de Aline, encontrada em um cemitério⁸⁸.

A abordagem da *ISTOÉ Online* enfatiza a violência, mas também dá margem a uma interpretação na qual o jogo é relacionado à magia negra. Outros pontos comuns de ataque ao RPG são: dizer que seus participantes perdem a noção de realidade e ficção; possuem problemas psicológicos; e envolvimento com drogas. Todos estes aspectos são enfatizados pela reportagem da *ISTOÉ Online*.

A reportagem inicia-se com uma chamada para o assunto: *violência*. Logo abaixo está o título em vermelho: *Jogo macabro*. Abaixo do título lê-se: “Brincadeira vira realidade trágica quando, inspirados por RPG, jovens de Guarapari matam parceiro de aventura e seus pais para cumprir tarefas do ‘mestre’”. A reportagem segue explicando como o famoso caso ocorreu. Contudo, a chamada da matéria já é suficiente para que se analise a questão do não-reconhecimento.

Segundo Iser, cada texto é formado por seleções e combinações. A matéria divulgada pela *ISTOÉ Online* selecionou elementos e combinou-os. O fato ocorrido foi: jovens matam garoto e sua família durante jogo de RPG. Para divulgar o fato, a revista conecta as palavras *Violência – Jogo macabro*. Temos aí uma tríade: violência – jogo – morte. A partir deste ponto, no qual a tríade já está consolidada no filtro de experiências e conhecimentos do leitor, especialmente do leitor leigo que não conhece o jogo, torna-se fácil estabelecer uma imagem do jogo enquanto objeto macabro.

⁸⁸ <http://www.comunidadeshalom.org.br/interatividade/emsintonia/mundojovem/impressao/rpg4.html>

A ênfase à violência, e ao fato de que um jogo poderia ter pervertido a mente de jovens, levando-os a cometer um crime, são meios de se chamar a atenção dos leitores. A associação à violência feita pela *ISTOÉ Online* é extremamente clara, uma vez que, na referida reportagem, há uma fotografia, feita por montagem⁸⁹, que mostra um grande fundo vermelho (referência à violência, sangue e morte), os assassinos e, acima de suas cabeças, livros de RPG.

O RPG causaria incômodo, ou até mesmo temor, por fazer uso de imagens violentas ou por utilizar elementos fantásticos?

Já foram analisados dois exemplos nos quais a imagem do jogo é construída negativamente e seu *status* como meio produtor de ficções é negado (pois não é reconhecido). O primeiro caso mostra a questão da ignorância. O segundo mostra que, mesmo conhecendo informações a respeito do jogo (o que pode ser visto ao fim da matéria da *ISTOÉ Online*), o interesse comercial fez com que fosse negado ao jogo seu *status* de ficção – uma vez que a ênfase da matéria é em outro ponto.

No terceiro caso, mostraremos a questão da defesa de limites de um campo a partir da destruição de outro. Neste exemplo é difícil afirmar se há ignorância ou não – o que pode parecer absurdo, pois muitos argumentarão que a falta de informações gera esta terceira causa. A dificuldade da análise reside no fato de que, no campo religioso (nos grupos das chamadas “religiões do livro”), a autoridade está com aquele que interpreta, como diz Iser em *The range of interpretation*⁹⁰. Assim, aquele que interpreta um fato, seja do livro sagrado, seja do cotidiano, está investido de autoridade. É ele (o intérprete) quem serve de guia para a sua comunidade. Sua palavra é lei. Neste contexto, fazemos as seguintes questões: ao

⁸⁹ O que também significa: seleção e combinação de elementos. Não se pode dizer que a montagem da foto tenha sido não-intencional. A foto serve a um objetivo.

⁹⁰ Iser analisa a questão da interpretação no campo das religiões que têm como base um texto sagrado. Deslocado temporalmente e espacialmente do seu contexto de origem, o texto deve ser adaptado à vida da comunidade, segundo Iser. Cabe ao intérprete, o indivíduo investido de poder pela comunidade religiosa, fazer esta adaptação. A autoridade do texto passa ao intérprete – o texto possui autoridade, o intérprete fala *com* autoridade. Logo, a palavra do intérprete também é “sagrada”. (ISER, 2000, p. 13-40).

desconstruírem o RPG, os intérpretes não realizam uma ação *consciente* de defesa de limites de seu campo? Esta ação também não é uma ação movida por interesses comerciais (promoção da fé, promoção dos próprios intérpretes, venda de artigos religiosos, venda de revistas e jornais religiosos etc)?

São questões como estas que tornam difícil analisar se parte do campo religioso é realmente ignorante com relação ao jogo, ou se seus “guias” possuem consciência do que fazem. Vamos ao exemplo.

Alguns religiosos, geralmente religiosos radicais – ou fanáticos –, atacam o jogo ferozmente. No já citado *site: JesusSite*, temos a seguinte matéria, em sua versão modificada para *web: Entretendo-se com a escuridão: as implicações dos RPGs na vida dos jovens*, de Júlio Severo. Nesta matéria, o autor alerta para os perigos que os RPG podem trazer para a vida dos jovens. Extensa e pseudo-científica, a matéria investiga as “influências” do RPG e conclui da seguinte maneira:

Colossenses 2:8 revela que se deixarmos que o modo de pensar do mundo nos entretenha continuamente, corremos o sério risco de nos enfraquecer em nossa fé em Cristo. Aplicando às nossas vidas os princípios da Palavra de Deus, não teremos dificuldade de reconhecer um entretenimento inconveniente. Quando um game é impróprio?

Quando incentiva o jogador a agir de um modo não necessariamente ocultista, mas sem ética e moral, como chutar e bater nos outros e tirar a roupas de personagens femininos.

Quando incentiva o jogador a cometer atos que, na vida real, são ilegais, como vandalismo, assédio sexual, roubo, destruição de propriedade, mutilação ou assassinatos a fim de ganhar pontos para avançar.

Os pais precisam ficar sempre alertas para reconhecer e entender o que pode estar influenciando seus filhos. Como então eles podem ajudar os filhos a não se prejudicar com games impróprios?

1. Orando por eles.
2. Incentivando-os a passar muito tempo lendo a Palavra de Deus (de preferência, numa versão como a NVI ou a Bíblia na Linguagem de Hoje). É claro que um dos maiores incentivos é o seu próprio exemplo.
3. Estabelecendo limites adequados para os tipos de entretenimento que podem ser permitidos no seu lar.
4. Assistindo aos programas de TV e jogando games junto com seus filhos. Fique por dentro do que eles estão vendo, ouvindo e usando. Nessas situações, peça a sabedoria de Deus para transmitir valores morais a eles.
5. Evitando games e programas de TV que tenham conteúdo de violência e atos e insinuações indecentes.
6. Dando atenção a eles. Seu filho provavelmente tem alguns jogos favoritos. Jogue com ele e converse sobre os personagens e como eles lidam com os problemas. Ajude-o a entender como a vida realmente funciona e ensine-o a olhar para Jesus e os personagens justos da Bíblia como modelo de pessoas que sabem enfrentar problemas e batalhas.

7. Limitando o tempo que seu filho passa no computador. Ainda que um game que seu filho jogue não seja violento, passar muito tempo jogando vai aos poucos isolá-lo de um contato saudável com a família, trazendo conseqüência e prejuízos sérios para os relacionamentos.
8. Envolvendo-se na vida de seu filho e incentivando-o a cultivar atividades que o ajudarão espiritual, emocional e fisicamente.⁹¹

Várias das ações humanas (guerras, conflitos, mortes, violência) surgem muitas vezes devido ao não-reconhecimento do *como se*. Mas como isso ocorre? Na matéria lê-se: “Colossenses 2:8 revela que se deixarmos que o modo de pensar do mundo nos entretenha continuamente, corremos o sério risco de nos enfraquecer em nossa fé em Cristo.” No início de sua conclusão, o autor faz uma referência ao texto (Bíblico) que dá validade ao seu campo social, ou um subcampo dentro do campo religioso, pois o autor é evangélico e não fala em nome de todos os religiosos, nem em nome de todos os grupos evangélicos.

Para não haver maneiras de “perder a fé” e assim invalidar o subcampo religioso, o fiel não pode correr o risco de desviar a atenção (na fé) e assim criar a possibilidade de questionamento das regras do círculo mágico.

Júlio Severo critica o jogo dizendo que nele ocorre confusão entre vida e ficção e que os jogos incentivam seus jogadores a praticarem atos malignos ou indecentes. Qual a solução, encontrada por ele, para que os pais possam “ajudar” a seus filhos? A primeira resposta é óbvia e simples: “Orando por eles.” Orar por eles implica em que os pais devem, primeiramente, crer nas regras do jogo (nas regras do jogo social vivido por Júlio Severo – a religião). É um reforço ao círculo mágico religioso o que Júlio objetiva mais uma vez. Contudo, reforçar nunca é demais, e o autor acaba por frisar a importância de que os pais estejam dentro da fé: “Incentivando-os a passar muito tempo lendo a Palavra de Deus (de preferência, numa versão como a NVI ou a Bíblia na Linguagem de Hoje). É claro que um dos maiores incentivos é o seu próprio exemplo.”

⁹¹ <http://www.jesussite.com.br/acervo.asp?Id=842> . O trecho foi copiado sem modificações de quaisquer tipos.

Sem mais delongas, a matéria ainda apela para a “naturalização das regras da vida” – “Ajude-o a entender como a vida realmente funciona” –, e para a necessidade de que o círculo familiar deve funcionar como uma continuidade do círculo mágico religioso⁹². Em outras palavras, a família deve ser a responsável pela sobrevivência espiritual (e também financeira) do campo em questão (números 3 a 8 do artigo de Júlio Severo).

