

O Tabletop RPG como processo narrativo colaborativo: Expressões de criatividade no jogar

Mayara Barros^{1*}Igor B. Batista^{2†}¹UERJ, LMD, Brasil
²UFRRJ, LMD / Uerj, Brasil

RESUMO

Este trabalho pretende explorar possíveis expressões de criatividade nos RPGs de mesa a partir de três sistemas de regras: FATE, Storytelling e Dungeons & Dragons. O objetivo é identificar de que forma esse tipo de jogo pode ser considerado um ambiente propício para o desenvolvimento criativo dos jogadores, com base nos estudos sobre cultura do fã, cultura participativa e criatividade. A metodologia utilizada é análise dos livros de regras dos sistemas escolhidos.

Palavras-Chave: RPG, criatividade, cultura do fã, cultura participativa.

1 INTRODUÇÃO

A humanidade conta histórias desde os primórdios. O ato de inventar e contar histórias é comumente associado à criatividade e não é estranho então, que, com o passar do tempo, jogos tenham sido criados em torno desta atividade. Um destes jogos é o que conhecemos hoje como RPGs (Role-Playing Game, ou, em português, jogo de interpretação de personagem), que, de forma geral, são jogos em que um dos participantes, chamado de narrador, tece uma história envolvendo personagens criados pelos outros participantes, que têm agência sobre as suas ações e, portanto, sobre o rumo da história.

Com base nesta breve descrição, percebemos um potencial para a expressão criativa dos participantes, conforme constroem a narrativa em conjunto no desenrolar do jogo. Entender as dinâmicas que se configuram no jogar de um RPG pode apontar pistas para melhor compreender questões de narrativa colaborativa e criatividade, já que esse tipo de jogo aparenta ser um ambiente propício para que tais dinâmicas floresçam.

Neste artigo, pretendemos explorar como RPGs de mesa estimulam expressões de criatividade. O objetivo é identificar de que formas este tipo de jogo pode ser configurado como um ambiente propício para o desenvolvimento criativo dos participantes, a partir da experiência vivida dos pesquisadores e da análise de três sistemas: FATE, Storytelling (Crônicas das Trevas / Novo Mundo das Trevas) e Dungeons & Dragons (5ª Edição).

Para tal, nos baseamos na ótica da cultura do fã (JENKINS, 2007, 2006, 2005) [1] [2] [3] e da cultura participativa (SHIRKY, 2011) [4] para discutir os conceitos de criatividade (JOHNSON, 2010; FLUSSER, s.d.) [5] [6] e imersão (ERMI, MAYRA, 2011) [7] aplicados aos livros de regras dos sistemas supracitados. A análise se dará nos padrões criativos identificados por Johnson [5].

Este artigo representa a primeira etapa de uma pesquisa maior que pretende investigar as formas como os jogos de RPG podem ser úteis para o desenvolvimento criativo, inventivo e de inovação. No presente momento, pretendemos apenas mapear o panorama inicial

de forma a identificar possíveis caminhos e questões a serem trabalhados em pesquisa futura.

2 UM BREVE PANORAMA DO RPG

RPGs são jogos cujas principais características são a criação e interpretação de personagens pelos jogadores em uma narrativa que é criada por um dos participantes, a nomenclatura varia de acordo com o sistema, mas normalmente chama-se esse participante de narrador. RPGs têm uma qualidade essencialmente colaborativa, dado que as ações dos personagens de jogador (PC, ou PJ em português) afetam diretamente a história; nem sempre há um objetivo claro, e não é comum haver vencedores ou perdedores, a ideia é tecer uma narrativa envolvente com a qual todos os participantes possam se divertir.

