

**A ficção do *Role-Playing Game*:
a constituição do personagem, do mundo e do sujeito
através da experiência estética**

***The Role-Playing Game Fiction:
the constitution of the character, the world and the individual
through aesthetic experience***

Taynan Mendes de CARVALHO¹

Resumo

Neste artigo focaremos nos elementos ficcionais do RPG e nas posições distintas que ocupamos nele, pensando, principalmente, a partir da noção do “como se” de Wolfgang Iser. Observaremos que a experiência estética desse jogo surge da confluência de posições e variações de vozes inerentemente presentes nas suas partidas. É a partir dessas trocas dialógicas que o RPG possibilita que construamos coletivamente enquanto indivíduos e concomitantemente criemos mundos e outros seres.

Palavras-chave: Role-Playing Game. RPG. Ficção. Arte.

Abstract

In this article we will focus in the fictional elements of RPG and the different positions we occupy in it, thinking mainly from the notion of Wolfgang Iser's “as if”. We will observe that the aesthetic experience of this game arises from the confluence of positions and variations of voices inherently present in the games. It is from these dialogical exchanges that RPG allows us to construct collectively as individuals and concomitantly create worlds and other beings.

Keywords: Role-Playing Game. RPG. Fiction. Art.

Introdução

O RPG surgiu em 1974 com *Dungeons & Dragons* (D&D), e desde então passou por muitas transformações, tanto através dos novos sistemas e cenários de jogos criados quanto na sua própria concepção de jogo. Muitas opiniões distintas apareceram

¹Mestrando em Estudos Literários pela UFPR (Universidade Federal do Paraná). Bolsista CAPES/CNPq. E-mail: taynandecarvalho@outlook.com

a partir das recepções na cultura popular e dos modos específicos que cada jogador e grupo de jogador praticam o jogo. Tentarmos defini-lo rapidamente é sempre, por conta da sua complexidade, um trabalho extremamente difícil. Embora muitos jogadores consigam entender e pensar rapidamente o que ele é a partir das suas práticas, explicá-lo para quem nunca jogou parece impossível ou insuficiente.

Existem duas principais concepções em que o RPG é dividido: para uns, é um jogo de entretenimento e combate, muito próximo dos seus antecessores jogos de guerra, mas com interpretação e criação de personagem; para outros, o RPG é uma forma de contar histórias coletiva e oralmente. O mais provável é que ele esteja entre esses dois pontos e não seja exatamente igual a nenhuma prática que conhecemos até hoje. O RPG contém semelhanças com artes, outros jogos, práticas ritualísticas, brincadeira de faz de conta, entre outros. O RPG radicaliza todas as características das diversas áreas que assimila e se torna particular.

Ao olharmos para o RPG, podemos ver inúmeros potenciais distintos, mas um dos pontos de vista mais interessantes de assumirmos e nos aprofundarmos diante do RPG é o de uma perspectiva estética. No RPG, além de jogarmos coletivamente, assumimos mais de uma voz, somos sempre jogador-personagem. Não conseguimos jogar sozinhos e não podemos ser jogadores sem sermos personagens. Isso nos permite uma relação direta e constante de alteridade, a partir da qual criamos as experiências sociais e estéticas nesse jogo.

O RPG permite que os jogadores experienciem sensações e emoções raras. Encontrar a forma como isso funciona é o foco deste artigo. Para isso, precisamos, principalmente, entender que um dos elementos principais do RPG é a ficção e o próprio jogo, e o modo como esses dois se entrecruzam é o que possibilita tamanho potencial artístico para o RPG.

Tornamo-nos conscientes do mundo dentro de outros universos

No RPG, como em toda forma de ficção, está presente a lógica do “como se” (ISER, 1996, p. 10-33), pois, quando jogamos e criamos um mundo para interpretarmos nossos personagens, lidamos com esse mundo “como se” ele fosse nosso mundo real. Isso nos permite não só o compararmos com o nosso mundo dado, mas também evita a

ilusão, ou pelo menos deveria evitar, de acreditarmos completamente na existência do mundo representado. É essa possibilidade e essa comparação que nos permitem experienciar de fato a ficção, dentro ou fora do RPG. Com isso, conseguimos nos distanciar ao mesmo tempo em que imergimos; estranhamos e nos identificamos. Toda essa perspectiva sobre a ficção parte principalmente da definição de Wolfgang Iser dentro da discussão literária:

(...) este mundo é posto entre parênteses, para que se entenda que o mundo representado não é o mundo dado, mas que deve ser apenas entendido como se o fosse. Com isso se revela uma consequência importante do desnudamento da ficção pelo reconhecimento do fingir, todo o mundo organizado no texto literário se transforma em um *como se*. (ISER, 1996, p. 24).

