

---

## NARRATIVA E ESTÉTICA EM RPG (ROLE-PLAYING GAME) DE MESA

*Fabiana Aguiar de Castro Sena, Prefeitura do Município de São Paulo  
fabiana.sena@sme.prefeitura.sp.gov.br*

*Juerlei Rafel de Oliveira Junior, Prefeitura do Município de São Paulo,  
juerlei.junior@sme.prefeitura.sp.gov.br*

**Palavras-chave:** role-playing game, narrativa, ócio, estética, fazer-jogo.

### ÓCIO E JOGO

Domenico de Masi (2000), com seu olhar progressista sobre trabalho e jogo no período pós-revolução industrial, afirma a necessidade de se organizar o tempo livre e a atividade artística e científica a fim de propiciar a ação criativa, desmassificando o Ser humano, seu conhecimento e produção. A esse processo ele deu o nome de ócio criativo.

Já o jogo é definido por Huizinga (2000) como uma forma específica de atividade com "significante" e função social", assimilado pelos próprios jogadores como fim em si mesmo, que se diferencia da atividade comum (trabalho, estudo, vida) por sua duração e lugar que ocupa (tempo e espaço definidos), pelo isolamento do sujeito na elaboração de seu fazer, e pela sua autonomia relativa e autoria colaborativa, que mesmo com a chegada de seu fim, estabelece preservado pela memória dos envolvidos.

A limitação espacial é a característica mais flagrante existente no jogo. Pois, todo o jogo existe num campo delimitado - material ou imaginário, deliberado ou espontâneo – o terreno de jogo, “isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (OP. CIT, p.11). Mas é no processo do jogar – as atividades realizadas pelos sujeitos durante o jogo –, que é estabelecida uma ordem específica e absoluta, que retira o sujeito da vida comum e o transporta para um estado diferente, mas consciente e inteligível, mediado pela experiência e percepção estética. A esse processo, nesse artigo, chamaremos de fazer-jogo, que continua atrelado à criação de uma ordenação. Huizinga considera essa característica como positiva - o próprio jogo é ordem. Ele cria uma perfeição temporária e limitada que exige uma obediência suprema à absoluta ordem. “É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética” (OP. CIT, p.11).

## EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E JOGO

O conceito de estética possui um extenso espectro de significados. No entanto, ele pode ser considerado, sinteticamente, como o estudo da natureza do belo e dos fundamentos da arte. Por conseguinte, a estética é responsável por estudar o julgamento e a percepção do que é considerado belo, assim como a produção de emoções pelos diferentes fenômenos estéticos (DUFFLES, 2006). A palavra estética procede do grego *aisthesis*, que quer dizer sensação, percepção (ALMEIDA, 2015). A palavra estética em Baumgarten refere-se ao conhecimento alcançado através da experiência e da percepção sensível. “O julgamento sensível é o gosto entendido em sentido amplo (o bom gosto, o paladar, o olfato)” (BAUMGARTEN, 1993, p. 88). A arte de julgar pelos sentidos constitui a estética. Schiller (1995), em “A educação estética do homem”, afirma: A estética é a única forma de elevar o homem sensível ao reino inteligível. Na experiência estética, a percepção é mediada por uma sensibilidade imaginativa, que conduz o sujeito a adentrar mundos possíveis, cuja presença se revela ao sentimento. Essa experiência “[...] nos abre para aquilo que não somos” (MERLEAU-PONTY, 2005, p. 156), colocando-nos em contato com a alteridade e com o novo, o inédito, o único, que “[...] exige de nós criação para dele termos experiência” (OP.CIT, p. 187). Deste modo, olhar o fazer-jogo – a experiência vivida pelos participantes na imersão do jogo por meio de uma narrativa – como experiência sensível é base para todas as vivências que surgem da experiência estética no jogo, percepção esta que influi nas relações entre: sujeito-sujeito, sujeito-corpo e sujeito-mundo. O corpo é meio de condução dos efeitos de sentidos, sentimentos e das sensações percebidas, suscitadas na experiência do jogar. Assim, a finalidade do fazer-jogo é o prazer, essencial à experiência estética que, através da sensação, conduz à abstração e, por fim, à percepção, em forma de conhecimento que visa somente a fruição. “A experiência estética é sempre ligada a uma emoção; as emoções são parcialmente, também, ligadas às reações físicas, e isso gera efeitos no corpo que você também percebe” (NARUHODO!, 2022).