Existem vários tipos de jogos classificados como RPG:

1. os RPG de mesa (ou tabletop, em inglês) - consistem em sistemas de regras, normalmente publicados em formato de livros e, muitas vezes, jogados com o auxílio de dados de faces variadas - desde dados de 4 lados a dados com até 100 lados (figuras 1 e 2);
2. os RPG live-action - também chamados de LARPs, consistem em atuação propriamente dita, na qual os jogadores encenam as situações, como num teatro, e exige maiores cuidados para evitar que os jogadores se machuquem quando estiverem encenando;
3. e os videogames de RPG - consistem desde os jogos lançados para consoles, como a série Final Fantasy, até os MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, ou RPGs Multijogadores Massivos Online, em português).

De acordo com Shannon Appelcline (2002), o RPG de mesa surgiu em 1974 com a criação de Dungeons & Dragons (D&D), na época intitulado The Fantasy Game, por Gary Gygax e Dave Arneson nos EUA. No Brasil, essa prática se popularizou na década de 80, com a Geração Xerox: “estudantes universitários que conseguiram importar algum livro e fotocopiavam-no para os amigos” (SALES, s.d.) [9]. Em 1991, foi lançado Tagmar, o primeiro sistema nacional, e em meados dos anos 2000, o sistemas nacionais como Tormenta e 3D&T se consolidaram no mercado.

Esse trabalho foca em RPGs de mesa, especificamente nos sistemas Dungeons & Dragons, FATE e Storytelling.

3 CULTURA DO FÃ E CULTURA PARTICIPATIVA

A cultura do fã estuda a maneira como os fãs se relacionam com os produtos midiáticos que os cercam. Vistos, a princípio, como fanáticos e obcecados (JENKINS, 2005) [3]; hoje os fãs são caracterizados como propagador de conteúdo e cujos comportamentos são considerados benéficos para a indústria do entretenimento:

Antigamente, o consumidor ideal assistia televisão, comprava produtos e não respondia. Hoje, o consumidor ideal fala bem do programa e ajuda a divulgar a marca.

*e-mail: may.de.barros@hotmail.com

†e-mail: igorbbatis@gmail.com



Figura 1: Dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 lados e um dado percentual.



Figura 2: Dado de 100 lados

O ideal antigo pode ter sido a ‘batata de sofá’; o novo ideal é quase que certamente o fã. (JENKINS, 2005, p. 361, tradução livre) [1]

Podemos perceber paralelos entre a cultura do fã e o que Shirky (2011) denomina cultura participativa: os fãs produzem e compartilham conteúdo, se engajam com a mídia, comportamento que pode ser relacionado ao que o autor identifica como excedente cognitivo - recurso usado pelas pessoas para produzir, compartilhar e consumir informações e produtos culturais, o coletivo do tempo livre dos cidadãos escolarizados, e que deve ser entendido como recurso global compartilhado.

Cultura participativa seria, então, o conjunto de maneiras que o advento das tecnologias digitais transformou a sociedade ao proporcionar um retorno ao potencial social da população, priorizando formas de interação com a mídia que abrangem produção e compartilhamento.

Esses conceitos estabelecem um ponto de vista por onde observar a maneira como os jogadores de RPG interagem entre si e com o jogo. Já que o jogar é essencialmente coletivo, os participantes

estão constantemente discutindo sobre as regras e compartilhando conteúdo - seja durante a criação de personagem e cenário, seja durante o jogo, com as atitudes e ações desses personagens e consequências que enfrentam.

4 CRIATIVIDADE E IMERSÃO

Através da história, o conceito de criatividade vem sendo estudado, dando origem a diversas definições: criatividade como inspiração por um “poder superior”, ou intuição; criatividade como loucura, tida como espontânea e originária de uma aparente irracionalidade; criatividade como gênio, que foca na existência de um “dom” ou “gênio” criativo; criatividade como força vital e presente em todas as formas de vida; criatividade como força cósmica (SANTOS, 2018) [10].

Neste trabalho, entendemos criatividade como diálogo com o outro, considerando que esse outro inclui o ambiente, a cultura, as tecnologias e outras pessoas (FLUSSER, s.d.) [6], uma criatividade contextual que abrange criação e resolução de problemas (REGIS, 2008; PANIZZA, 2004) [11] [12].

