



RPG e interacionismo simbólico¹

Vinícius Rennó Bueno da CUNHA²
Maurício de Medeiros CALEIRO³
Universidade Federal de Viçosa, MG.

RESUMO

Difícilmente se encontra no Brasil algum trabalho acadêmico que fale a respeito do *Role-Playing Game* (RPG) em si. Como se trata de uma atividade intelectual complexa, este artigo trata do seu aspecto comunicacional. Para tratar de tal assunto, escolheu-se a teoria de George-Herbert Mead sobre o Interacionismo Simbólico, pois através dessa teoria é possível explicar como se dão as interações comunicativas entre os participantes de uma sessão de RPG. Além disso, também é abordada aqui a influência do imperialismo cultural dos EUA no mercado editorial brasileiro de RPG. Ressalta-se que, fora do campo da educação, há relativa escassez de debates sobre tal objeto de estudo e, como este se trata de uma atividade sócio-comunicativa, é importante discuti-lo a luz da Teoria da Comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Imperialismo Cultural; Interacionismo Simbólico; *Role-Playing Game* (RPG).

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, surgiram no Brasil inúmeros trabalhos acadêmicos sobre a relação entre o *Role-Playing Game* (RPG) e a educação, como, “RPG e Educação”, de Marcos Tanaka Riyis, e “Experiência prática com o RPG aplicado à educação”, de Carlos Klimick, os quais abordam questões práticas da aplicação do jogo na aprendizagem elementar, de História ou Literatura, por exemplo. Porém dificilmente se encontra algum que fale a respeito do RPG em si. Um dos raros exemplos, em língua portuguesa, seria a dissertação antropológica “A aventura da leitura e da escrita”, de Andréa Pavão (COSTA & SILVEIRA, s.d.). Por esse e outros motivos, o presente artigo trata, pelo menos, de um aspecto dessa lacuna: o seu caráter comunicacional.

Estabelecido o foco de estudo, a pesquisa iniciou-se com o levantamento bibliográfico concernente ao tema e escolha da abordagem mais adequada. Feitas algumas leituras, constatou-se que o método mais eficiente seria o da observação participativa (MALINOWSKI, 1986 *apud* CAPRARA & LANDIM, 2008).

¹ Trabalho apresentado no IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Graduando do 3º período do curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal de Viçosa. Email: vinicius.cunha@ufv.br

³ Orientador do trabalho. Professor (em 2011) do Curso de Jornalismo da UFV. Email: mauricio_m_caleiro@yahoo.com.br



Por isso, o pesquisador conviveu com um grupo de entusiastas do RPG, formado por um Narrador e dois Jogadores, e reuniu informações diversificadas sobre os processos comunicacionais dos mesmos durante as sessões de jogo, ao longo de três meses (entre março e maio de 2011). Posteriormente, analisaram-se as principais características da atividade e as interações simbólicas que acontecem entre os seus participantes.

Depois, em posse de tais análises, foram feitas entrevistas livres com os três participantes, para saber da percepção individual de cada em relação à atividade. Levando em consideração seus conhecimentos particulares e suas interpretações das situações mais emblemáticas que ocorreram ao longo das sessões de jogo.

Por fim, realizou-se a revisão bibliográfica sobre os textos que abordam a teoria da comunicação que melhor se enquadra aos objetivos do estudo, e em trabalhos acadêmicos sobre RPG no Brasil.

Dentre as possíveis teorias da comunicação nas quais se poderia basear para tratar de tal assunto, escolheu-se a de George-Herbert Mead sobre o Interacionismo Simbólico, por ser uma base muito propícia para o presente estudo, como será demonstrado a seguir. Sendo que se deve levar em consideração que

Mead não foi um teórico da comunicação, mas esta ocupa sem dúvida um lugar muito importante na questão central de sua reflexão, que é a correlação entre a experiência e as condições onde ela se produz, entre o indivíduo e o mundo comum (FRANÇA, 2007: 1).