Os exemplos que analisamos demonstram como ao RPG pode ser negado o *status* de ficção. Há um reconhecimento de que as imagens “violentas” presentes em alguns textos dos jogos levam à violência (e à descrença, no caso de Júlio); contudo, a violência é apenas um chamariz para uma questão mais profunda. Tanto nas reportagens, quanto no artigo, o que impressiona é o medo de que o jogo leve os seus jogadores a um *afastamento da realidade*, ao representarem personagens. O RPG, enquanto um objeto fluido (pois não representa um lugar consagrado na sociedade – não é teatro, nem é literatura), parece causar espanto.

Estando em um entre-lugar, à produção ficcional do RPG é negada sua característica de ficção. O saber tácito não vê o jogo como um meio produtor de ficções, é o *como se* que é negado, e, quando isto ocorre, um mundo é destruído. Assim, negar o *como se* do RPG é invalidá-lo enquanto ficção. Ao RPG resta então a ambigüidade: é “brincadeira” ou é “verdade”? O saber de Júlio Severo, por exemplo, classifica-o como uma brincadeira perigosa, pois o jogo pode se tornar realidade. São os limites que o saber tácito impõem à produção ficcional que são percebidos aqui, na análise do caso do RPG.

Cabe ainda responder a pergunta: o RPG é um modo de narrar, como a literatura? Acreditamos que sim, e, também, próximo do teatro e do cinema, cuja influência é inegável. O RPG pode ser visto como um modo de narrar, uma vez que produz ficções pelos mesmos processos que a literatura produz. Há seleção quando um mestre recorta elementos da realidade para compor seu mundo ficcional, e há combinação quando estes elementos são

⁹² Conferir: BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. Trad. Sérgio Miceli, São Paulo: Perspectiva, 2001.

trabalhados pelo mestre. Há também um infinito processo de tradução entre mestres e jogadores, pois, iniciado o jogo, tradução/doação de sentidos/semantização tornam-se unas com o processo de seleção/combinção. Neste sentido, a relação entre RPG e literatura se estende além do uso, por parte do jogo, dos elementos da narrativa. A negociação entre leitor e texto no jogo do preenchimento de lacunas é semelhante entre RPG e literatura. A diferença reside no fato de que, na literatura, a negociação entre texto e leitor não permite uma resposta *no texto* por parte do leitor (o leitor é passivo); e, no RPG, esta resposta *no texto* é constante⁹³. É claro que cada jogador produz sentidos para si; contudo, na criação da narrativa dos RPG, o filtro de experiências do jogador está sujeito a mudanças a todo momento pela intervenção de outros autores/leitores, e a narrativa, por ser fruto do grupo, tem sua própria constituição, forma e conteúdo, modificados por um processo de preenchimento coletivo. Percebemos isso no trecho de sessão abaixo, no qual o mestre narra inicialmente e, logo após dar a palavra aos jogadores, vê a narrativa alterada (coletivamente) e tem seu próprio filtro de experiências modificado:

MESTRE: – Kazzer, você acorda. O quê você vai fazer?

KAZZER: – Eu acordo onde? (*para o mestre*).

MESTRE: – Você está num dos quartos do castelo.

KAZZER: – Já me explicaram o que aconteceu? (*para o mestre*)

MESTRE: – Sim. Já te explicaram que vocês ganharam a batalha. Você estava desacordado.

KAZZER: – Mas e o meu grupo de soldados? Eles morreram? (*porque Kazzer participara de um ataque frustrado antes do ataque que dera a vitória a seu grupo*)

MESTRE: – A grande maioria morreu.

KAZZER: – Então quer dizer que ainda tem algum soldados vivos?

MESTRE: (*jogando os dados para verificar quantos soldados ainda estavam vivos*) – Bom... eram cem homens... destes cem, dez estão vivos.

KAZZER: – Dez vivos?! (*para o mestre*) E onde eles estão?

MESTRE: – Bom... dez vivos, ou melhor, dez inteiros, porque dos outros noventa que foram atingidos (*o mestre joga os dados*), cinquenta morreram e quarenta estão bem despedaçados (*gravemente feridos*). Estes dez devem estar aproveitando a cidade, junto com outros soldados.

⁹³ Devemos lembrar que classificamos os RPG em três grandes correntes. A mais antiga valoriza o rolar dos dados em detrimento da interpretação (*AD&D*), e a mais nova (*Vampiro: a máscara*) faz o processo contrário. Assim, haverá (*geralmente*) uma menor participação dos jogadores no processo de construção coletiva da narrativa quando forem partidários da corrente mais antiga. Nesta, os mestres criam roteiros rígidos nos quais as modificações feitas por jogadores chegam, em alguns casos, a não serem incentivadas. Daí, talvez, a diferenciação dada, pela corrente mais nova, ao termo mestre, abandonando-o e substituindo-o pelo termo narrador. O narrador permite flexibilidade e incentiva as modificações na trama criada por ele.

KAZZER: – Sei.. (*para o mestre*) Então, os dez que estão vivos estão passeando pela cidade?

MESTRE: – Sim.

KAZZER: – Eles terão de morrer!

MESTRE: – O quê?! (*surpreso com a atitude de Kazzer que era capitão dos homens durante o combate*) Mas por quê?

KAZZER: – Porque eles foram covardes. Eles fugiram. Você não lembra do meu personagem matando os que fugiam?

OUTRO JOGADOR DA SESSÃO: – Ah! é mesmo! Lembra? (*para o mestre*) Quando o personagem dele caiu em combate ele começou a atacar os que estavam fugindo.

MESTRE: – É mesmo! Está certo. Você realmente se lembra de alguns fugindo (*o mestre joga os dados*), mas eu agora quero saber se você se lembra do rosto de algum deles.

KAZZER: – Só tem uma coisa... você lembra quando a gente foi invadir a primeira cidade?

MESTRE: – Sei.

KAZZER: – Lembra que eu fiz um ritual com todo o meu pelotão, no qual os soldados fizeram um corte na mão?

MESTRE: – Lembro. (...)

Neste momento há uma discussão entre os jogadores e o mestre atua com o objetivo de determinar qual seria a melhor solução no caso da punição – que Kazzer quer aplicar – pela “fuga” dos soldados.

KAZZER: – Então como é que eu vou fazer? Como eu vou fazer para encontrar eles? (*Kazzer não podia se mover livremente, pois havia perdido uma perna em combate*)

MESTRE: – Bom... há um guarda na sua porta. Ele está a serviço do seu grupo.

KAZZER: – Então eu vou chamá-lo.
(*Kazzer – neste momento interpretando – chama o guarda*)

KAZZER: – Guarda, por favor, convoque todos os membros sobreviventes do meu pelotão. Eu quero ter uma conversa com eles. Todos eles possuem um corte na mão direita.

MESTRE: – Sim senhor! Mas há homens feridos, senhor. – (*fazendo o papel do guarda*)

KAZZER: – (*para o mestre*) Bom, partindo do pressuposto de que quem “tá” inteiro fugiu primeiro eu só vou querer os inteiros. – traga-me apenas os que estão bem (*diz Kazzer, interpretando, para o guarda*).⁹⁴

O personagem de Kazzer mudou o filtro de experiências do mestre (mudando assim a narrativa), quando perguntou quantos soldados estavam vivos – obrigando o mestre a saber a resposta; quando disse que iria matá-los –, causando espanto no mestre; quando mostrou ser possível reconhecer os soldados de seu pelotão, que naquele momento já haviam se misturado ao resto dos soldados do exército (é um exército medieval no qual não havia marcações definidas entre os soldados para diferenciá-los); e quando mudou o cenário ao se perguntar o que fazer – o mestre então disse que havia um guarda em sua porta.

⁹⁴ Sessão ocorrida em Belo Horizonte em maio de 2006. Nesta cena, o grupo de Kazzer (um guerreiro vindo de uma cultura primitiva, mas convivendo com cavaleiros de uma cultura mais desenvolvida) consegue invadir uma cidade. Durante a invasão, Kazzer e seu pelotão foram atingidos por uma grande explosão (feita por um artefato mágico). Kazzer perdeu uma perna e vários de seus homens morreram; contudo, Kazzer queria lutar até a morte e pregava isto aos seus homens, pois aprendera desta forma em sua terra natal.

Retomando a questão do reconhecimento, percebemos que ela se relaciona à do valor, do uso e da legitimidade. Assim, o RPG só pode ser considerado um modo de narrar se o *como se* do jogo não for invalidado. Há então níveis de reconhecimento do *como se* com relação a produtos ficcionais (literatura, filmes RPG), e níveis de *como se* nos jogos sociais. Por um lado o *como se* dos jogadores é processado durante a aventura – um jogador dá validade ao mundo do mestre – assim como um leitor dá validade a um mundo ficcional de um texto determinado. Este é o *como se* de produtos ficcionais.

Por outro lado, a questão do *como se* com relação aos jogos sociais diz respeito à validação dos campos, à legitimação dos mesmos na sociedade. Há níveis de *como se* que determinam o que pode ou não ser matéria de ficção e níveis de *como se* que determinam quais grupos podem ou não produzir ficções.

A discussão sobre a questão do RPG enquanto um modo de narrar continuará sendo analisada adiante.

CAPÍTULO 3 – RPG E HIPERTEXTO

3.1 – RPG e cultura contemporânea

Nos capítulos anteriores, definimos RPG e mostramos as lutas de discursos dentro do campo literário. Veremos, neste capítulo, o RPG como um modo de narrar contemporâneo. Tal modo faz uso de um processo hipertextual na construção de seu texto.