É com essa perspectiva que Johnson (2010) busca identificar padrões contextuais que influenciam a criatividade. O autor descreve sete padrões:

1. adjacente possível - possibilidades presentes no ambiente, seja ele tecnológico, social ou biológico;
2. redes líquidas - cujas principais características são a magnitude (quanto mais conexões possíveis, mais propício o surgimento de ideias) e plásticas (capazes de se reformular);
3. intuição lenta - o progresso natural de uma ideia, surgindo de uma intuição que pode, ou não, florescer;
4. acaso (serendipity, no original) - os “acidentes felizes”; encontros que ocorrem nas redes e que tem potencial para plantar sementes de ideias;
5. erro - as falhas que indicam caminhos para ideias diferentes, às vezes não-relacionadas com o objetivo inicial;
6. exaptação - conceito da biologia que explica como certas características evoluíram sua função atual através de incentivos a funções diferentes e
7. plataformas - as bases que dão suporte a todos os outros padrões.

É a partir dessas perspectivas que vamos virar nossos olhares para os jogos escolhidos, numa tentativa de mapear as maneiras que esse panorama criativo se configura a partir das regras estabelecidas nos livros básicos dos sistemas.

Outro aspecto importante para a nossa análise é a imersão. Como Ermi e Mäyrä explicam: “a essência de um jogo está enraizada em sua natureza interativa, e não há jogo sem jogador” (2011, p. 90, tradução livre) [7]. Apesar dos autores estarem mais interessados em videogames, é possível notar os paralelos com o RPG, que são essencialmente interativos e dependem de interpretação por parte dos jogadores.

Os autores definem imersão em três eixos: sensorial, baseada em desafios e imaginativa. A primeira se refere a como os estímulos sensoriais provenientes do jogar podem subjugar a informação sensorial externa; imersão baseada em desafios diz respeito ao balanço de desafios do jogo e habilidades do jogador, sejam tais habilidades motoras ou mentais; e a última se refere aos momentos em que os jogadores se deixam absorver pelo mundo e história do jogo ou comecem a empatizar com os personagens, é o eixo referente ao uso da imaginação (2011, p. 101-102, tradução livre) [7].

Para este artigo, daremos ênfase à imersão imaginativa, por ser a que mais diretamente diz respeito a questões de interpretação de

personagem e criatividade narrativa; ainda que a imersão baseada em desafios também traga elementos do contexto criativo discutido neste tópico.

5 ANÁLISE DE JOGOS

Em sua essência, todos os sistemas de RPG de mesa agem como uma plataforma na qual os jogadores podem criar um mundo próprio usando, como parâmetros, as regras estabelecidas pelo livro, testadas previamente pelos desenvolvedores para garantir o balanço do jogo (MÄYRÄ, 2008) [13], permitindo ao narrador criar uma experiência justa e divertida para os seus jogadores.

É possível perceber de que maneira estes sistemas se encaixam nos sete padrões criativos detalhados anteriormente. Abaixo, descrevemos a forma como cada um dos padrões se aplica ao nosso objeto, dando exemplos de experiências pessoais quando pertinente para ilustrar as comparações:

- Todos os sistemas têm uma infinidade de adjacentes possíveis, dado que o livro ajuda o jogador a pintar um universo inteiro sobre o qual o narrador tem completo controle, e onde os jogadores podem tentar - pois nem sempre são bem-sucedidos - fazer qualquer coisa concebível, dadas as habilidades do seu personagem;
- Incluem redes fluidas com potencial para terem grande magnitude e plasticidade, tanto dentro quanto fora do jogo, já que o número de conexões possíveis é tende ao infinito, os jogadores são livres para fazer com que seus personagens se relacionem tanto entre si quanto com o mundo; e, se for o caso, o jogo pode continuar mesmo quando o número total de jogadores envolvidos varia por sessão - como acontece quando jogadores precisam se ausentar ou novos jogadores entram no meio da história. Aqui também podemos incluir o caso de morte de personagem, em que o jogador tem o direito de criar um novo e seguir a história, se assim quiser;
- O terceiro padrão é a intuição lenta. Uma campanha de RPG não é nada mais que uma ideia que se desenvolve e cresce ao longo do tempo de forma dinâmica, conforme os jogadores interagem e somam suas experiências à ideia original do narrador;
- Os RPGs analisados se baseiam em um sistema de dados multifacetados para definir se as ações dos jogadores são bem sucedidas ou não. Esse elemento de aleatoriedade nos dá tanto o contexto de acaso, serendipity no original, quanto de erro. Quando algum dos participantes, tanto narrador quanto jogador, faz uma rolagem de dados, nunca sabem exatamente qual será o resultado, acarretando, muitas vezes, acontecimentos inesperados. Um sucesso quando o jogador esperava fracasso, um inimigo errando um ataque crucial, todo tipo de rolagem pode gerar resultados inesperados ao acaso. Há também vezes que os participantes podem interpretar o sistema de formas divergentes durante o planejamento, o que pode levar à situações inusitadas e conflitos, como um personagem de jogador ter uma habilidade que o narrador não levou em conta, trivializando obstáculos que ele havia planejado.
- Exaptação, um conceito retirado da biologia onde um elemento, devido à fatores externos, adquire funções paralelas a sua função original. Dado os elementos presentes no jogo de RPG, é muito comum que um personagem cresça em direções diferentes daquela planejada inicialmente; ou mesmo que, interpretando os atributos de uma maneira diferente, o jogador note que é capaz de fazer coisas imensamente diferentes das previamente imaginadas. Por exemplo, um personagem planejado para ser cativante e social pode-se revelar

extremamente habilidoso em combate dadas certas circunstâncias;

- Um sistema de RPG é um conjunto de mecânicas de jogo usadas para gerar consistência interna das histórias narradas e determinar o resultado das ações de um personagem. Por essa definição, os sistemas analisados representam, como um todo, o padrão da plataforma, ou seja, a base para que todos os outros padrões possam existir. Cada sistema propõe uma base com regras e universos distintos. FATE, especificamente, vai um pouco mais além, sendo uma plataforma para criar plataformas; existem dezenas de sistemas de RPG que usam as regras de FATE como base, cada um com suas particularidades, como *Diaspora*, *The Dresden Files* e *Jadepunk* [14]. A quinta edição de D&D começa a aspirar pelo mesmo quando, nas últimas páginas, sugere aos jogadores que sejam criativos usando o seu sistema como base, e tentem aplicá-lo à outros universos além do mundo de fantasia pintado pelo livro.

Exploramos, neste primeiro momento, a maneira como os três sistemas analisados se encaixam nos padrões de criatividade contextual. Agora, vamos descrever as peculiaridades que alguns desses padrões apresentam em cada sistema:

5.1 FATE

FATE é um sistema de RPG criado por Fred Hicks e Rob Donoghue baseado no sistema de regras *FUDGE* e publicado pela primeira vez em 2003. Sua versão mais recente, a 4ª edição, foi financiada coletivamente em 2013 no Kickstarter [15]. A tradução do sistema para português também foi financiada coletivamente no Catarse em 2015 [16]. Como dito acima, FATE vai além de um simples sistema para jogar RPGs, e pode ser considerado um sistema para criar sistemas, por isso, ele apresenta adjacências possíveis não só durante o jogo, mas para a criação do jogo em si. O sistema base FATE pode ser a fundação para diversos tipos de universo, desde fantasia medieval até ficção científica.