A ideia de *mimesis* está presente na representação do outro mundo, não como um espelho que só reflete, mas que também refrata, que altera a própria imagem, pois não é nunca a mesma. Não basta ser a réplica do nosso mundo, precisa ser uma possibilidade do nosso mundo, precisamos do “se” para que haja uma melhor comparação entre os dois mundos. Lembremos que o mundo representado não é o nosso mundo, ele é outro mundo que parece sempre com o nosso, mas nunca é o nosso exatamente. É um mundo sempre ficcional, mesmo que se pareça muito ou até ocorram fatos que aconteceram no nosso mundo, sejam “fatos reais” ou não, isso não importa, pois o que se passa ali é representação, é ficção no próprio dizer e não no que diz, não é ficção no conteúdo e sim na forma. Uma ficção que deseja se passar por realidade não permite essa comparação. Daniel Mackay, um dos principais teóricos de RPG, busca destruir alguns preconceitos ainda presentes sobre o jogo dentro da ideia de imaginação e distanciamento da própria realidade:

A arte do RPG não é uma fuga deste mundo, que, paradoxalmente, seria apenas uma imersão nas estruturas de poder deste mundo. Pelo contrário, é um enriquecimento deste mundo e, portanto, um paliativo para os fins assassinos das estruturas de poder através da introdução do bálsamo de identificação emocional, expansão ideacional e purgação catártica em um passatempo “improdutivo”. (MACKAY, 2001, p. 196).²

² Tradução livre de: “The art of the role-playing game is not an escape from this world, which paradoxically, would merely be an immersion in this world’s structures of power. Rather, it is an enrichment of this world and, therefore, a palliative to the murderous ends of the structures of power

O RPG não é simplesmente uma fuga da realidade, mas ele faz exatamente como qualquer outra arte, alimenta o nosso mundo com novas possibilidades, concepções, olhares, outros mundos possíveis. Trabalhando principalmente com temáticas de fantasia, possibilita que imaginemos outras formas de viver e de se relacionar bem diferentes das nossas. Mesmo nos mundos mais fantásticos existe o reflexo distorcido do nosso mundo. Só nesse contexto de ficção é que conseguimos organizar o mundo, e só a arte – e o RPG certamente está entre elas – tem essa possibilidade de nos fazer olhar para nós mesmos desse modo, circular o mundo, colocar um olhar sobre ele e nos possibilitar a contemplação e a reflexão sobre ele.

O mundo, então, ganha uma forma, limites, e com isso também ganha uma distância e um estranhamento. É comparável ao nosso mundo, mas o fato de não o ser importa tanto quanto a própria possibilidade de comparação; na verdade, elas estão completamente relacionadas, não podemos separá-las. Esse espelho da representação devolve nossa própria imagem, mas não como ela é, e sim deformada, para que coloquemos nosso próprio mundo em questão. O “se” também coloca a própria ideia de possibilidade no nosso próprio mundo. Se o outro mundo pode ser diferente e comparado ao nosso, o nosso também pode ser diferente, alterar-se e transformar-se, pois, assim como o mundo representado, o nosso também se apresenta como uma das versões do que poderia ser. A ficção organiza outros mundos a partir dos nossos e, assim, nos mostra mais variantes e possíveis transformações no próprio mundo real. “A encenação é sempre a conquista de uma distância, que permite colocar-se fora de si mesmo para no espelho da autopercepção, estar além de si mesmo” (ISER, 1996, p. 69). A arte está nessa fronteira, e nos permite que olhemos os dois mundos de uma só vez: a possibilidade e o mundo dado. Não nos coloca numa posição só de olhar, mas também de experienciar, de sentir e viver um mundo possível, mas nunca sem estarmos com um pé também no nosso mundo, conscientes de que o mundo fictício é uma possibilidade do mundo dado. Wolfgang Iser explica mais sobre a própria encenação:

Se na encenação a pessoa se distancia de si própria, é necessário contudo que ela permaneça presente para si mesma, pois noutra caso

through the introduction of the balm of emotional identification, ideational expansion, and cathartic purgation into a ‘nonproductive’ pastime.”

nada poderia ser encenado. Daí decorre uma situação própria ao êxtase: a pessoa tem a si mesma no estar-fora-de-si. A ficcionalidade enquanto êxtase, apresentado simultaneamente a situação de se encerrar em si e de se distanciar de si, supera a analogia do sonho, cuja estrutura compartilha em grande parte. (ISER, 1996, p. 89).

Nesse mesmo lugar é onde estamos ao jogarmos RPG, no mundo do “como se”. Encenamos nossos personagens, distanciamos-nos de nós mesmos e do nosso mundo, não para fugirmos da nossa realidade, mas para olharmos para ela através de um espelho, que enquadra, deforma e reforma, a nós e ao nosso horizonte. Por isso, a todo momento, não somos só jogadores ou só personagens, somos sempre os dois, imergimos no personagem, mas continuamos conscientes de que estamos jogando. Não pensamos nunca a partir apenas do personagem, pensamos a partir de nós e do personagem, às vezes até comparamos objetivamente o que nós faríamos e como o personagem agiria, e a solução que escolhemos comumente é a relação entre elas.

O *metagame* é um conceito do RPG que aparece sempre que um jogador age com o seu personagem a partir não da imersão do personagem, mas do seu lugar enquanto jogador, pensando a partir de si mesmo e usando seus conhecimentos. Comumente o *metagame* é detonado pelos jogadores, que negam a presença dele de qualquer forma, pois o caracterizam como uma espécie de roubo³. No entanto, ele faz parte de todo o jogo, pois ele é uma regra necessária para que a experiência aconteça, ele é o próprio “como se”. Não deixamos de estar diante da ficha que mostra nossas habilidades, nossos limites enquanto personagens, sabemos deles, estamos imersos, mas nunca completamente, e nem deveríamos estar. “Daí decorre uma situação própria ao êxtase: a pessoa tem a si mesma no estar-fora-de-si” (ibidem). Isso ocorre também quando falamos no *off-game*⁴, ou seja, quando falamos fora da voz dos nossos personagens, mas ainda dentro do jogo, somos sujeitos, mas nunca sozinhos, nunca sem

³ Certamente, o *metagame* pode ser nocivo em alguns momentos, mas apenas se ocorrer em uma perspectiva de anti-jogo, que se resume à tentativa de se sobressair aos outros jogadores ou passar por cima dos desafios usando apenas o conhecimento enquanto jogador.

⁴ O jogo pode ser dividido em dois espaços imaginários: o *on-game* e o *off-game*. Quando estamos “ligados” no jogo significa que estamos dentro do mundo, e tudo que falamos está ligado aos acontecimentos do mundo; se falamos ações, estamos fazendo-as na ficção, se conversamos ou comentamos algo é como nossos próprios personagens. O *off-game* é quando pausamos o mundo ficcional, mas comentamos sobre ele. Para isso, precisamos trocar o lugar da nossa voz, falamos no mundo real, mas o jogo ainda nos rodeia, e, de certa forma, nossas falas nesse modo fazem parte da partida e da experiência do jogo.

a máscara de personagem, sem a presença do personagem nos acompanhando ou mesmo encarnada. Construimos dentro e fora do mundo fictício a narrativa e as nossas próprias ações enquanto personagens-jogadores, tornamos presentes o personagem e o nosso próprio *eu*; somos autores, jogadores, personagens e espectadores.