Afirmamos que os RPG são um modo de narrar contemporâneo, por que muitas das características do jogo assemelham-se a características de nossa cultura. Quando traçamos estas características, com base em obras de pensadores como Baudrillard, Jameson, Lyotard e Lévy, percebemos tais semelhanças.

As características mais relevantes da cultura contemporânea, nas quais nos baseamos, são: *efemeridade* – a vida cotidiana modifica-se rapidamente, a arte se modifica, não se pretende eterna; *anarquia* – produtor e receptor trocam posições, autor e leitor trocam posições; *exaustão / silêncio* – a vida se torna uma cópia do passado, não há mais originalidade, a arte chega em seus limites e os questiona; *processo / performance / acontecimento* – o que se aprende hoje não vale para amanhã, necessidade constante de renovação, a arte é performática, ela atende ao momento, mistura público e artista; *antítese* – valores culturais diferentes entram em choque; *hipertextualidade* – o receptor é livre para buscar informações, o leitor constrói seu texto; *simulação* – não há verdades, há modelos, questionamento da verdade em arte e sensação de indeterminação; *transversalidade* – não há campos fechados, e sim fusão de artes e criação de novos modos de narrar⁹⁵.

⁹⁵ Baseado num modelo de Harvey (HARVEY, David. *The condition of postmodernity*. 1995, p. 43), em conjunto com as análises das obras de Connor (*Cultura pós-moderna*), Jameson (*Pós-modernismo*) Baudrillard

Na cultura contemporânea, a procura da verdade é abandonada em detrimento do estabelecimento de modelos que atendam a uma situação específica. Quando analisamos a arte, vemos que o *happening* (LÉVY, 2000, p. 154-155) corresponde a esta idéia. De fato, o estabelecimento de modelos, seguido de descarte e novos modelos (HARVEY, 1995, p. 286) segue o padrão de uma cultura denominada de “cultura de massa”. Podemos pensar que a cultura de massa se estabelece quando há *comunicação em massa*. Contudo, a comunicação em massa não implica em uma cultura de massa; antes, ambas seriam frutos do fenômeno da industrialização (decorrente da Revolução Industrial) (COELHO, 1986, p. 9-10). Assim, cultura de massa, comunicação em massa e o termo indústria cultural surgem quando a industrialização altera a forma como o homem produz e trabalha. Segundo Baudrillard, a mudança do foco da produção para o consumo é determinante para a constituição da cultura contemporânea. Desta forma, a cultura de massa, uma cultura na qual a arte é industrializada ou “massificada” (feita para as massas), assume a função de cultura do consumo de idéias – muitas vezes, idéias prontas e simplistas.

Na sociedade consumista em que vivemos, a cultura é reificada, inclusive o próprio homem é reificado e alienado. A alienação diz respeito ao afastamento do homem daquilo que ele produz, à falta de tempo para criticar a sua sociedade e a recepção de objetos/idéias e padrões prontos; contudo, a alienação é um fenômeno muito maior, e cremos que, segundo as teorias de Lévy (*Cibercultura*), a alienação ocorrerá sempre que o homem acreditar, como verdade natural e inquestionável, em um determinado postulado. Acreditamos que a alienação não se refere somente à cultura de massa na qual vivemos (ou podemos chamar de cultura de consumo). A alienação ocorre, por exemplo, quando há dependência psicológica, fanatismo, política, consumo, *status*, fantasias etc, elevados à condição de “verdade” ou padrão a ser seguido. Contudo, uma das características mais marcantes em nossa cultura é a liberdade de

(*The consumer society*), Lyotard (*A condição pós-moderna*) e Lévy (*As tecnologias da inteligência; Cibercultura e O que é o virtual?*).

escolha – à qual Lévy também se refere, em seu livro *Cibercultura*, como uma libertação pelo conhecimento, disponibilizado a todos (ao menos em teoria) pelo meio material conhecido por *internet*. Em nossa cultura ocorre alienação, mas possuímos também a chance de *escolher*.

Possuir a chance de falar/expressar é uma característica positiva em nossa cultura, ou, como diz Lévy, da cibercultura. Uma cultura que emerge desta sociedade de consumo, extremamente individualista, mas que possui uma grande necessidade de comunicação⁹⁶. De fato, poderíamos dizer que a comunicação é um dos pilares da cultura contemporânea, pois ela (a comunicação) sustenta a descentralização (vários autores), a fragmentação (quebra de padrões e verdades) e a efemeridade (fluxo ininterrupto de informações).

Neste contexto fluido, efêmero e anárquico, o RPG é analisado em contraposição ao campo literário. É importante ressaltar que tanto os RPG como a revolução que permitiu à *internet* se tornar um grande e indispensável veículo de comunicação hoje originaram-se em um mesmo período, que Harvey aponta como um momento crítico para a constituição de nossa cultura:

The confidence of an era can be assessed by the width of the gap between scientific and moral reasoning. In periods of confusion and uncertainty, the turn to aesthetics (of whatever form) becomes more pronounced. Since phases of time-space compression are disruptive, we can expect the turn to aesthetics and to the forces of culture as both explanations and *loci* of active struggle to be particularly acute at such moments. Since crises of overaccumulation typically spark the search for spatial and temporal resolutions, which in turn create an overwhelming sense of time-space compression, we can also expect crises of overaccumulation to be followed by strong aesthetic movements.

The crisis of overaccumulation that began in the late 1960's and which came to a head in 1973 has generated exactly such a result.⁹⁷ (1995, p. 327-328).

⁹⁶ A cibercultura é uma alternativa às mídias de massa. Segundo Lévy, as mídias de massa são “dispositivos de comunicação que difundem uma informação organizada e programada a partir de um centro, em direção a um grande número de receptores anônimos passivos e isolados uns dos outros.” A cibercultura oferece um espaço no qual os receptores podem ou não ser anônimos, mas, certamente, não são passivos nem isolados. (LÉVY, 2000, p. 239).

⁹⁷ “A segurança de uma era pode ser avaliada pela profundidade do abismo entre ciência e moral. Em períodos de confusão e incerteza, a virada para a estética (de qualquer forma) torna-se mais evidente. Já que fases de compressão espaço-temporal são disruptivas, podemos esperar que a virada para a estética e para as forças da cultura, ambas como explicações e *loci* de lutas ativas, seja particularmente aguda nestes momentos. Uma vez que crises de sobre-acumulação tipicamente estimulam a busca por respostas espaço-temporais, que por sua vez criam uma imensa sensação de compressão espaço-temporal, podemos esperar também que crises de sobre-acumulação sejam seguidas de fortes movimentos estéticos.

O RPG pode ser visto como um campo que possui um modo de narrar específico, modo este influenciado pela nossa cultura. Este modo de narrar dos RPG pode ser analisado como um meio hipertextual de produção de textos. O hipertexto é um processo de criação de textos que também possui muitas das características que citamos. Ele se popularizou com a *internet*. Vamos analisá-lo a seguir.

A crise de sobre-acumulação que se iniciou no fim dos anos 1960, e que chegou ao ápice em 1973, gerou exatamente este resultado.” (tradução minha).

3.2 – Hipertexto

Falar sobre novas formas de arte na cultura contemporânea é, certamente, falar sobre hipertexto. Isto se deve ao fato de que o mesmo possui muitas das características da nossa cultura. Segundo Lévy:

Hipertexto é um texto em formato digital, reconfigurável e fluido. Ele é composto por blocos elementares ligados por *links* que podem ser explorados em tempo real na tela. A noção de hiperdocumentos generaliza, para todas as categorias de signos (imagens, animações, sons etc.), o princípio da mensagem em rede móvel que caracteriza o hipertexto. (2000, p. 27).

Ao analisar o fenômeno da cibercultura, Lévy dá muita ênfase ao tipo de produção textual chamada hipertexto. Por focar seu trabalho em torno da *internet* como meio material que revolucionou/revolucionou o mundo, Lévy classifica o hipertexto como “texto em formato digital” que pode ser explorado “na tela”. É evidente, ou ao menos é observável com maior facilidade, o fato de que o hipertexto é bem adequável à *internet*. Afirmamos isto porque o hipertexto não pode ser reduzido ao meio material chamado *internet*; contudo, é nela que o hipertexto melhor pode ser analisado, pois ela o permite existir em toda a plenitude de seu significado.

Segundo *site* da Universidade Federal da Bahia (UFBA), que apresenta resumo, comentários e noções básicas sobre hipertexto:

Hipertexto é um conceito que diz respeito ao nosso modo de ler e escrever. Este termo, criado por Ted Nelson em 1965, definia o novo modo de produzir textos permitido pelos avanços tecnológicos sintetizados na telemática. Nelson criou também o projeto *Xanadu* : "uma imensa rede acessível em tempo real, contendo todos os tesouros literários e científicos do mundo". Os novos processos de registro, transporte e distribuição das informações, profetizados por Vannevar Bush, anunciavam o hipertexto.⁹⁸

⁹⁸ <http://www.facom.ufba.br/hipertexto/cultura.html>

A noção de hipertexto funde-se com a noção de rede. Rede é, nos dois trechos citados, um conjunto de informações que pode ser acessada em tempo real. A necessidade do tempo real se refere à necessidade da “informação aqui e agora”, talvez influência de nossa vida veloz e na qual há constante fluxo de informações.

Sobre a rede, é importante citar um aspecto fundamental: o dos *links*. Toda rede é formada por nós/entrelaçamentos. Numa rede informacional isto pode ser visto como um cruzamento de informações. A rede é o suporte para que haja este cruzamento em tempo real. No caso da informática, a *internet* representa este suporte ao fornecer acesso a milhares de informações em tempo real. A *internet* não é o hipertexto. O hipertexto é o texto formado por *links* (remissões dentro de um texto a outras informações, que por sua vez podem remeter a outras, e assim por diante). Desta maneira, duas características básicas podem ser apontadas para a identificação de um hipertexto: *links* – caminhos para outros textos; *rede* – suporte dos caminhos, moradia dos textos.