Para Mead, “a comunicação seria inseparável do ato social no qual participa na realização. A comunicação seria a mediação que viabiliza atividades cooperativas em uma sociedade” (BRAGA & GASTALDO, 2009: 80). Portanto, pode-se dizer que uma atividade social como o RPG só é possível devido à comunicação. Resta saber como seriam as interações comunicativas entre as pessoas enquanto participantes de uma sessão de RPG. Eis a questão central deste artigo. Para tentar respondê-la é preciso explicar minuciosamente a atividade estudada. Mas antes, uma breve contextualização crítica da sua história no Brasil se faz necessária.

Imperialismo Cultural no RPG

Para se compreender bem como se deu o processo de introdução do RPG no Brasil, vale reproduzir parte da síntese histórica elaborada por Eliane Bettocchi (2002):



Nos Estados Unidos, Dave L. Arneson (...) e Gary Gygax desenvolveram, em 1974, o primeiro RPG propriamente dito, *Dungeons & Dragons* (...), onde os jogadores interpretavam personagens numa história narrada por um juiz. (...) Segundo Amâncio (1997), o RPG chegou ao Brasil na década de 1970, via estudantes estrangeiros e brasileiros de passagem pelo exterior. As primeiras traduções apareceram no final da década de 1980, pela Editora Marques Saraiva. Em 1991, a Editora Devir traduziu o RPG GURPS. (...) Esses contatos iniciais levaram muitos jogadores [brasileiros] a desenvolverem seus próprios sistemas de regras e ambientações, inicialmente de forma amadorística, até o surgimento de editoras profissionais especializadas no assunto. (...) *Tagmar* (...), de Julio Augusto Cesar, Leonardo Nahoum, Marcelo Rodrigues e Ygor Morais, um jogo de fantasia, foi o primeiro RPG publicado no Brasil. Da mesma forma que a TSR americana, foi criada a GSA, em 1991, pelos próprios autores. A mesma editora lançou em 1992 *O Desafio dos Bandeirantes* (...), de Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luis Eduardo Ricon. O jogo foi considerado original e ousado por abordar, pela primeira vez, uma ambientação brasileira - Brasil colonial - com elementos de mitologia nativa, em lugar da já desgastada fantasia europeia. Este trabalho enfrentou críticas e preconceitos por parte do público, mas acabou arregimentando uma pequena e fiel legião de fãs. (...) No início da década de 1980, além da ampliação no leque de ambientações (...), essa nova leva de jogos viu o surgimento de uma novidade em termos de regras: o conceito de sistema genérico. Este conceito contribuiu para a diversificação sem mudança de regras, pois estas se aplicavam a qualquer ambientação. (...) O mais popular desses sistemas foi e continua sendo *GURPS*, de Steve Jackson, publicado em 1987 pela Steve Jackson Games. (...) Em 1992, a então desconhecida White Wolf lançou no mercado o RPG *Vampire: The Masquerade*, criação de Mark Reighn-Hagen. (...) Os suplementos do jogo *O Desafio dos Bandeirantes* foram os primeiros a incorporarem influências da White Wolf. *O Vale dos Acritós* (...), de Carlos Klimick e Flavio Andrade foi publicado pela GSA, ainda em 1995. Em 1997 a Akritó Editora, do Rio de Janeiro, publicou a primeira versão do RPG *Era do Caos* (...), de Carlos Klimick, Eliane Bettocchi e Flávio Andrade. Este RPG ambienta o Brasil num futuro próximo (BETTOCCHI, 2002: 41-47).

Essa contextualização histórica poderia continuar com a citação de vários outros títulos e datas até 2002, ano em que Bettocchi defendeu sua dissertação de mestrado. Porém o trecho acima é suficiente para demonstrar que os principais títulos comerciais de RPG no Brasil são, em sua maioria, estrangeiros e desde sua origem eram os que tinham maior facilidade de distribuição e circulação, enquanto que os nacionais e independentes eram pouco conhecidos. Mas isso mudou com a popularização da internet, que possibilitou o acesso e a divulgação de inúmeros títulos independentes nacionais e estrangeiros. Como diria Ortiz (1994: 110), “o espaço, que surgia ainda como uma resistência à mobilidade total, definindo os indivíduos e as formas em relação ao solo, às cidades, aos países, transubstancia-se em elemento abstrato”.