Criamos mundos através de gestos dos personagens

Em toda narrativa temos a relação direta, intrínseca e indivisível entre a estrutura da história e os personagens. Apesar da grande discussão sobre qual é mais importante e fundamental numa narrativa, sabemos que não é possível olharmos para uma sem a outra, que uma só existe a partir da outra. A personagem existe pela trama e a trama se desenvolve pela personagem, não existe uma distância muito clara entre elas. Antonio Candido comenta sobre essa relação na literatura:

Geralmente, da leitura de um romance fica a impressão duma série de fatos, organizados em enredo, e de personagens que vivem estes fatos. É uma impressão praticamente indissolúvel: quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nas personagens; quando pensamos nestas, pensamos simultaneamente na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino – traçada conforme uma certa duração temporal, referida a determinadas condições de ambiente. O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuítos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam. (CANDIDO, 1976, p. 53-54).

No RPG essa relação é ainda mais específica, pois a estrutura se constrói diretamente a partir dos personagens, das suas possibilidades e principalmente das suas ações. Os jogadores têm praticamente apenas um personagem em suas mãos para agir, representam, encenam e performam personagens que construíram, mas que têm limitações dentro daquele mundo e que ainda se formam à medida que jogamos. A trama se desenvolve fundamentalmente a partir das ações dos personagens, sempre dando vida ao mundo ao mesmo tempo em que o transforma. A estrutura da história, o arco narrativo que vai ser seguido, os acontecimentos, os próprios fins da história são construídos todos a partir da existência e construção dos próprios personagens da história. Não existe outra forma de olhar o mundo, de organizá-lo “de fora”, na figura

de um autor, pois os personagens e autor estão no mesmo plano; não é possível sair do jogo, decidir de fora, a estrutura narrativa é completamente dependente dos próprios personagens.

“Agora é o herói que realiza o que o autor realizava” (BAKHTIN, 1997, p. 65). Essa frase, apesar de retirada do seu contexto original, resume a transformação que o RPG propõe estruturalmente, pois os jogadores-personagens, ou seja, os heróis da história, são quem a move completamente, é a partir deles que o mundo é criado, transformado e se torna experiência. Claro, existe a figura do Mestre, que pensa parecido com um autor, organiza previamente o mundo, concede alguns sentidos a ele, pensa nos acontecimentos, mas estes também não passam de possibilidades a partir do momento em que os jogadores-personagens estão livres para agir, para serem eles mesmos, enquanto personagens e enquanto jogadores. “Por meio da interpretação, os jogadores filtram a narrativa e veem os limites de ação de seus personagens” (FARLEY, 2007, p. 38), sempre nos dois lugares, pois “Interpretar é narrar e jogar ao mesmo tempo” (ibidem), é sempre um experienciar e contemplar.

Enquanto encenamos nossos personagens – que normalmente nós mesmos criamos, fazemos sua ficha e sua história antes do jogo, decidimos sua aparência, sua personalidade, suas qualidades e seus defeitos – somos ele (o personagem) e nós mesmos. Brincamos de encenar um paradoxo, identificamo-nos e agimos como o outro, ao mesmo tempo em que não esquecemos que esse outro é também um personagem; estranhamos e pensamos a partir de nós mesmos de forma simultânea. “A encenação, portanto, é basicamente um meio de transpor fronteiras e isso é igualmente verdadeiro para o jogo do texto, que encena uma transformação e, ao mesmo tempo, revela como se faz a encenação” (ISER, 1999, p. 117). Encenar um personagem é também encenar a nós mesmos, e, nesse *roleplay* constante, transpomos as fronteiras do *eu* e do outro, não criamos apenas o personagem e o outro mundo.

Para transcender precisamos estar dentro, precisamos da imanência, não basta nos transformarmos completamente no outro, assumir sua posição por inteiro. A prática é muito mais como uma possessão: estamos no corpo do outro, mas ainda somos nós mesmos. Sentimos o que o outro sente, mas ainda como um outro. Estamos dentro e fora, não basta só olharmos, precisamos estar no mesmo lugar, mas nunca completamente, assim vemos a cena da feitura. No RPG isso fica evidente na

necessidade de se jogar (na posição de Mestre ou jogador) para que se tenha de fato a experiência. Um espectador de fora, que apenas assiste ao acontecimento do jogo, não consegue imergir, ser o outro – a menos que se identifique como nas outras artes, diga “eu” para um personagem interpretado por uma terceira pessoa; mas as outras formas de narrar encontram modos mais específicos de criar a empatia e identificação, e, por consequência, a imersão com mais facilidade. No RPG nós nos identificamos, nós de fato somos um personagem, e quem vê de fora não se encontra nesse mesmo lugar, não consegue ver a própria construção de perto, não vive a experiência de ser um outro, de estar imerso naquele universo, e isso faz uma grande diferença. Antonio Candido define de modo semelhante a sua concepção sobre ficção:

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se a si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser auto-consciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação. (CANDIDO, 1976, p. 41).