A percepção estética vai além da percepção cotidiana, pois não visa o objeto segundo a sua finalidade prática ou utilitária. Ela sugere a abertura e entrega do sujeito a um mundo sensível que o atrai não somente para decifrá-lo, mas a contemplá-lo. Na percepção estética, o sujeito não visa o pensamento (*telos*), mas àquilo que se vê, aparência, forma (*eidos*). A estética se relaciona com o que é atrativo aos nossos sentidos, em ocupação da nossa imaginação e fantasia. Sustenta nosso intelecto e espírito. É fruto de uma apreensão direta, imediata,

sensível e intuitiva de um sujeito concreto e uno. Ela se assemelha ao jogo em sua essência, - um fim em si mesmo.

### **A NARRATIVA NO TRPG**

Há algumas décadas tem existido rivalidade entre os teóricos do campo da narratologia e os ludologistas, sem solução até o presente momento, quando se trata do estudo de jogos. Os ludologistas defendem a constituição de sua área como campo de estudos específico, desvencilhando-se de outras áreas, como a literatura, arte, cinema, etc. Buscam legitimar sua área com base em suas próprias pesquisas. Já os narratologistas, defendem os potenciais narrativos das realidades virtuais, e o estudo do jogo como uma narrativa transmidiática, emergente ou espacial. Entendemos que o TRPG engloba características presentes nas duas vertentes, mas estudá-lo sob um ou outro ponto de vista, somente, deixaria de lado vários aspectos importantes de sua essência.

Para percebermos isso, recuperaremos a definição de RPG de Mackay (2001): um sistema de criação de histórias episódico e aberto à participação, que contém regras que auxiliam os jogadores a determinarem como as interações espontâneas de seus personagens são resolvidas. Cover (2010) explica que TRPGs são episódicos porque cada sessão pode ser vista como parte de uma história em desenvolvimento, e mesmo quando são uma sessão única (as chamadas *one-shot*, em inglês), suas tarefas são episódicas e levam a um clímax desta história. E que são colaborativas justamente por sua natureza aberta à participação. Nesta história gerada coletivamente, cada jogador controla um personagem criado por si. O narrador participa ao desenvolver a história, estabelecendo o mundo onde ela será contada e as situações com as quais esses personagens lidarão, assim como cria e controla os NPCs, personagens não jogáveis (do inglês *non-playable character*). Mas mesmo quando uma história e personagens criados por outrem são utilizados, ainda cabe ao narrador adaptar o material aos jogadores, e a estes controlar e interpretar as situações apresentadas. Ao final, qualquer que seja o sistema ou modo de jogo – se de autoria ou um módulo de uma editora qualquer –, uma narrativa foi estruturada, e uma história foi criada por aquele grupo, diferente de quaisquer outras histórias de quaisquer outros grupos em qualquer outro tempo.

Estruturas narrativas comuns, como livros e filmes, podem ser representadas como fluxogramas, com pontos iniciais com inflexões ou se ramificando em nódulos. Mas a maneira como a estrutura narrativa de uma sessão de TRPG ocorre torna essa estruturação muito complicada. A aleatoriedade gerada pela rolagem de dados em cada uma dessas

ramificações é única, mas a interação dos resultados dessas rolagens com as estatísticas de cada personagem não permite que o TRPG seja considerado somente um jogo de sorte. A criatividade acaba se impondo frente a essas interações e, embora os jogadores não tenham real controle sobre como as rolagens acontecerão, eles interferem apresentando soluções e planejando a narrativa ao trabalharem colaborativamente. Cover (2010) exemplifica, em linhas gerais, como acontece no TRPG: “um jogador declara uma ação ao grupo [...], há uma medida de sucesso. O narrador permite que a ação prossiga? A rolagem de dados é bem-sucedida? [...] Assim, a negociação é um processo de alcançar um ponto que permita, com sucesso, o progresso da história” (OP.CIT., p.28-29). Esse processo determina como esses pontos de inflexão na construção da narrativa ocorrem, e como o controle do narrador e a rolagem de dados afetarão essa narrativa.

Outro ponto importante é o estudo do *storyworld*, do mundo onde se passa a história sendo jogada/narrada. Jenkins (2002) chama de ambiente narrativo o local onde história e espaço criam condições para uma experiência narrativa imersiva. Ele defende que o trabalho do Narrador se “inicia ao desenvolver o espaço de jogo, onde a busca dos jogadores ocorrerá (OP.CIT, p.121).” O espaço, segundo ele, faz muito do trabalho de contar a história, já que o conhecimento de mundo por parte do jogador, bem como suas visões coletadas de filmes e livros, o levam a fazer parte da aventura. Mas Cover (2010) se questiona em qual grau o TRPG é sobre criar espaços para potenciais narrativas, e não sobre as narrativas em si. O espaço, no TRPG, é preenchido com possibilidades de narrativas não realizadas, tornando-se, portanto, um campo fértil para se criar narrativas colaborativas.