Entretanto, mesmo com a maior acessibilidade e sensível melhora na qualidade dos títulos nacionais, são os estadunidenses os mais populares e, conseqüentemente, os mais vendidos e usados. Sendo os profissionais, como D&D e GURPS, os carros-chefes desse restrito mercado.

Nesse contexto, percebe-se certa imposição externa ou, pelo menos, um modismo vindo de fora, no que se diz respeito à edição, à diagramação e à forma como se apresentam os RPG's produzidos no Brasil. Por mais que haja autenticidade e originalidade nos temas, ou ressignificação de temas anteriores, seus editores são levados a seguir o “padrão mundial” de qualidade. Do contrário, estariam se arriscando a não serem assimilados pelo mercado, tanto o econômico como o cultural. Em outras palavras,

Importar o produto acabado é importar o ser, a forma, que encarna e reflete a cosmovisão daqueles que a produziram. Ao importar o cadillac, o chicletes, a coca-cola e o cinema [ou mesmo o RPG] não importamos apenas objetos ou mercadorias, mas também todo um complexo de valores e de condutas que se acham aplicados nesses produtos (CORBISIER, 1960 *apud* ORTIZ, 1994: 93).

Feita essa constatação, pode-se dizer que a própria disseminação do Jogo das Representações, cuja origem é estadunidense, talvez seja em si uma manifestação do imperialismo cultural dos Estados Unidos da América, claramente explicitada no nome pelo qual é mais conhecido no Brasil: RPG, sigla de uma expressão em inglês, a qual será explicada mais adiante. Esse debate poderia se prolongar mais, porém ele é aludido aqui apenas para contextualizar, em âmbito global, a presente pesquisa, cujo foco principal são as interações simbólicas que ocorrem em uma sessão da atividade em questão.

O que é RPG?

Role-Playing Game é comumente traduzido como Jogo de Representar Papéis. Tal tradução de “Game” é um tanto controversa. Pois em português, a palavra “jogo” leva a crer que um (ou mais) dos participantes da atividade sairá vitorioso sobre os demais. Entretanto, geralmente nos RPG's não há vencedores ou perdedores. Talvez, “brincadeira” ou “passatempo” seriam traduções mais apropriadas para se alcançar o significado original da expressão em inglês. Porém, por ser uma atividade com regras bem definidas, pode-se dizer que se trata realmente de um jogo, no sentido estrito.

Em suma, é uma atividade lúdica em que um grupo de pessoas interage usando a criatividade e a imaginação para construir coletivamente uma narrativa única, participando de forma ativa como seus autores e também como suas personagens. Um dos participantes, que assume o papel de Narrador, coordena a atividade, como se fosse um diretor de teatro. Sendo o responsável por criar, oralmente, um cenário de fundo e propor desafios e situações dentro da história (ou Aventura ou Crônica) a serem superados pelos demais. Estes, chamados de Jogadores, interpretam, também de maneira oral, as personagens dessa trama, podendo alterar os seus acontecimentos, numa dinâmica interativa e colaborativa (LOUREIRO & RAMOS, s.d.).

Há várias formas de RPG, como, o eletrônico (em *videogames* e computadores), o *online* (através da internet ou em rede) e o tradicional (ou “de mesa”, que se dá presencialmente). Contudo, será abordado apenas este último, por questão de recorte metodológico.

No RPG tradicional os participantes se reúnem ao redor de uma mesa e, além de usar a própria imaginação, também fazem uso de livros nos quais se baseiam para criar suas histórias e personagens, lápis e papéis para anotações e, eventualmente, poliedros multifacetados de faces numeradas (comumente chamados de dados), que são usados para se sortear uma dentre as várias possibilidades de certas situações de jogo que requerem imparcialidade (como pode ser visto na Figura 1 abaixo).



Figura 1: Mesa de RPG tradicional no XVI Encontro de RPG de Viçosa.
Fonte: acervo pessoal do autor.