Nós realizamos uma encenação, em que performamos a nós mesmos e um outro ao mesmo tempo, e ao executarmos esse paradoxo é quando nos permitimos nos diferenciarmos, nos constituirmos e nos transformarmos enquanto sujeitos. Experimentamos a ficção de nós mesmos diante do outro. Em conjunto com vários outros jogadores, nós interpretamos nossos personagens, dando vida a eles enquanto nos transformamos como sujeitos, deslocamo-nos, tornamos nós mesmos possibilidades. Segue-se aqui a mesma lógica do “como se” para o mundo, pois o personagem é também uma possibilidade de nós enquanto não deixa de ser nós mesmos, que permite nos compararmos com um outro que nós criamos, que nós demos vida.

“A encenação é sempre a conquista de uma distância, que permite colocar-se fora de si mesmo para no espelho da autopercepção, estar além de si mesmo” (ISER, 1996, p. 69). O personagem ganha vida com nossas ações no mundo do RPG ao dizermos “eu” para o personagem, ao performarmos oralmente e agirmos no universo ficcional, ao constituirmos o mundo, a estrutura da história, além do próprio personagem e também de nós mesmos.

Tornamo-nos outro para sermos nós mesmos

Ao nos ficcionalizarmos tornamo-nos sujeitos. O personagem que criamos é uma relação entre sujeitos que se tornou um novo sujeito, assim como um objeto transicional, que é também um sujeito transicional, que se animou, ganhou sua própria vida e seus próprios desejos. Da mesma forma, podemos olhar para nosso personagem: não é completamente um outro, que se faz a partir de nós mesmos, é um objeto e nosso próprio *eu* – como um bebê cujo primeiro sujeito de que toma consciência não é si mesmo, mas também não é o outro, e sim a relação entre esses sujeitos (WINNICOTT, 1971). Cria-se uma ficção de si e da relação com o outro. Esse é o processo pelo qual passamos desde muito cedo, desdobramo-nos em um outro, damos vontades e subjetividades ao outro, que é também nós mesmos. Na ficção nós tomamos esse lugar do outro; no RPG nós agimos, falamos e até nos confundimos com essa figura, esse personagem que se compõe de nós mesmos e de inúmeras outras subjetividades. Nós experimentamos e vemos a nossa constituição subjetiva. Vemos a constituição em ato, a feitura do sujeito no momento. Vivemos, experimentamos e contemplamos ao mesmo tempo a criação do personagem, do mundo e de nós mesmos enquanto sujeitos. A primeira pessoa se torna a terceira, obliquamo-nos. Somos “eu” e “ele” ao mesmo tempo, “ele” sendo nosso próprio personagem.

Vestimos essas máscaras, interpretamos nosso personagem e nos confundimos com ele, porque também somos ele. As máscaras que vestimos no dia a dia também fazem parte de nós mesmos, elas não simplesmente nos limitam; a máscara é uma extensão do nosso próprio corpo. E o que definimos enquanto sujeito não é o que está por trás da máscara, mas a sua relação entre o corpo e a máscara. O “eu” e o “outro eu”, o “eu atual” e o “eu possível” – o sujeito está entre essas possibilidades, no diferencial entre o “eu” e os seus personagens. Ao utilizar as máscaras é que o sujeito se forma, ele não se resume a elas, nem é definido por elas, mas sim por essa troca de máscaras, essa constante modificação de ser um outro “eu”, no que resta disso é que encontramos o sujeito (ISER, 1996, p. 92).