Podemos já estabelecer uma relação entre cultura contemporânea e hipertexto. A noção de *link* é aquela dos caminhos, da liberdade de escolha dentro da nossa cultura. O hipertexto representa a possibilidade de guiarmos o texto. A rede, no entanto, é o limite de possibilidades, é o “tudo que temos”.

Voltando às características do hipertexto, notamos que ele não é predeterminado, ou seja, ninguém sabe como será o fim de um hipertexto, nem quais caminhos percorrerá. Ele é, por um lado, anárquico, pois nele há troca de posições: o leitor não é passivo, ele é o próprio autor⁹⁹.

⁹⁹ Devemos explicar o que tomaremos por leitor passivo e leitor ativo. No processo de leitura tradicional o leitor é passivo. No processo de construção do hipertexto o leitor é ativo. Isso quer dizer que a leitura é um processo passivo? Não. Ao longo deste trabalho, analisamos as teorias de Iser e demonstramos que o texto (especificamente a literatura) é um acontecimento. Ela “ocorre” quando da interação entre texto e leitor. O leitor dá vida ao texto e produz sentidos – e isso não é um processo passivo, o leitor cria significados, ele interpreta o texto. O leitor seria, então, sempre “ativo” com relação ao texto que lê. A diferença que queremos deixar clara é a seguinte: o *leitor ativo* (hipertextual) é aquele que *cria* seu próprio texto, buscando novos caminhos dentro do leque de possibilidades (*links*) oferecidas pelo texto que lê (deve ser considerado, também, o mesmo processo de interpretação – preenchimento de lacunas – que ocorre num texto tradicional). O *leitor passivo* cria sentidos e faz

Por ser anárquico, fluido, o hipertexto tem “poder” de variação conforme o tamanho e a qualidade. Pode ser a ligação entre duas notícias irrelevantes ou a construção de uma idéia revolucionária (relacionamento de teorias, por exemplo).

Muitos podem argumentar que o hipertexto é algo que o homem “sempre fez”. Para isso, utilizam o exemplo da enciclopédia. A enciclopédia, com seu sistema de *links*, pode ser vista como uma rede, ou um conjunto de nós na rede de informações. Procurar informação em uma enciclopédia, e, a partir dela, construir novas informações, pode ser visto como um processo de leitura hipertextual. A partir deste exemplo, pode-se pensar que a simples ação de remeter a um outro texto ou fazer referências e estabelecer ligações mentalmente seria um processo hipertextual¹⁰⁰. Contudo, isso não é verdade, o texto traz em si um leque de interpretações acessíveis apenas para aqueles que detêm o código para interpretá-las. Um texto é apenas uma convenção esperando para ser interpretada. O texto jamais será um hipertexto. De fato, a importância do texto consiste em que ele é a essência do hipertexto. Não há hipertexto sem textos; contudo, não há hipertexto se não houver processo. Por processo, entendemos o ato de escolher o caminho de leitura por meio de *links*. Não basta termos lido centenas de livros e estabelecermos relações entre eles. Este é um processo normal de interpretação e construção de relações. No hipertexto deve haver *processo*; no fim da leitura hipertextual, o que sobra é *texto*. Assim, hipertexto e cultura contemporânea possuem mais uma característica em comum: privilegiam o processo¹⁰¹.

Por ser um processo de leitura no qual o leitor escolhe o caminho a trilhar e se torna autor de seu próprio texto, o hipertexto deve ser considerado como algo inacabado. A isto

remissões a outros textos mentalmente, não há quebra na linearidade da leitura, não há criação de novos caminhos por meio dos *links*. O leitor passivo pode escrever textos posteriormente ao ato de leitura (ou anotações enquanto lê), mas ele não cria, fisicamente, o texto que lê.

¹⁰⁰ <http://www.unir.br/~primeira/artigo22.html>

¹⁰¹ O hipertexto é a virtualização do texto. O processo mental de referências/remissões, contextualização, ou, em outras palavras, de interpretação de um texto, sai do âmbito mental para o âmbito do real quando o leitor escolhe os caminhos de leitura. (LÉVY, 2003, p. 41-46).

deve-se a seguinte razão: um processo é algo que se faz; no fim há produto. O produto da leitura hipertextual (hipertexto) é um texto.

Um outro exemplo a respeito da diferença entre texto e hipertexto é a experiência do tempo e do espaço. No processo de leitura textual, o espaço influencia o filtro de interpretações do leitor. No processo de leitura hipertextual, o espaço pode ter diferentes configurações. O espaço físico de uma biblioteca altera o filtro de interpretações, como numa leitura textual, mas o caminhar em busca da informação pode representar uma escolha por um outro caminho – achar um livro mais interessante do que aquele descrito na enciclopédia. Há, também, o caminho percorrido dentro de um espaço imaginário, como é o caso de um RPG. No constante jogo de seleção-combinação / semantização-tradução que os jogadores experimentam, a rede de informações é o limite do discurso do outro e de seu próprio discurso. Cada jogador navega num espaço imaginário construído coletivamente. E este espaço permite a escolha. Um outro espaço no qual a experiência hipertextual é percebida é a *internet*. Na tela do computador navega-se. Há interação e busca por meio dos *links*.

A experiência do tempo atua da mesma forma. O tempo da vida real altera nosso filtro, alterando, assim, nossa leitura de um texto. Em outras palavras, o tempo no hipertexto influencia na busca por textos. Num texto, o tempo influencia a interpretação. Vale lembrar que uma narrativa nunca é contada na íntegra (um texto é cheio de lacunas, preenchidas pelo leitor no ato de leitura). A leitura hipertextual é uma outra forma de negociação e preenchimento de lacunas. Nela, há a criação de lacunas que não estavam inicialmente no texto, mas que surgiram a partir do leque de possibilidades que o mesmo ofereceu e que foram percebidas pelo seu leitor. (ISER, 2000, p. 22-23).

Estabelecemos assim a seguinte distinção: texto é informação a ser interpretada (ele é um acontecimento que ocorre quando há interação dele com o leitor); nele o leitor é passivo (o leitor não cria, fisicamente, o texto); o texto é pré-definido pelo seu autor (o texto possui

um leque de possibilidades, atualizadas de acordo com o contexto e de acordo com as experiências do leitor e das convenções que este segue). Hipertexto é processo, busca, construção de um texto por meio de um leitor ativo (ativo por construir o texto); indefinido (LÉVY, 2000, p. 57).

A inversão de lugares (autor/leitor), o processo (a arte serve ao momento), a coletividade (vários autores) e a apropriação (coleta de informações para a construção de uma obra), são algumas das características, da cultura contemporânea, que podemos encontrar em produções hipertextuais. Se voltarmos à questão do RPG enquanto um modo de narrar, fortalecemos nosso argumento em favor do jogo, quando percebemos que ele possui estas características. Para Lévy, o engenheiro de mundos é o artista da cibercultura (ibidem, p. 145). O RPG, como vimos até o momento, permite uma forma de construção ficcional por meio de uma leitura hipertextual. E por que *leitura hipertextual*? Porque este conceito engloba tanto o ato de leitura quanto o ato de produção de textos (típico do hipertexto). Assim, a experiência do RPG promove o duplo jogo de construção/interpretação de um texto, formado coletivamente. O RPG é um hipertexto que não depende do meio material da *internet* para se realizar. Desta forma, não podemos estabelecer uma relação direta entre *internet* e hipertexto, no sentido de que, apenas nela, ele se realiza plenamente. Também não podemos dizer que apenas no âmbito da informática pode haver hipermídia, um hipertexto que contém sons, imagens, textos ou vídeos. Uma sessão de RPG pode contar com sons, imagens, ou vídeos, inclusive com a presença (ainda incomum no campo da informática) de cheiros e texturas, por meio de incensos e miniaturas. A literatura, no contexto da cibercultura, pertence à categoria de produções hipertextuais, pois conta ativamente com a criação de obras de autoria

coletiva¹⁰² ou de obras cuja realização se dá por meio da interação entre várias artes (um documento formado por hipermídia)¹⁰³.

¹⁰² Por exemplo, as *fan-fictions*. Conferir: MUNDIM, Isabella Santos. *Reading becomes subversion: Roswell's text and Elizabeth's alternates*. 2002. Dissertação (Mestrado em Literaturas de Expressão Inglesa) – Faculdade de Letras – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2002.

¹⁰³ Conferir os sites: <http://www.uol.com.br/haroldodecampos>
<http://www.mac.usp.br/exposicoes/00/aconceitual/exposicao/poesia/>
<http://www.rizoma.net/interna.php?id=296&secao=artefato>
<http://www.cce.ufsc.br/~nupill/poemas.html>

3.3 – RPG – Um objeto “trans”

Com base no conceito de hipertexto, analisaremos agora como os RPG de fato constituem um campo, como um modo de narrar específico, dentro da cultura contemporânea. Contrapondo RPG e literatura, indagamos: os pilares “autor” e “texto”, que servem de sustentação para o campo literário, ainda são fundamentais? Esta questão é base para a discussão sobre novos campos artísticos na cultura contemporânea e serve como análise do campo literário hoje.