Uma sessão ideal de RPG

Geralmente, essa atividade é dividida em sessões e acontece com certa periodicidade, como os episódios de um seriado de televisão. Podendo acontecer mensalmente, quinzenalmente, semanalmente ou diariamente, dependendo da disponibilidade de seus participantes para se reunirem. Há casos em que ela acontece em uma única sessão. Para efeitos didáticos e de síntese, será estudada como seria uma única sessão de RPG.

Antes de dar início ao jogo, o Narrador propõe uma ideia de cenário imaginário aos Jogadores. Caso eles não a aceitem, o grupo busca um consenso quanto à formulação de outro cenário que agrade a todos ou a maioria. Caso aceitem, o Narrador pede para que construam as personagens protagonistas, ou lhes entrega algo pronto, de acordo com o cenário proposto e com base em regras pré-estabelecidas em manuais específicos de sistema de jogo, previamente elaborado ou escolhido (dentre os que se encontram no mercado ou disponíveis gratuitamente ao público) pelo Narrador.

Em uma sessão genérica de RPG, primeiro o Narrador descreve o cenário e narra alguns fatos ficcionais que podem ser importantes para a Aventura. Com isso, lança um mote de enredo, geralmente um desafio ou mistério, que poderá ou não ser seguido pelos Jogadores. Estes, por sua vez, interpretam suas personagens de acordo com as personalidades, habilidades e históricos escolhidos (por eles mesmos ou pelo Narrador) e suas próprias vontades, dizendo quais serão as ações ou intenções de suas personagens. Desta feita, o Narrador reflete a respeito e expõe as consequências de tais ações dentro do contexto narrado e faz surgir novas situações ou desafios a serem superados.

E assim a atividade segue por diante, até o final da sessão ou o desfecho da história. Se os participantes assim quiserem e puderem, a história pode ser continuada na sessão seguinte.

Claro que em uma situação real essa atividade não acontece de maneira tão perfeita. Quase sempre há a possibilidade de ruídos ou falhas na comunicação entre os participantes. O que pode afetar a qualidade do entretenimento ou mesmo afetar a trama da Crônica que está sendo criada e narrada. Entretanto, dificilmente chega a interromper ou dar término à atividade. Apesar de ser um modelo ideal, essa descrição serve como base ilustrativa para compreender o que pode acontecer na prática.



É importante frisar que não se pretende negligenciar o caráter intelectual, reflexivo e moralizante do RPG. Há uma pequena parcela de pessoas que busca nessa atividade algo mais, além da diversão. Porém, mesmo que haja outros motivos para alguns participarem, com certeza o entretenimento é um desses motivos. Mas não necessariamente o principal.

O Interacionismo Simbólico

Termo criado por Herbert Blumer para identificar os estudos de Mead acerca do papel central da linguagem nas relações sociais,

O interacionismo simbólico é uma abordagem sociológica das relações humanas que considera de suma importância a influência, na interação social, dos significados bem particulares trazidos pelo indivíduo à interação, assim como os significados bastante particulares que ele obtém a partir dessa interação sob sua interpretação pessoal (WIKIPÉDIA)

Como o RPG se trata de uma atividade social e, portanto, comunicativa, nada melhor do que esse tipo de abordagem para estudá-la. Pois os participantes precisam estabelecer contato uns com os outros para determinar o desenrolar da história que estão criando em conjunto.

Segundo essa teoria, tal contato é feito por meio de gestos significativos. Os quais, segundo Mead (*apud* FRANÇA, 2007), são a essência de qualquer interação comunicativa, pois sem esses não há comunicação. E sem essa não há qualquer relação social, muito menos uma sessão de RPG.

O gesto existe em função de sua vinculação com a atitude, e ele é o meio, o mecanismo que permite o ajustamento entre as ações dos diferentes organismos. (...) Entre os gestos, alguns têm uma natureza especial: são os *gestos significativos*, *gestos que contêm em sua base uma ideia, ou significação*. Existe comunicação quando os gestos se tornam símbolos significativos, quando eles fazem parte de uma linguagem e trazem um sentido partilhado por todos os indivíduos envolvidos na ação (FRANÇA, 2007: 2 – grifo meu).