O sujeito está nessa possibilidade de se desdobrar, de ser outro e ser nós mesmos. Quando, no RPG, criamos personagens para nós mesmos interpretarmos e

vivermos em seus mundos, estamos vestindo máscaras que constituem a nós mesmos enquanto sujeitos, ou melhor, nesse momento estamos nos constituindo e percebendo esse movimento. Porque não ocupamos um lugar fora das máscaras, não existimos antes desse movimento de nos obliquarmos. Por trás da máscara há outra máscara que também se relaciona e que também é afetada pelas outras. “A condição inautêntica, oferecida pela máscara, de estar simultaneamente *na* pessoa e *fora* dela, permite que criemos a nós mesmos” (ibidem).

O jogador diz “eu” para os personagens, e ele é o personagem no momento em que diz “eu”, mas continua estranhando a sua posição enquanto sujeito. É isso que permite que ele tenha a verdadeira experiência estética: ele experiencia e contempla simultaneamente. Imerge e se distancia, estranha e se identifica. O jogador está nos dois lugares ao mesmo tempo, é personagem sem deixar de ser a si mesmo. Obliqua-se, olha para si dentro da experiência e contempla, estranha, percebe a si mesmo. Imerge no universo ficcional, mas nunca completamente. Bakhtin realça a importância de estar no mundo, sentir e experienciar a arte como um passo fundamental tanto quanto contemplar, ou seja, se tornar consciente da obra:

(...) o valor estético se realiza quando o contemplador se aloja dentro do objeto contemplado, quando vivencia a vida do objeto de seu interior e quando, no limite, contemplante e contemplado coincidem. O objeto estético é o sujeito de sua própria vida interior e é no nível dessa vida interior do objeto estético, entendido como sujeito, que se realiza o valor estético, no plano de uma única consciência, no plano em que o sujeito se situa na categoria do eu. (BAKHTIN, 1997, p. 80).

Bakhtin propõe que a única possibilidade de experienciar a sensação estética é quando imergimos na obra, nos tornamos parte daquilo que contemplamos, e é curioso como o RPG executa isso de um modo objetivo e prático, pois criamos personagens para imergir em um mundo em que seremos também espectadores. Enquanto construímos o personagem, o *eu*, a narrativa, tudo em um fluxo fluido que não conseguimos congelar, constrói-se também o mundo a partir das ações, os personagens se formam, ganham vida e dão vida ao próprio mundo. O mundo vai se fazendo no ato de fingirmos por nós; cria-se o mundo a partir da própria criação da subjetividade. A experiência artística da ficção nos coloca em cena de como são construídos mundos,

como se fazem os mundos, que são o entrelaçar de várias perspectivas, a seleção e combinação de outros mundos.

Mais do que dizer apenas um “eu” para um personagem e outro para nós enquanto receptores, nós dizemos a vários outros, nós alteramos a função frequentemente, mas podemos nos sentir mais à vontade em uma do que em outra. Isso fará de nós jogadores bem diferentes com preferências muito específicas. Cada um com suas diferenças, suas particularidades enquanto indivíduos conscientes e imersos no mundo torna possível a experiência do RPG enquanto arte. Todos os jogadores, enquanto indivíduos, passam por e constroem o mesmo processo simultânea e coletivamente (MACKAY, 2001, p. 122).

A construção de nós mesmos através dos outros

Existe essa percepção individualizada da experiência do RPG, em que cada jogador percebe a aventura a partir do ponto de vista do seu personagem, mas não podemos esquecer que é um jogo essencialmente coletivo, e só tem sentido se a fantasia for compartilhada entre os membros do grupo (SERBENA, 2006, p. 199). Além da jornada de seu próprio personagem, cada jogador tem a percepção do mundo a partir de uma visão “externa”, em que vê a história como um todo, envolvendo todos os personagens – incluindo aqueles interpretados pelo Mestre –, e enxergando aquele mundo de forma mais completa, o que inclui também as relações de causalidade. Para além disso, essa jornada, mesmo a individual, só existe a partir do olhar do outro, é necessário que outros personagens-jogadores construam horizontalmente a experiência e de forma coletiva.