Literatura é comunicação. Segundo Iser, a leitura é uma *interação* (ISER in: COSTA LIMA, 1979, p. 83-132) entre texto – que comanda a leitura – e leitor, que sofre efeitos e preenche lacunas, ou, como vimos ao longo deste trabalho, dá vida ao mundo do texto. Em um ato de comunicação, tentamos apreender as informações que nos são passadas. Em um diálogo com um amigo, por exemplo, devemos levar em consideração: regras de convívio social, regras culturais, costumes religiosos, leis, experiências passadas etc. No ato de comunicação da leitura, especialmente no caso da literatura, podemos dizer que também levamos em consideração inúmeros fatores na tentativa de apreender, do texto, as suas informações. Considerar o texto como “literatura” é, inclusive, um dos primeiros e principais fatores que relevamos. A literatura, ou, como diz Iser, um “fingimento” (*make-believe*), é interpretada de maneira diferente daquela utilizada para outros tipos de textos. É que para cada objeto há uma maneira de interpretá-lo. De acordo com Iser, não há interpretações, há gêneros (maneiras) de interpretar (ISER, 2000, p. 7). Nós nos adequamos ao objeto que devemos interpretar (adaptamos o nosso filtro à espera de informações). Cada objeto “resiste” à interpretação, pois interpretar pode ser visto como um ato que tenta tornar o estranho, familiar – uma tradução (ibidem, p. 5) – e em toda tradução há algo que não é traduzido, há perdas e ganhos.

Concluir que no processo de comunicação realizamos, a todo o momento, interpretações, equivale a dizer que traduzimos informações pelo nosso filtro de experiências e pelas convenções que devemos obedecer. No caso da literatura, quanto maior for o nosso filtro de informações (um leitor “culto”), maior será o leque de sentidos produzidos. Como vimos, cada texto oferece uma gama de sentidos.

Os sentidos, porém, são produzidos pelo leitor e é ele quem tem o poder de determinar o que é ou não literatura – não podemos esquecer que o campo literário é formado, também, por leitores “especiais”, historicamente estabelecidos como aqueles que devem determinar o que é ou não literário, e o que é bom ou ruim em literatura. Iser diz que nas “religiões do livro”, a autoridade deixa de residir na obra para residir em seu intérprete, que por sua vez procura adequar a obra à comunidade (ibidem, p. 13-40). Este fato também é apontado por Lévy quando analisa a passagem das culturas orais às culturas escritas (LÉVY, 2000, p. 113-116). Numa comunidade oral, a cultura e a religião refletem práticas locais – refletem seu tempo e lugar. Numa cultura dominada pela escrita, os significados de práticas culturais e religiosas (linguagem, textos) tornam-se cristalizados – eles estão afastados temporalmente e espacialmente dos locais em que se originaram. Neste contexto (o da escrita), há um universal totalizante que tenta definir, como práticas eternas e imutáveis, determinadas convenções. A adequação do texto escrito a um novo tempo e a um outro local se dá via intérprete (um tradutor), que torna familiar o estranho. O cânone literário transforma-se, por meio dos comentários de seus intérpretes, em capital cultural (ISER, 2000, p. 39-40).

Como capital cultural¹⁰⁴, o cânone literário possui força dentro da sociedade. É necessário ensinar as novas gerações. Ensina-se o cânone. Durante o século XX, vários críticos tentaram delimitar o campo literário. Havia uma preocupação, em alguns casos, em se definir a literariedade dos textos – o que torna um texto literatura? Todorov, por exemplo,

¹⁰⁴ Um conjunto de “bons escritores” e “boas obras” que melhor representam a cultura e os costumes (em alguns casos, *bons* costumes) de uma determinada nação.

questiona a noção de literatura. Seria ela um fenômeno histórico? Estaria ela ligada apenas a convenções ou relações sociais? (TODOROV, 1978, p. 13-15).

Contudo, Todorov, mesmo aceitando o fato de que a literatura possui uma função social (um consenso, *make-believe*), procurava por uma característica que tornasse um texto em texto literário (ibidem, p. 15). A busca de Todorov poderia ter sido influenciada, mesmo parcialmente, pela força do cânone, pela aura de sagrado que a literatura tem (a força do capital cultural). Literatura representaria cultura e conhecimento, e é dever do crítico, segundo Compagnon, separar o joio do trigo (COMPAGNON, 2001, p. 225).

Ainda segundo Todorov, reconhecemos um novo gênero a partir das regras que foram infringidas (TODOROV, 1978, p. 24). Podemos então afirmar que haverá gêneros novos sempre que normas forem infringidas? Ou poderíamos dizer que haverá novos modos de narrar sempre que normas forem infringidas? Uma resposta a esta pergunta nos levaria de volta à questão dos limites de um campo. Contudo, podemos afirmar que os diferentes modos de narrar se constituem como campos; logo, é possível dizer que RPG não é literatura e vice-versa. Existem elementos em comum, mas, segundo convenções, as diferenças entre ambos estabelecem seus limites. Por que separar literatura e cinema, dois modos de narrar cujas condições de produção são diferentes mas que possuem muitas semelhanças? Por que classificar textos *arcades* e textos *românticos*?

Os modos de narrar se assemelham a campos; então, mudanças de limites e questionamentos podem levar à criação de novos modos. Todavia, também temos o caso no qual uma mudança na forma de produção do objeto central de um campo pode levar ao surgimento de um novo modo. Se não fosse desta maneira, os diferentes modos de narrar estariam *presos* a meios materiais ou tipos de produção determinados.

Se os estudos sobre literatura ainda se encontram ligados, em sua maioria, à característica de capital cultural e a algumas de suas convenções (o autor, por exemplo), os

RPG surgem como uma forma alternativa de produção ficcional. Nascidos no início da década de 1970, os RPG vinculam-se à cultura contemporânea. Eles se constituem como portadores da maioria das características da cultura contemporânea que citamos. Numa época de apagamento de fronteiras, os RPG despontam como símbolos de uma cultura capitalista, que transfere o foco da produção para o consumo. O resultado é o *slogan* do *Hero Quest*, da *Estrela*: “Você é o Herói!”.

O atrativo inicial dos RPG consiste no fato de que o jogador se vê “livre” de imposições, ao possuir um poder de escolha. Um jogador de RPG *tem o dever de escolher*. Por mais livre que seja uma campanha, devemos ter em mente que a narrativa “pede” por uma seqüência lógica de ações. Assim, um jogador é livre para escolher dentro de uma gama de possibilidades. A total liberdade de escolha é utópica. O fator de maior relevância, quando analisamos o jogo, é o de que os RPG quebram o processo de leitura linear e se utilizam de autoria coletiva¹⁰⁵, questionando, assim – em contraposição à literatura –, os dois pilares que citamos: autor e texto. Um exemplo simples, mas que não reflete o leque de possibilidades de escolha dentro de uma narrativa tradicional de RPG, é o seguinte trecho de *Cidadela do caos*, de Steve Jackson¹⁰⁶:

Você experimenta a maçaneta da porta e ela gira, abrindo para um outro corredor. Logo adiante, a passagem vira para a direita e termina pouco depois em outra porta. Nesta porta há um letreiro que diz “Por Favor Toque a Campanha para Chamar o Mordomo”. Uma corda – evidentemente a campainha – pende ao lado da porta. Você toca a campainha conforme indicado (vá para 40) ou experimenta a maçaneta da porta (vá para 361)? (1990, referência 5).

O sistema de referências, por si só, já é uma forma de se quebrar a linearidade da leitura; contudo, o mais importante é a opção de escolha. Se ao abrir a porta nos depararmos

¹⁰⁵ Connor exemplifica com o teatro experimental da década de 1970. Houve, inicialmente, uma luta contra o texto – “inimigo” da *performance* – e posteriormente, houve uma luta contra o diretor teatral. Neste período, ele diz, há uma ênfase à autoria coletiva e à improvisação. Este é apenas mais um exemplo a respeito dos limites (convenções) e da explosão de questionamentos sobre elementos que promovem, em algum grau, “uma ditadura” em arte. (CONNOR, 1992, p. 112).

¹⁰⁶ Na contracapa lê-se: “Parte história, parte jogo, neste livro VOCÊ se torna o herói!”

com um monstro (afinal não tocamos a campainha), podemos morrer, e, neste caso, deveremos iniciar novamente a aventura. Podemos também, sempre que jogarmos/lermos, nunca abrir a porta, ou podemos jogar/ler apenas uma vez o livro e não abrir a porta. O que há atrás dela?

A linearidade da leitura dá ao campo literário – ao menos à sua parte mais tradicional/conservadora – a oportunidade de preservar o autor (escritor) como fonte *da* autoridade (LÉVY, 2000, p. 115; 147; 151-155), e o intérprete (crítico) como aquele que está habilitado a falar *com* autoridade (ISER, 2000, p. 13-40). Tradicionalmente, somos ensinados a tomar como verdade as interpretações dos professores nas escolas, por exemplo. Estes, por sua vez, buscam sentidos nas obras que interpretam. O “fechamento” do sentido, ou aquilo que encerra o sentido, como diz Lévy, é o autor (embora existam grandes obras cuja autoria é coletiva ou desconhecida; por exemplo, a Bíblia). A partir deste ponto, o professor atua como intérprete da obra, ele pode falar com autoridade, pois recebeu este poder pelas convenções da sociedade – ele é “formado”.

A quebra da leitura linear representa a quebra destes dois pilares. Primeiro, do autor, pois o leitor torna-se autor de seu texto. Segundo, do texto, pois o texto se torna processo e, por possuir uma autoria diversa da tradicional, não pode ser tomado como uma obra que encerra em si *uma* verdade que só os intérpretes poderão perceber. Como Lévy diz, o hipertexto é a virtualização do processo de leitura, é tornar exterior aquilo que fazemos mentalmente quando lemos um texto. Acreditamos que o mais importante no estudo e ensino do campo literário é aumentar o leque (filtro) dos receptores, ensinando maneiras de se interpretar, para que o leitor, quando se deparar com uma obra, possa ter mais opções de interpretação e, quem sabe, *produzir novos hipertextos*, que ele, anteriormente, não produziria

por ter um leque (filtro) limitado. O fechamento de sentidos em uma obra dificulta a sua atualização/virtualização¹⁰⁷ por parte dos leitores.