Dentro da atividade estudada, tais gestos significativos se dão por meio da fala, da linguagem corporal (tanto a real como a descrita em a narrativa) e, algumas vezes, da escrita. Esses gestos afetam duplamente emissor e receptor. Por exemplo, o Narrador se coloca mentalmente no lugar de cada um dos Jogadores a partir de suas possíveis respostas – enquanto personagens da narrativa – à situação de jogo que proferirá. Isso



lhe dá o poder de controlar o próprio comportamento, ou seja, a maneira como conduzirá a narrativa para melhor atender aos anseios dos demais, e de controlar a forma como intervém no comportamento dos mesmos.

“A significação de um gesto indica aquilo ao qual reagimos e antecipa o conjunto das reações que o gesto pode suscitar” (FRANÇA, 2007: 3). Ou seja, existe aqui a capacidade de antecipar a reação do outro e escolher a ação mais conveniente naquele contexto. Por exemplo, há uma preocupação dos participantes da sessão de RPG em não tratar de assuntos que não cabem dentro da atividade ou que causem a quebra do encantamento gerado pela narrativa ficcional. Pois isso pode ocasionar a implosão da atividade e, se os participantes realmente assim o desejarem, farão o que estiver em seu alcance para que ela se mantenha intacta.

Para se compreender melhor, requer-se um exemplo mais elaborado: o Narrador descreve a dois Jogadores, um inexperiente (denominado Jogador 1) e outro experiente (Jogador 2), a cena de um cômodo no qual suas personagens se encontram. Onde há um baú fechado ao centro e uma chave pendurada na parede do fundo. Ao dizer isso, o Narrador pode ter antecipado que o Jogador 1, por ser iniciante, talvez não verificasse a existência de qualquer perigo e faria com que sua personagem tentasse usar a chave para abrir o baú e ver o que há dentro. Realmente, o Jogador 1 tem esse impulso e diz diretamente ao outro que acabaram de encontrar um tesouro fácil. Porém, como o Jogador 2 é experiente, sabe que é possível que aquilo possa ser uma artimanha do Narrador. Então ele avisa indiretamente ao Jogador 1, através do diálogo entre as personagens, que antes de tentar o óbvio é melhor averiguar se não há armadilhas. Com efeito – depois de fazer os devidos testes de probabilidade com os dados, para ser imparcial e deixar que o acaso decida se foram bem sucedidos nessa ação – o Narrador conta que as duas personagens encontraram uma linha quase invisível na chave pendurada. O que acionaria algum mecanismo no teto e levaria a história para outro rumo. Mas, por causa da astúcia do Jogador 2, sua personagem encontra a verdadeira chave debaixo do baú. E dentro desse, diz o Narrador, encontra-se um mapa. E a Aventura segue adiante.

Percebe-se que em tal tipo de situação, muito comum no RPG, pode-se identificar pelo menos dois níveis comunicativos. Um deles é direto, entre o Narrador e os Jogadores ou dos Jogadores entre si. O outro é indireto, entre os mesmos citados anteriormente, mas através da interpretação de suas personagens (sendo que o Narrador



pode interpretar personagens coadjuvantes). O primeiro nível se subdivide em três partes: *Mind* ou Espírito, a inteligência reflexiva do indivíduo; *Self*, a personalidade social do mesmo; e Sociedade, o “outrem generalizado” (FRANÇA, 2007: 5-6). E o segundo nível compartilha do mesmo Espírito, mas tem o seu próprio *Self* (representado pela personagem) e sua própria Sociedade (representada pelo cenário e personagens coadjuvantes criados pelo Narrador). Essa é a base das interações simbólicas em uma sessão de RPG.

O interessante aqui é que esses sujeitos, Jogador e personagem, podem ou não ter personalidades completamente diferentes, porém de forma alguma são distintos. O que lhes confere unidade é a capacidade reflexiva do indivíduo. Ao se deparar com situações simuladas, o indivíduo pode se ver questionando suas próprias atitudes através das atitudes de sua personagem dentro do contexto da narrativa. Isso acontece pois o sujeito, levando em consideração que se trata apenas de um “faz-de-conta”, é capaz de arriscar ações que dificilmente faria na vida real. Todavia, ao sofrer, no campo ficcional, as consequências de tais atos, é possível que aprenda com a situação, como se tivesse vivido uma experiência real. O que implica que o participante de um jogo de RPG, além de influir na narrativa, alterá-la, torná-la outra, também pode se tornar uma pessoa diferente depois que passa pelas experiências imaginárias que ela pode lhe conceder.