Segundo Bakhtin, nós só construímos nossas próprias vidas e a nós mesmos através dos olhares dos outros, precisamos sempre de mais de uma perspectiva para que tudo se complete e se torne verdade. Nossa experiência solitária pouco deve ser considerada se não estamos trocando olhares com outros indivíduos. O mundo é construído de modo sempre coletivo, é só assim que podemos mudá-lo, criá-lo e até mesmo experienciá-lo mais completamente:

Assim como o caráter de acontecimento da minha vida é elaborado pelos outros que nela são heróis — é apenas na exposição que faço de

minha vida para o outro, apenas através do olhar e do tom emotivo-volitivo do outro, que me torno o herói dela — assim também a visão estética do mundo, a imagem do mundo é elaborada pela vida acabada e suscetível de acabamento dos outros que são seus heróis. Compreender esse mundo como mundo dos outros, que nele concluem suas vidas — o mundo de Cristo, de Sócrates, de Napoleão, de Puchkin, etc. — é a primeira condição para uma abordagem estética do mundo. (BAKHTIN, 1997, p. 127).

No RPG essa verdade é apresentada de modo ainda mais radical, pois só pode existir RPG se estivermos em mais de um, é uma condição *sine qua non* para essa arte de criar universos e imergir e agir neles. É curioso notarmos que um grupo de RPG contém normalmente no mínimo quatro participantes, e que até podemos jogar em grupos menores, mas sempre parece que algo está faltando. A experiência não parece muito completa se realizada apenas entre o Mestre e um jogador. A multiplicidade de perspectivas se mostra essencial para a construção de mundos. “Graças à acumulação das perspectivas, temos a ilusão de uma profundidade espacial matizada, que nos dá a impressão de estarmos presentes no mundo da leitura” (ISER, 1999, p. 23-24). Wolfgang Iser traz para a literatura essa concepção de mundo que trouxemos com Bakhtin, mostrando que a experiência literária se torna mais completa e perceptível por conseguirmos olhar através de muitos olhares diferentes. No RPG isso é verdade na própria estrutura do jogo, em que cada jogador tem que fazer uma ação e responder à ação do outro.

Cada jogador-personagem diz “eu” e caminha na sua própria jornada individual – tanto do sujeito quanto do personagem –, permitindo que outras e uma única história sejam construídas simultaneamente à sua própria. A multiplicidade de vozes se relaciona mutuamente para criar e potencializar uma única voz, ao mesmo tempo em que não deixam de ser múltiplas e individuais. Vamos analisar mais uma noção aprofundada de Bakhtin sobre o mesmo tema, adicionando elementos tipicamente literários, mas que podem ser transferidos para o RPG:

Um único e mesmo participante não pode ocasionar o acontecimento estético; uma consciência absoluta que não conta com nada que lhe seja transcendente, que esteja situado fora dela mesma e a delimite por fora, não se presta a um processo estético, só é possível participar dela, mas não vê-la como um todo acabado. O acontecimento estético, para realizar-se, necessita de dois participantes, pressupõe duas consciências que não coincidem. Quando o herói e o autor coincidem

ou então se situam lado a lado, compartilhando um valor comum, ou ainda se opõem como adversários, o acontecimento estético termina e é o acontecimento ético que o substitui (panfleto, manifesto, requisitório, panegírico e elogio, injúria, confissão, etc.); quando não há herói, ainda que potencial, teremos o acontecimento cognitivo (tratado, lição); quando a outra consciência é a de um deus onipotente, teremos o acontecimento religioso (oração, culto, ritual). (BAKHTIN, 1997, p. 42).

O herói e o autor não podem nunca coincidir, pois tomariam uma só posição, e isso fica mais evidente no RPG porque todos são heróis-jogadores-autores ao mesmo tempo, são eles que criam e dão vida ao mundo. Aqui não está implícita apenas a necessidade de um outro personagem-jogador, mas também a necessidade de nos desdobrarmos enquanto autor e personagem – precisamos nunca esquecer de estar nos dois lugares simultaneamente.

Não podemos imergir tão completamente que esqueçamos de contemplar, de criar, de fazer arte e ter a experiência estética. Pois, se assim fizermos, estaremos no mesmo lugar em que estamos enquanto vivemos ou mesmo sonhamos. Somos completamente aquele personagem (nós mesmos), identificamo-nos, vivemos, experienciamos a vida na melhor das formas, aproveitamos todos os momentos, mas nunca teremos uma experiência estética, pois não nos obliquamos, não nos colocamos em um outro sujeito. Não estranhemos, pois vemos o mundo apenas a partir de um espelho que só reflete e nunca nos deforma. A vida como ela é não basta, desejamos jogar, alterar as posições, refletir sobre, transformar a nós mesmos enquanto sujeitos, e para isso precisamos nos manter distantes sem nunca perder a experiência.