Pode-se argumentar, entretanto, que gêneros que se utilizam de um processo não-linear de leitura não produzem tantos conhecimentos, ou não são fontes de saber como livros tradicionais. Veremos se isso é verdade.

Em primeiro lugar, ler é um ato de tradução, de acordo com Iser. Interpretar é traduzir e sempre há, no objeto traduzido, resquícios que não são traduzidos, e que levam o homem a buscar os sentidos que ele não apreendeu. Em uma obra literária isso ocorre quando fazemos uma segunda, terceira, quarta leitura. As mudanças temporais e espaciais, e as mudanças em nossos filtros nos levam a reconhecer os resquícios e a produzir novos sentidos. Também não devemos nos esquecer que toda obra é lacunar, e sempre preenchemos as lacunas com nossa imaginação. Reconhecer os resquícios e preencher as lacunas são formas de obtenção de conhecimentos. Voltaremos a este argumento.

Em segundo lugar, toda forma de arte é em si uma forma de produção de saberes. Sempre que selecionamos e combinamos elementos, criamos um espaço imaginário de possibilidades. RPG, por exemplo, é uma criação constante deste espaço e, como outros campos que já foram criticados antes (o cinema, por exemplo), o RPG é criticado também. Isso se deve ao fato de que ele representa mudanças estéticas que ainda são muito recentes (LÉVY, 2000, p. 11). Parece ser muito difícil reconhecer objetos que propõem mudanças nas maneiras consagradas de constituição de espaços imaginários de possibilidades.

Em terceiro lugar, novas técnicas representam um avanço nas formas de se conceber o mundo e a si mesmo. As tecnologias representam extensões de nossos corpos e, a partir delas, concebemos novos espaços de possibilidades¹⁰⁸. A leitura não-linear e as técnicas que

¹⁰⁷ Ver mais adiante, quando analisaremos estes dois termos. Por hora, ressaltamos que o fechamento de sentidos dificulta a atualização de uma obra – ela deve ser relevante para o, e de acordo com, o contexto do leitor. E dificulta a virtualização –, pois pode ser fator de inibição no ato de criação por parte dos leitores.

¹⁰⁸ Conferir: *As tecnologias da inteligência, e O que é o virtual?* de Pierre Lévy.

propiciam este tipo de produção, como vimos, exteriorizam um processo mental e estendem nosso corpo a outros limites (o da informática, por exemplo).

Em quarto lugar, poderíamos fazer um retorno à questão da desvalorização do que chamamos *fantástico*, *imaginário*, *fictício*, *jogo* e *virtual*. O que estes elementos têm em comum? Todos representam um processo no qual uma individualidade é central, mesmo quando há coletividade. Em *fantástico* e *imaginário*, pensa-se que ambos partem de um indivíduo, e que somente são “levados” para a sociedade num segundo momento. Posteriormente, a sociedade alimenta o imaginário do indivíduo. Em alguns casos diz-se que privilegiar o fantástico e o imaginário é privilegiar o falso, a covardia e a necessidade de fugir, ou seja, o escapismo (DURAND, 1997, p. 18-19; 21-22; 392-393; 427-434).

Fictício, *jogo* e *virtual* normalmente são contrapostos a real. Com Iser defendemos que real e fictício são interdependentes e algumas vezes não apresentam distinções claras. O *jogo* nunca é abandono do real. Segundo Huizinga, o jogo cria uma outra ordem dentro da realidade, ele é em si mesmo uma ordem. O jogo faz parte do real. Já *virtual* é um elemento “novo” no conjunto de elementos que analisamos neste trabalho. Lévy¹⁰⁹ analisa o termo e cria a seguinte distinção entre pares: real-possível X virtual-atual¹¹⁰.

Esta distinção é importante, pois nos ajuda a compreender um pouco mais sobre o processo constitutivo de certos modos de narrar da cultura contemporânea. O real (“ocorrência de um estado pré-definido”) é aquilo que há. O possível “é exatamente como o real: só lhe falta a existência”. Ele é “estático”, já “constituído”, um “real fantasmático”, é aquilo que poderá vir com o tempo, pois já está definido (LÉVY, 2003, p. 15-18).

O atual, por outro lado, responderá ao virtual. Atualizar, no sentido de Lévy, é analisar um objeto em um contexto “diferente”/problemático, que oferece questionamento, e achar soluções. A atualização é a solução de problemas. O atual responde ao virtual porque a

¹⁰⁹ LÉVY, *O que é o virtual?*

¹¹⁰ Pierre Lévy (*O que é o virtual?*) refere-se a conceitos (principalmente o dos pares real-possível X virtual-atual) analisados anteriormente por Gilles Deleuze em *Différence et répétition*. (LÉVY, 2003, p. 15).

virtualização significa “potência de mudanças”; em outras palavras, virtualizar é problematizar, escolher, optar, mudar (ibidem).

Assim, o virtual não é o não-real. Lévy diz que a desrealização é tornar um real em um conjunto de possíveis (tornar algo que há em coisas que podem vir a ser – pré-definidas, no entanto). A virtualização – o processo que nos interessa demonstrar – “*pode ser definida como o movimento inverso da atualização*” (ibidem). Ela consiste em transformar o objeto que se encontra solucionado (atualizado) em problemático: “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.” (ibidem).

Desta forma, quando dizemos que o processo de quebra de leitura linear (hipertexto) é um processo de virtualização, que põe em questão, para o campo literário, conceitos como autor e texto, queremos dizer que modos de narrar como o RPG diferenciam-se da literatura tradicional por serem meios de produção “problemáticos”. A diferença consiste, na cultura contemporânea, em que partimos de uma solução (a maneira de se produzir/interpretar textos tradicionalmente – literatura) para um problema (RPG, ficções colaborativas, *fan-fictions*).

Isto nos leva de volta à questão da produção de conhecimentos. A partir do momento em que há virtualização, há um jogo feito com o imaginário. Brincamos com as idéias. O plano do fantástico, imaginário, fictício, jogo e virtual é o plano da obtenção de conhecimentos por uma via lúdica. A hipertextualização nos “obriga” a optar. No caso dos RPG, podemos considerá-lo como um objeto *trans*¹¹¹. Embora a definição deste termo não seja o objetivo principal deste trabalho, ela é fundamental para a compreensão de gêneros como o RPG. *Trans* vem de *transversalidade* e indica um tipo de abordagem científica na qual dois ou mais campos disciplinares unem-se em torno de um objeto em comum. A

¹¹¹ DOMINGUES, Ivan. Em busca do método. In: DOMINGUES, Ivan. *Conhecimento e transdisciplinaridade II: aspectos metodológicos*. Belo Horizonte: UFMG, 2004, p. 17-40.

importância deste tipo de abordagem reside em que, diferentemente de abordagens interdisciplinares (na qual campos disciplinares fundem novos campos) e multidisciplinares (perspectiva na qual não há compartilhamento de metodologias), a abordagem *trans* permitiria: compartilhar metodologias “construídas mediante a articulação de métodos oriundos de várias áreas do conhecimento” (DOMINGUES, 2004, p. 25); ocupar zonas de indefinição ou ignorância dos diversos campos de conhecimento; e gerar novas disciplinas ou manter zonas livres, entre os interstícios disciplinares, “de tal forma que a transdisciplinaridade ficará com o movimento, o indefinido e o inconcluso do conhecimento e da pesquisa” (ibidem).

Quando relacionamos o conceito de *trans* aos RPG, percebemos que os RPG são constituídos por meio da união de vários campos; mas, por serem fluidos, não se estabelecem como algum dos campos que eles utilizam. Há um compartilhamento de saberes e técnicas de diversas formas de arte na constituição dos RPG. Assim, além de atualizar narrativas¹¹², textos e elementos da realidade, o RPG propicia a produção de conhecimentos quando dá a seus jogadores a chance de constituírem narrativas coletivamente. Há, também, um preenchimento de lacunas e um reconhecimento de resquícios feitos coletivamente. Em outras palavras, molda-se, articula-se, deforma-se, problematiza-se o imaginário, há produção de conhecimentos.

Por fim, a contraposição de RPG e campo literário serve como base de apoio à análise do campo literário hoje. Percebemos que os dois pilares do campo literário analisados nesta contraposição – autor e texto – encontram-se problematizados. Não cabe mais definir o autor como fonte de autoridade de um texto, nem definir sentidos para um texto (ou questionar se uma produção ficcional ou um tipo de discurso é digno ou não de análise). As produções hipertextuais (por exemplo o RPG) de nossa cultura apagam a fronteira entre leitor e autor e

¹¹² Os RPG, por exemplo, atualizam mitos. Na definição de Durand, os mitos constituem narrativas (um sistema dinâmico de símbolos). Os jogadores de RPG, ao fazerem uso de mitos, atualizam este sistema – produzem conhecimentos. (DURAND, 1997, p. 62-63).

apontam para o caráter processual de um texto – um *link* para outros textos. É claro que os *links* só serão percebidos por aqueles que detiverem o código para decifrá-los, e esta é uma das funções do campo literário: mostrar maneiras de se encontrar os *links*, mostrar como criar *links*. Se não há literariedade, se não há uma verdade (autor), então, os esforços do campo devem ser em favor do debate a respeito do *como se* da literatura, das ficções colaborativas, das *fan-fictions*, dos RPG e de outros modos de produção ficcionais. Em outras palavras, da análise da ficção e de sua importância para o homem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo estudo dos conceitos de campo e *como se*, constatamos que as semelhanças entre o jogo e a literatura vão além do uso de elementos da narrativa. Tornou-se clara a idéia de que cada campo, quanto maior é o questionamento de seus agentes sobre os limites, apresenta porosidade. Esta porosidade se revela no campo literário quando estudamos dois fatos. O primeiro se relaciona às lutas internas. Estas lutas de discursos geraram as diversas tendências que conhecemos: Formalismo, Estruturalismo, Estética da Recepção, entre outras. A existência de discursos antagônicos dentro do campo literário gera o segundo fato, que é a possibilidade de que estudos como esta dissertação possam ocorrer. Se parte do campo é conservadora, a outra aceita o novo.