Poderia se alongar mais a discussão se fossem consideradas as múltiplas facetas subjetivas imbricadas nessa prática. Como as do Narrador que, além de ser um dos participantes da atividade, também é o mediador das regras, é quem conduz a narrativa e também pode ser o anfitrião que recebe os demais em sua casa para sediar o jogo. Também se pode considerar as relações de amizade ou de conflito entre os Jogadores e etc. Porém acredita-se que não cabe a esse artigo elencar todas as possíveis interações que surjam por causa do RPG. Procurou-se tratar somente das que se inserem diretamente na dinâmica da atividade em si.

CONCLUSÃO

O RPG pode ser considerado, assim como o cinema e os *videogames*, uma manifestação do imperialismo cultural dos EUA. Como tal, mesmo depois de assimilado pela cultura do Brasil e havido produções brasileiras desse tipo de jogo, ainda há grande influência e até mesmo dominância dos RPG's estadunidenses no mercado desse setor.



Como foi dito anteriormente, a atividade estudada só é possível devido à comunicação. E essa só acontece por meio de gestos significativos. Estes tem a particularidade de afetar não apenas o seu receptor, mas igualmente o emissor. De tal modo que são capazes de antecipar as possíveis reações um do outro e, com base nisso, escolher a ação mais apropriada para o contexto em que se encontram.

Em uma sessão de RPG, esse processo se dá em dois níveis comunicativos: o direto, entre os participantes, e o indireto, entre suas personagens. Por meio desses dois níveis, o indivíduo estabelece relações múltiplas: com os outros; entre suas personagens e a sua própria; e consigo mesmo. Assim, interações simbólicas são formadas e, a partir dessas, constitui-se a história que a atividade se propõe a construir. Tanto o Narrador como os Jogadores vão dando forma e rumos à narrativa, de maneira dialógica. E essa narrativa, por sua vez, pode gerar mudanças de significado internas em seus próprios autores, mesmo que sutis. Pode-se afirmar, portanto, que em uma sessão de RPG há interacionismo simbólico não só dos participantes entre si, mas também dos mesmos com a própria atividade.

REFERÊNCIAS

- BETTOCCHI, Eliane. Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero. **Dissertação (Mestrado em Design)**. Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica - RJ, Rio de Janeiro, 2002.
- BRAGA, Adriana; GASTALDO, Édison. O legado de Chicago e os estudos de recepção, usos e costumes midiáticos. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 39, p. 78-84, ago. 2009.
- CAPRARA, Andrea; LANDIM, Lucyla Paes. Etnografia: uso, potencialidades e limites na pesquisa em saúde. **SciELO Brasil**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-32832008000200011&script=sci_arttext>. Acesso em: 29 out. 2011.
- COSTA, Antônio; SILVEIRA, Fabiano. Artigos e trabalhos publicados. **RPGEduc**. Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/artigos.htm>>. Acesso em: 28 mai. 2011.
- FRANÇA, Vera V. Contribuições de G.H. MEAD para pensar a comunicação. In: XVI ENCONTRO DA COMPÓS, 2007, Curitiba. **Anais XVI Encontro da Compós - GT Epistemologia da Comunicação**. Curitiba: COM-PÓS - UTP (Universidade Tuiti do Paraná), 2007.
- INTERACIONISMO SIMBÓLICO. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2011. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?oldid=24220448>>. Acesso em: 29 out. 2011.



LOUREIRO, Goshai Daian; RAMOS, Leonardo A. O que é RPG? **Associação de RPG de Viçosa**. Disponível em: <<http://arpgv.blogspot.com/p/o-que-e-rpg.html>>. Acessado em 15 mai. 2011.

ORTIZ, Renato. **Uma cultura internacional-popular**. Mundialização e cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.