A rede de possibilidades de FATE pode ser tão complexa e maleável quanto o jogador quiser. Porém, devido à uma mecânica específica desse sistema, um passo além. Nos outros sistemas analisados, se o personagem de um jogador não está em cena e não tem bons motivos e condições para entrar na cena, ele não pode interagir com os acontecimentos naquela cena. No entanto, em FATE, a qualquer momento os jogadores podem gastar pontos (obtidos como recompensa por certas ações dentro do jogo, ou por ter impressionado o narrador de alguma forma) para entrar em cena a qualquer momento, contanto que dêem uma explicação narrativa de como o personagem chegou lá.

Quanto a intuição lenta, uma diferença específica de FATE que merece ser mencionada é o papel dos jogadores na aventura. Nos outros sistemas analisados, a história se desenvolve através do narrador, e se altera de acordo com as reações dos jogadores ao mundo à sua volta. Em todos os sistemas, os jogadores são livres para tentar qualquer coisa que seus personagens sejam capazes de fazer, entretanto, normalmente, é o narrador que dita o resultado de suas ações. A diferença é que, em FATE, o jogador é responsável por narrar as consequências de suas ações, o narrador apenas define se o personagem teve sucesso ou não na sua tentativa, dando aos jogadores uma agência muito maior sobre a direção da narrativa. Isso não quer dizer que, caso o narrador permita, os jogadores não possam descrever as consequências de suas ações em outros sistemas, apenas que, em FATE, isso é explícito no livro de regras.

5.2 Storytelling

O sistema Storytelling foi criado pela editora norte-americana White Wolf em 2004, com o livro básico do Mundo das Trevas, lançado em português pela Devir em 2006. Foi criado para ser atualização do sistema Storyteller, conhecido mais especificamente pelo

sistema *Vampire: The Masquerade (Vampiro: A Máscara)* cujo sucesso resultou em várias adaptações para mídias digitais como os jogos digitais *Vampire: The Masquerade - Redemption* e *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, e produções para outras mídias como a série de televisão *Kindred: The Embraced*.

Storytelling é uma reimaginação desse cenário, saindo de um sistema já saturado de complementos, O “Novo Mundo das Trevas” cria um cenário mais focado em mistério e suspense onde as criaturas do mundo sobrenatural podem estar à espreita em qualquer esquina. Simplificando as regras do sistema antigo e balanceando o jogo para facilitar a integração dos múltiplos sistemas de criaturas sobrenaturais do Mundo das Trevas em uma única história, como *Vampiro: O Réquiem*; *Lobisomem: Os Destituídos*; *Changeling: Os Perdidos*; *Mago: O Despertar*, se os jogadores assim desejarem.

A fantasia urbana do Storytelling se baseia no imaginário dos jogadores, para tentar imergi-los num mundo similar ao nosso, mas onde criaturas sobrenaturais como vampiros, lobisomens, magos, múmias e muitas outras são reais e perigosas.

É possível notar como trabalhar com as possibilidades sobre aquilo que se esconde nas sombras do nosso mundo abre um leque de adjacentes possíveis para os jogadores, cujos personagens têm tanto conhecimento sobre o mundo sobrenatural quanto nós e, de acordo com o livro, esse conhecimento muitas vezes está incorreto. As redes líquidas observáveis no Storytelling, além de incluírem o que já foi tratado, permitem aos participantes trabalharem livremente com os mitos do nosso mundo, alterando se necessário as regras do jogo para a própria conveniência, criando paralelos que ligam o universo do Mundo das Trevas com o nosso, de forma a facilitar a imersão dos jogadores na história.

Em RPG, os dados estão lá para auxiliar o narrador a definir a chance de sucesso das ações. No caso do Storytelling, o uso de dados é desencorajado, a menos quando o personagem precisa fazer alguma coisa em um tempo limitado, ou em situação de pressão. Vendo por esse lado, os dados representam muito mais sorte do que habilidade em uma determinada área; por esse motivo, o sistema apresenta uma mecânica de Sucesso Excepcional e Erro Crítico, que encaixam facilmente nos padrões de acaso e erro. Um personagem pesquisando sobre o vilão da história pode encontrar não só o seu nome mas o lugar onde ele mora; um livro escrito pode ter potencial de ser um best-seller e torná-lo famoso; um trabalho acadêmico pode ser premiado por sua genialidade. Em contrapartida, um personagem que tenta fazer uma algo muito difícil pode não só falhar como ser penalizado por isso. Tentar arrombar uma tranca sem as ferramentas adequadas pode emperrar a fechadura, ou acionar um alarme; escalar sem equipamentos pode resultar em uma queda desastrosa, e assim por diante.