### **EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E TRPG**

Fruto das vivências resultantes do processo sociocultural constituinte dos sujeitos e ações realizadas na vivência do fazer-jogo, o TRPG e a narrativa podem ser considerados como experiência estética. Seu caráter construtivo é contingente criador, um processo ativo de invenção, marcado por dinâmicas e relativa autonomia, uma vez que parte do processo é conduzido pelo narrador e resultante do rolamento de dados. O fazer-jogo abre horizontes, ressignifica percepções e interpretações da realidade. A narrativa conduz e propicia a imaginação, sendo a reflexão o resultado desse perceber e imaginar. Deste modo, a experiência estética está dialeticamente imbricada aos acontecimentos individuais e sociais da formação dos envolvidos no processo do fazer-jogo, e os atores, em constante interação, têm o mundo apreendido por seus sentidos. No campo da experimentação da convivência e

diálogo é onde é encontrado o que antes estava invisível. O fazer-jogo leva seus atores para além da percepção do mundo (ficcional e/ou real). A ponderação estética é, inevitavelmente, resultado da participação dos envolvidos na capacidade de compreensibilidade, numa ação partilhada e compartilhada por todos. A experiência subjetiva é um mecanismo cognitivo fundamental para a constituição e produção da linguagem. Cinco axiomas básicos norteiam essa experiência e vivência no fazer-jogo: o *self* (eu, o uno); a memória; a intencionalidade (seletiva) e sensibilidade; a antecipação; e a emoção. Esses axiomas são conduzidos pela narrativa, numa espécie de engrenagem articuladora.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa em TRPG se concentra na criação de histórias e experiências significativas por meio de interação entre os jogadores participantes. As ações realizadas pelos personagens são tecidas pela narrativa, que, em tese, prioriza a interação entre os jogadores, e pela rolagem de dados. Ao mesmo tempo, o sujeito produz sentidos e significados que o leva a transcender o estado passivo e contemplativo da experiência cotidiana. O jogo é uma atividade voluntária, e só se torna essencial na medida em que o prazer por ele provocado o transforma em necessidade. Em suas características, é um ato livre, uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, e que se realiza tendo em vista uma satisfação na sua própria realização. O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa: é isolado e limitado. É "jogado até o fim", dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e sentido próprio. Mesmo após o jogo ter chegado a um fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória (HUIZINGA, 2000, p.11). A sua característica estética, que arrebatava o sujeito da vida "comum", coloca o jogador em constante reflexão durante o fazer-jogo, conferindo à ludicidade, à criatividade, e, sobretudo, ao tempo livre e à coletividade, características do ócio criativo.

Articuladora dos conceitos trazidos neste trabalho, a narrativa no TRPG engendra a experiência e percepção estética no processo do fazer-jogo. Os comportamentos dos jogadores são resultados e resultantes de sua constituição sociocultural que, em sua construção cognitiva estabelece as relações entre sujeito-sujeito e sujeito-narrativa. A vivência imersiva é o efeito concreto desse processo e da experiência estética em um ambiente interativo construído pela narrativa no TRPG.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rogério de. **O mundo, os homens e suas obras: filosofia trágica e pedagogia da escolha**. 2015. 204 f. Tese (Livre docência) –Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2015.
- BAUMGARTEN, A. G. **Estética: a lógica da arte e do poema**. Tradução de Miriam Sutter Medeiros. Petrópolis, Vozes, 1993.
- COVER, Jennifer Grouling. **The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games**. McFarland & Company: Jefferson, NC, US. 2010.
- DE MASI, D. **Ócio Criativo**. 7ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- DUFFLES, Marília. **Neuroestética busca princípio biológico do belo**. Disponível em: <http://www.umsl.edu/~carrolljc/Documents%20linked%20to%20index/darwin4%20%281%29.pdf> Acesso em 31/07/2021.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P (Ed.). **First person: Newmedia as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT press, 2002, p. 118-30.; HARRIGAN, P (Ed.). **First person: Newmedia as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT press, 2002, p. 118-30.
- MACKAY, Daniel. **The fantasy role-playing game: A new performing art**. McFarland & Company: Jefferson, NC, EUA. 2001.
- NARUHODO!: **O que é e como funciona uma relação estética?** [Locução de]: Ken Fujioka, Altay Alves Lino de Souza, Gustavo Sol. [S.l.]: B9 Podcasts, 18 jul. 2022. Podcast. Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/naruhodo/naruhodo-343-o-que-e-e-como-funciona-uma-relacao-estetica/>. Acesso em: 16 ago. 2022.