Se a luta de discursos é elemento constitutivo de todo campo, então o mesmo ocorre no campo dos RPG. Percebemos isso quando analisamos a evolução do jogo – do rolar dos dados até a ênfase na interpretação. Há luta de discursos nas comunidades e entre os praticantes. O que definiria um bom jogo? Como seria um bom jogo para você? Perguntas como estas hoje vigoram no campo dos RPG¹¹³. O questionamento dos limites – como aquele feito pelos agentes do campo literário – ainda não é tão profundo. É claro que existem tentativas, por parte dos agentes do campo dos RPG, de transformar sua prática. É o que podemos perceber em sistemas alternativos, que não abordamos aqui, como o *Everway*, da *Wizards of The Coast*, um sistema que não faz uso de dados.

A definição de RPG, como apresentada no primeiro capítulo, pode, como diria Huizinga (HUIZINGA, 1980, p. 10-11), ser questionada e invalidada. Este é um processo comum quando tratamos de convenções, pois elas mudam com o tempo. Vejamos o seguinte caso: tratamos nesta dissertação o RPG como um jogo de interpretação. Mas o que é

¹¹³ Estes questionamentos podem ser encontrados nas comunidades sobre RPG no *orkut*.

interpretar? Alguns praticantes podem, simplesmente, constituir um personagem cujas características são as características pessoais do jogador. Assim, a interpretação resume-se à interpretação de fatos ficcionais, ou seja, à resposta à pergunta: como reagir perante uma situação hipotética? E se considerarmos que, durante a maior parte do tempo, os jogadores não precisam levar a interpretação a sério – pois RPG não é teatro –, então a interpretação é apenas este reagir perante situações hipotéticas. Seria como se vestíssemos uma outra roupa e fôssemos capazes de fazer coisas diferentes, ou fora do comum.

Por outro lado, pensamos na interpretação de papéis. Neste caso, assumimos diferentes personalidades. Falamos, agimos e interpretamos os fatos ficcionais como se fôssemos os personagens, ou melhor, temos este ideal. O RPG, pela sua fluidez, não exige que um caminho seja tomado em detrimento do outro – são os participantes de um determinado grupo que cobram, uns dos outros, uma ou outra postura. Assim, a interpretação de papéis pode ser considerada interpretação de fatos. Logo, o “interpretar” do RPG é fluido¹¹⁴.

Percebemos que a questão do uso dos elementos se estende aos diversos níveis que o jogo do *como se* apresenta. Todavia, foi necessário mostrar as semelhanças entre os modos de narrar do RPG e da literatura, para depois passarmos à análise do conceito de campo.

Embora um campo, em geral, possa parecer fechado, ele pode ser invalidado, ou questionado, por se basear em convenções. Quando fazemos um questionamento a respeito de uma prática, percebemos este caráter convencional. Nesse momento, várias são as conseqüências que podem ocorrer a um campo, como vimos. Dentre elas está a renovação. A renovação de uma prática pode implicar na adição de elementos anteriormente estranhos ao campo. Pensamos: RPG não é literatura e vice-versa. Mas isso é apenas uma convenção respeitada por agentes de ambos os campos. É possível perguntarmos: se o RPG é um contar, não poderia ele ser englobado pelo campo literário? Afinal, este analisa textos como os de

¹¹⁴ Em inglês, *Role Playing* leva a uma ênfase na interpretação de papéis, diferentemente do português: jogo de interpretação. O que questionamos é: seria esta ênfase na interpretação de papéis uma porta de acesso ao jogo do *como se*, e, uma vez dentro do mundo ficcional, poderíamos escolher como interpretar as situações apresentadas?

peças teatrais. Não poderia a literatura ser considerada um subcampo do campo dos RPG? O processo de criação literária é mais antigo que o do RPG; logo, não poderíamos pensar que o RPG é uma manifestação do fazer literário na cultura contemporânea e, assim, poderia o RPG ser considerado literatura? Ou ainda, se o RPG for considerado uma forma de expressão da literatura na cultura contemporânea – cultura esta que conta com produções hipertextuais – então, o RPG apontaria o futuro da literatura?

O questionamento de um campo, quando pensamos pela perspectiva da transdisciplinaridade, leva o agente que questiona a se deparar com outros campos. A pergunta básica: *o que é?* pode ser substituída por: *qual o limite da minha prática?*

Se o campo é poroso, ou indefinido em seus limites, ele ainda assim os apresenta. Esta é uma necessidade humana: sempre classificamos objetos e práticas; segundo Iser, traduzimos (ISER, 2000, p. 5). Tornamos o estranho familiar; contudo, o problema da tradução, ou do processo de interpretação, é aquele da negação do *como se*. Seja por não termos o código, seja por interesses diversos, a negação do *como se* representa um ato de destruição de um mundo. Mundo este ficcional, ou campo ficcional, pois cada campo, como cada mundo, representa sempre uma ficção/convenção.

Os diversos níveis de *como se* abordados apontam para o problema da interpretação. Nosso filtro é diretamente influenciado por nossa experiência coletiva; contudo, interpretamos individualmente. Os níveis de ficção, assim, permeiam grupos sociais e indivíduos, sendo que os grupos são tão fluidos e variados quanto o conceito de campo que desenvolvemos. Num grupo de amigos há união, por elementos que constroem uma afinidade entre os membros. Entretanto, estes membros possuem pontos de discordância e interesses diversos. É praticamente impossível delimitar a rede de interesses de um grupo de amigos, mas podemos vislumbrar o grupo.

A ficção varia e, na cultura contemporânea, percebemos uma valorização da expressão individual. Há uma troca de posições entre leitor e autor, e o indivíduo comum se expressa, cria mundos ficcionais ou, no caso de práticas como o RPG, colabora na construção de um mundo ficcional. Neste contexto, o conceito de hipertexto nos ajuda a compreender o fazer ficcional na cultura contemporânea.

Beneficiado pela *internet*, o hipertexto se desenvolve e, cada vez mais, ganha adeptos. A literatura do tipo hipertextual questiona, assim como o RPG, noções como texto e autor. Até onde vai um texto? Que elementos o constituem? Estas perguntas não devem ser feitas com o intuito de legitimar, ou classificar como legítimas, um ou outro tipo de produção. Pelo contrário, estas perguntas devem nos auxiliar na análise de novos tipos de textos. Devemos nos perguntar: quando ocorreu um texto?

Em resumo, mesmo quando comparamos literatura e a produção hipertextual, classificada convencionalmente como jogo, chamada de RPG, percebemos que o uso dos elementos da narrativa é semelhante. Porém, esta semelhança se estende além do uso. Ela aponta para o fazer ficcional. Por outro lado, as diferenças apontam para os modos de narrar – o “contar” de cada campo.

Assim, cada campo, convencionalmente e historicamente determinado, lê a realidade por sua própria perspectiva. Negá-lo é ignorar uma perspectiva, um mundo.

Por fim, as produções hipertextuais apontam para um possível futuro do fazer ficcional. Um futuro no qual a colaboração de diversos indivíduos e o processo de criação serão mais relevantes.

O desenvolvimento deste trabalho levou-nos a considerar a importância da ficção como elemento que define um modo de narrar. Centralizamos o debate na comparação entre os modos de narrar do RPG e da literatura; todavia, podemos dizer que a ficção possui um

papel de grande relevância para o homem, pois cada campo, ou cada aspecto da sociedade, baseia-se em uma convenção – um fingimento, um *make-believe*.

Pretendemos que esta dissertação sirva como base de apoio a um estudo que aprofunde a questão dos limites da ficção: o que é ficção? quando é ficção? para quem é ficção?

REFERÊNCIAS

ABRAMS, M. H. *The mirror and the lamp – romantic theory and the critical tradition*. New York: Oxford University Press, 1971.

ADVANCED dungeons and dragons; livro do jogador: São Paulo: Abril Jovem, 1995.

ALVES, Tânia Ribeiro. *A Fantasia Medieval na Contemporaneidade – Estudo através da análise de jogos de Role Playing Games (RPG)*. 2002. Monografia para obtenção de título de Bacharel em História – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas – Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2002.

ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. São Paulo: Moderna, 1999.

AUTHIER, Michel, LÉVY, Pierre. *As árvores de conhecimentos*. São Paulo: Escuta, 1998.

BAUDRILLARD, Jean. *The consumer society: myths & structures*. London: Sage Publications, 1998.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOURDIEU, Pierre. *Coisas ditas*. Trad. Cássia R. da Silveira e Denise M. Pegorim, São Paulo: Brasiliense, 2004.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. Trad. Sérgio Miceli, São Paulo: Perspectiva, 2001.

BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte: Gênese e estrutura do campo literário*. Trad. Maria Lúcia Machado, São Paulo: Companhia das letras, 1996.

CANDIDO, Antonio. *A personagem do romance*. In : CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*. 8ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

COSTA LIMA, Luiz (org.). *A literatura e o leitor*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

COSTA LIMA, Luiz (org.). *Teoria da literatura em suas fontes*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983. v. 1.

COSTA LIMA, Luiz (org.). *Teoria da literatura em suas fontes*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983. v. 2.