A inclusão desses fatores de aleatoriedade no jogo faz com que os jogadores tenham que lidar frequentemente com as consequências inesperadas, boas ou ruins, das ações de seus personagens, forçando-os com frequência a pensar em soluções alternativas para a situação.

As fichas de personagem de Storytelling determinam habilidades específicas em várias áreas, divididas em *sociais*, *mentais* e *físicas*, os atributos e habilidades do personagem nessas categorias representam a abrangência do conhecimento em determinada área, ciências, computação, esportes, furto, socialização, etc. O jogador muitas vezes o cria sem saber o tipo de situação na qual ele acabará envolvido na crônica, muitas vezes, isso faz com que ele adquira habilidades distantes do conceito que foi usado na sua criação, pois ele precisa se adaptar ao mundo à sua volta. Uma repórter que se envolve com o tráfico pode precisar aprender a se defender; uma senhora de idade pode acabar aprendendo a *hackear* computadores para descobrir onde esconderam o seu neto sequestrado, e assim por diante.

Além disso, essas habilidades podem ser usadas em situações

inusitadas, como é o caso de um personagem que é bom em escalar (habilidade Esportes e atributo Destreza) se descobrir bom em arremessar facas ou atirar com um arco (ambos os testes são realizados com o somatório de Esportes e Destreza).

5.3 Dungeons & Dragons

Muito mudou desde a publicação da primeira edição em 1974; desde mudanças nas regras quanto à mudanças de paradigma, devido, entre outros motivos, à popularização de jogos digitais com elementos de RPG, que introduziram muitas pessoas ao RPG de mesa tradicional. Alterações na mitologia do cenário, nas descrições das raças jogáveis, mudanças em mecânicas de jogo; a 5ª edição, analisada neste trabalho é muito diferente da edição lançada em 1974, tudo para criar um sistema mais atraente e amigável ao público de novos jogadores, sem deixar para trás o espírito original de fantasia medieval com capa, espada e varinha mágica.

Por basear seu cenário em histórias com deuses, heróis e magia, D&D tem um padrão de adjacentes possíveis que abrange desde contos de fadas a lendas e mitologias, já que um mundo que os livros de D&D pintam para o jogador é facilmente moldável para incluir os elementos fantásticos que os jogadores quiserem.

Há dezenas de produtos adjacentes a D&D, tanto diretamente relacionados, como os vários jogos e produtos que levam a marca de D&D, incluindo *Caverna do Dragão (Dungeons & Dragons, no original)*, desenho animado de 1983, quanto os que se relacionam indiretamente, apenas por serem baseados em mundos de fantasia com elfos, anões, magos e monstros, como *Senhor dos Anéis*.

Além do padrão de acaso que existe em toda rolagem de dado para resolver conflitos, D&D inclui uma mecânica de determinação de atributos dos personagens que envolve rolar quatro dados de 6 lados (d6), e somar os três maiores valores, dando um total possível entre 3 e 18 para cada atributo, considerando-se que o livro determina o valor 10 como mediano de uma pessoa. O sistema também permite que o narrador e os jogadores criem personagens por seleção aleatória de características organizadas em tabelas, e as recompensas de cada história também podem ser geradas aleatoriamente a partir de tabelas de itens.