Não desejamos com a arte ter a experiência do devaneio, pois esse é muito semelhante à vida, é quando experienciamos sem saber que estamos sonhando, e quando nos tornamos conscientes acordamos. Não queremos também acordar, precisamos sentir, entregarmo-nos ao outro mundo, mas não podemos esquecer que é um outro mundo, uma ficção. Estarmos apenas conscientes de que sonhamos nos fará acordar e não teremos qualquer tipo de experiência estética. O oposto disso são as experiências ingênuas de leitores ou espectadores que se identificam tanto com um personagem que não conseguem estranhar, não se desdobram, apenas sonham (BAKHTIN, 1997, p. 93). No teatro, por exemplo, os atores não conseguem contemplar enquanto atuam, pois dizem “eu” para o personagem, não conseguem se obliquar; estar

nos dois lugares ao mesmo tempo é impossível para quem tomou completamente o corpo de outro, e tudo que faz é como outro (ibidem).

Para ser um bom ator é necessário desaparecer, anular a si mesmo, ao menos no teatro mais ilusionista e tradicional. Por isso é praticamente impossível que um ator tenha a experiência estética de fato, pois ele só experiencia e não contempla, não consegue se distanciar para isso. Assim também é nas brincadeiras de crianças de faz de conta, em que encenam os personagens que querem ser. Nesse caso, só existe a experiência estética se outra pessoa olhar de fora, um observador distante que não entre na brincadeira e também não se identifique completamente com um dos personagens. Dessa forma é possível que exista a experiência estética nesse proto-teatro (ibidem, p. 94).

Considerações finais

O RPG está em algum ponto entre essas brincadeiras de criança, o teatro e a literatura. No RPG nós dizemos “eu” para o personagem, nós somos esses personagens, falamos como esses personagens, e até agimos como eles. Somos eles, mas é pela performance oral que agimos, não é fisicamente, o que já nos ajuda nessa distância do personagem, nessa não completa imersão. O espaço do *off-game* e a condição constante de *metagame*, em conjunto com o sistema, a ficha e os dados – que podem, a um olhar menos rigoroso e atento, parecer distantes da experiência estética – são os elementos que nos permitem criar essa distância necessária para dizermos “eu” enquanto sujeitos. É o elemento do jogo que possibilita imergimos tão completamente nos personagens, interpretarmos suas vozes, nos identificarmos e até nos confundirmos com eles e, ao mesmo tempo, termos a experiência estética.

O *off-game* e o *metagame* são essenciais para que o RPG seja arte. Apenas através da posição que ocupamos enquanto jogador, que pensa através de nós mesmos, olha para a ficha, para os dados e para as manifestações explícitas é que estamos brincando de construir uma ficção coletivamente. Entretanto, precisamos sempre ressaltar, também é necessário assumir a posição de personagem e nos sentirmos imersos no mundo ficcional. A troca dessas duas posições definidas pelo *on-game* e

pelo *off-game* fazem da experiência estética uma possibilidade constante e radical em sua potencialidade para os jogadores de RPG.

Experenciemos o RPG enquanto espectadores; simultaneamente, criamos o próprio roteiro, a partitura, que se constrói a cada segundo no seu próprio ensaio, e ainda executamos enquanto autores/atores, agimos, interpretamos, fazemos a própria obra. Com essa quantidade enorme de vozes, individuais e coletivas, construímos uma nova arte, com novas obras e novas experiências estéticas.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

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

FARLEY, Eduardo. **No Limite da Ficção: Comparações entre Literatura e RPG – Role Playing Games**. 139f. Dissertação (Mestrado Literatura) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2007.

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

ISER, Wolfgang. **O ato de leitura Vol I**. São Paulo: Editora 34, 1997.

ISER, Wolfgang. **O ato de leitura Vol II**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACKAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game – A New Performing Art**. Jefferson NC: McFarland & Company Inc., 2001.

SERBENA, Carlos. A. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 287 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.