CONNOR, Steven. *Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves, São Paulo: Loyola, 1992.

- DIMAS, Antônio. *Espaço e romance*. São Paulo: Ática, 1994.
- DOMINGUES, Ivan. Em busca do método. In: *Conhecimento e transdisciplinaridade II – aspectos metodológicos*. Belo Horizonte: UFMG, 2004.
- DUNGEONS and dragons, o livro de regras*. São Paulo: Grow Jogos e Brinquedos, s.d..
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. 3ª ed., São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ELIOT, T. S. *Ensaaios*. São Paulo: Art, 1989.
- GOODMAN, Nelson. *Ways of worldmaking*. 6ª Ed. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1992.
- HAGEN, Mark Rein. *Vampiro: a máscara*. Trad. Sylvio Gonçalves, São Paulo: Devir, 1994.
- HARVEY, David. *The condition of postmodernity*. Massachusetts: Blackwell Publishers, 1995.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Trad. Johannes Kretschmer, Rio de Janeiro: UERJ, 1996.
- ISER, Wolfgang. *The fictive and the imaginary – Charting literary anthropology*. Baltimore: The Johns Hopkins Press Ltd., 1993.
- ISER, Wolfgang. *The range of interpretation*. New York: Columbia University Press, 2000.
- J.R.R. Tolkien – Documentário*. Produzido e dirigido por Julian Birkett; Series Editors – Michael Poole - BBC. Tradução e Legendas: GLOBOSAT. Exibido no canal pago GNT.
- JACKSON, Steve. *GURPS: generic universal roleplaying system – módulo básico*. 2º ed. São Paulo: Devir, 1994.
- JACKSON, Steve. *A cidadela do caos*. Trad. Marco Antônio Esteves da Rocha, Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1990.
- JACKSON, Steve. *Encontro marcado com o m.e.d.o*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1992.
- JACKSON, Steve. *As guerras de Trolltooth*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1989.
- JACKSON, Steve. *A Nave espacial traveller*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1982.

JACKSON, Steve. *RPG – aventuras fantásticas*. Uma introdução aos role-playing game. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1984.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian. *O Caminho do feiticeiro*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian. *O Caminho do guerreiro*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian. *As Coligações de kether*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1985.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian. *O Feiticeiro da montanha de fogo*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian. *Mares de sangue*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1985.

JACKSON, Steve, LIVINGSTONE, Ian. *Planeta rebelde*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1992.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo – A Lógica cultural do capitalismo tardio*. 2ª ed. São Paulo: Ática 1997.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O Foco Narrativo*. 8ª ed. São Paulo: Editora Ática, 1997.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu Costa, 2ªed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves, São Paulo: Editora 34, 2003.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2002.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa, 5ª ed.: José Olympio.

LIVINGSTONE, Ian. *O Calabouço da morte*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1984.

LIVINGSTONE, Ian. *A Cidade dos ladrões*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

LIVINGSTONE, Ian. *A Floresta da destruição*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

LIVINGSTONE, Ian. *Prova dos campeões*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1993.

LIVINGSTONE, Ian. *O Templo do terror*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1985.

MARQUES, Reinaldo Martiniano. *O espaço da teatralidade*. In: *O Eixo e a Roda*. Belo Horizonte: UFMG, 1985. v. 4, p. 110-125.

MUNDIM, Isabella Santos. *Reading becomes subversion: Roswell's text and Elizabeth's alternates*. 2002. Dissertação (mestrado) para a obtenção do título em Mestre em Literaturas de Expressão Inglesa – Faculdade de Letras – Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2002.

OS MUNDOS da Magia. São Paulo: Abril Jovem, 1995. v. 1.

NUNES, Benedito. *O Tempo na narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

PEREIRA, Farley Eduardo Lamine, R.P.G. / *Entre o Jogo e a Literatura*. 2003. Monografia para obtenção de título de Bacharel em Letras – Faculdade de Letras – Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Flores da escrivantina – ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

RENA, Alemar Silva Araújo. *Do autor tradicional ao agenciador cibernético: do biopoder à biopotência*. 2006. 182 f. Dissertação (mestrado) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

ROCHA, João Cezar de Castro (org). *Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser*. Trad. Bluma Waddington Vilar e João Cezar de Castro Rocha, Rio de Janeiro: UERJ, 1999.

SERRES, Michel. *Hominescências: O Começo de uma nova humanidade?* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

TODOROV, Tzvetan. *Os gêneros do discurso*. Trad. Ana Mafalda Leite, Lisboa: Edições 70, 1978.

TOLKIEN, J.R.R. *O Senhor dos anéis – A Sociedade do anel*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

TYNIAANOV, J. *Da Evolução literária*. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira (org.). *Teoria da literatura – formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1971. p 105-118.

Sites¹¹⁵

Comunidades sobre RPG

Dungeons and Dragons Brasil:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=197438>

GURPS Brasil:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=47176>

Heróis de verdade (pró-RPG):

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=5325406>

Mulheres e RPG:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=214389>

Rede RPG:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=230239>

RPGBH:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=54960>

RPG Brasil:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=34919>

RPG é arte:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=22157411>

RPG & Educação - oficial:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=99762>

RPG e literatura:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=4679390>

RPG, isso que é cultura:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=7910336>

Sou mestre de RPG:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1257656>

Taverna:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=93453>

¹¹⁵ Todos os *sites* desta dissertação foram acessados durante o período de junho a novembro de 2005. Durante março de 2007, constatamos que alguns *sites* foram retirados do ar. No entanto, mantivemos os endereços consultados para a elaboração de nossa pesquisa.

Vampiro: a Máscara Brasil:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=26345> ¹¹⁶

Crimes e RPG – artigos pró e contra o RPG

http://gazetaonline.globo.com/minutoaminuto/local/index_materia.php?cd_matia=46416&cd_site=0

<http://www.almg.gov.br/Not/BancoDeNoticias/Not505085.asp>

<http://www.comunidadeshalom.org.br/interatividade/emsintonia/mundojovem/impresao/rpg4.html>

<http://www.correiodabahia.com.br/2001/11/04/noticia.asp?link=not000038177.xml>

<http://www.estadao.com.br/cidades/noticias/2005/mai/20/194.htm>

<http://www.falerpq.com.br/site/modules/news/article.php?storyid=451>

<http://www.geocities.com/segedosdorpg/dquest.html>

<http://www.jesussite.com.br/acervo.asp?Id=842>

http://www.jesussite.com.br/noticias_detalhe.asp?id_news=102

<http://www.jornalonorte.com.br/nacional/?47065>

http://www.lagoinha.com/forum/forum_ver.asp?SalaCodigo=126

<http://www.rpg.com.br/index.php?categoria=3&id=733>

<http://www.terra.com.br/informatica/2001/10/23/000.htm>

http://www.terra.com.br/istoe/1858/brasil/1858_jogo_macabro.htm

<http://www.tribunadosol.com.br/geral/?id=10931>

Sobre literatura colaborativa, hipertexto e arte digital

<http://www.cce.ufsc.br/~nupill/poemas.html>

¹¹⁶ É necessário ser cadastrado no *site* do *orkut* (<http://www.orkut.com>) para poder ter acesso às comunidades virtuais. Nas comunidades discute-se, geralmente, os assuntos relacionados a seus nomes. “Taverna” é uma comunidade voltada para discussões gerais sobre o assunto e jogos de RPG via *orkut*. “Heróis de verdade” é uma comunidade voltada à luta contra o preconceito ao jogo.

<http://www.contandohistoria.com.br/flash/principal.htm>
<http://www.desvirtual.com/thebook/ebook.htm>
<http://www.eb.ufmg.br/memex/discorigido/ano3n07/arteimp.htm>
<http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/psan-maquina.htm>
<http://www.explicacoes.com/historias/>
<http://www.facom.ufba.br/dama/intro.htm>
<http://www.facom.ufba.br/hipertexto/historia.html>
<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>
<http://www.mac.usp.br/exposicoes/00/aconceitual/exposicao/poesia/>
<http://www.pucsp.br/~cimid/4lit/longhi/hipertexto.htm>
<http://www.quattro.com.br/passage/ficinth.htm>
<http://www.rizoma.net/interna.php?id=296&secao=artefato>
<http://orbita.starmedia.com/~complexidade/hiper6.htm>
<http://www.triplov.com/hipert/hipert.htm>
<http://www.unb.br/fac/ncint/site/index.htm>
<http://www.unir.br/~primeira/artigo22.html>
<http://www.uol.com.br/haroldodecampos>

Sobre RPG

<http://www.daemon.com.br/>
<http://www.devir.com.br/>
<http://www.editora.conclaveweb.com.br/index.htm>
<http://www.falrpg.com.br/>
<http://www.rederpg.com.br/>

<http://www.rpg.com.br/>

<http://www.sjgames.com/>

Sobre RPG e educação

http://www.educacaoonline.pro.br/a_aventura_da_leitura.asp?f_id_artigo=110

<http://www.jogodeaprender.com.br/>

<http://www.rpgeapedagogiadaimaginacao.blogspot.com.br/>

<http://www.rpgnaeducacao.blogspot.com.br/>

<http://www.simposiorpg.com.br/publica.html>

<http://www.usp.br/agen/repgs/2005/pags/065.htm>

Trabalhos científicos com RPG

<http://venus.rdc.puc-rio.br/imago/site/virtualidade/ensaios/klimick.htm>

<http://www.historias.interativas.nom.br/index.htm>

<http://www.rpg.net/sites/252/quellen/sources.html>

<http://www.ufmt.br/cacomp/Downloads/monografias/advancedLessonsAndDragons.pdf#search='RPG%20%20educa%C3%A7%C3%A3o'>