D&D também inclui mecânicas que permitem sucessos heróicos - uma rolagem do dado de 20 lados (d20) resulta num 20 antes de somados os bônus do personagem, chamado de *20 natural* ou *natural 20* - e falhas críticas - quando o resultado do d20 é 1 (*1 natural* ou *natural 1*) -, essas situações, de acaso e, no caso das falhas críticas, de erro, podem levar a história por caminhos que os jogadores não antecipavam.

No livro de regras, na parte de criação de personagens, a 5ª edição de D&D estabelece classes e subclasses que os personagens podem assumir. Cada classe tem vantagens e desvantagens que as tornam diferentes entre si, mas complementares no jogo. Ainda assim, um personagem não está proibido de aprender habilidades de outras classes, já que o sistema inclui a mecânica de multiclasse, permitindo que se invista pontos em mais de uma classe. Aqui, podemos perceber um pouco do padrão de exaptação, já que habilidades de classes diferentes, quando aplicadas em conjunto, podem ter resultados inesperados.

Por fim, D&D foi a base para o que chamamos hoje de Sistema D20, um termo genérico que pode englobar qualquer sistema de RPG onde, para verificar o sucesso do personagem em uma determinada ação, o jogador rola d20 e adiciona ao resultado alguma perícia. Por ter licença aberta, qualquer pessoa ou empresa pode criar um sistema próprio com essas regras, desde que siga as exigências da licença (FIORITO, s.d.) [17]. Podemos dizer então, que apesar de não encorajar diretamente essa atividade, D&D também tenha servido como uma plataforma para criar plataformas.

6 CRIATIVIDADE NOS RPGS

Sua personagem está presa em uma sala, e precisa sair antes que a encontrem. Ela está só com a roupa do corpo, sua bolsa e seu celular foram perdidas na perseguição da cena anterior. Como ela sairá da sala?

O trecho acima é um exemplo simples de algo que pode acontecer durante uma sessão de RPG. Como o jogador lidará com as circunstâncias para que a personagem escape da sala é deixado à imaginação do jogador. Ela irá tentar subir na ventilação? Arrombar a porta com um grampo de cabelo? Se a porta for de madeira, ela pode tentar quebrar a porta, ou se a fechadura for velha e enferrujada, talvez os vilões sejam desleixados e tenham deixado a chave na porta pelo lado de fora e ela consiga empurrá-la para fora da fechadura pelo lado de dentro e puxá-la por baixo da porta; a personagem boa em ofícios pode improvisar ferramentas para desmontar as dobradiças. As opções são tantas quanto a criatividade do jogador permitir, com a colaboração do mestre.

Como dizem Ermi e Mäyrä (2011): “O ato de jogar é onde as regras integradas a estrutura do jogo começam a operar e o código do programa começa a ter efeito nas realidades culturais e sociais, assim como nas realidades artísticas e comerciais” (2011, p. 90, tradução livre) [7], entendendo aqui “código do programa” como as regras estabelecidas nos livros dos sistemas analisados.

Os sistemas apresentam padrões que permitem o florescer criativo dos participantes, mas essa criatividade só se concretiza no jogar - incluindo a criação de personagem dos jogadores e o planejamento de sessões de jogo e do cenário por parte do narrador, até a sessão propriamente dita.

Nessa sessão, dividimos o processo criativo envolvido em um jogo de RPG em duas partes, as manifestações da criatividade no decorrer da narrativa, e as manifestações da narrativa no desenvolvimento de personagem.

6.1 Manifestações criativas na narrativa

Todos os sistemas, de uma forma ou de outra, enfatizam a “Regra de Ouro”, que diz que a diversão dos participantes é a prioridade e qualquer regra pode ser mudada contanto que os jogadores concordem com isso; se o sistema, o “código do programa” (ERMI, MAYRA, 2011) [7] estiver atrapalhando a imersão dos jogadores, eles são convidados pelo próprio sistema a mudá-lo. A narrativa colaborativa do jogo é colocada em primeiro lugar nesses sistemas.

A questão da imersão é relevante para entendermos as maneiras como os jogadores exploram a criatividade no jogar. Retomando as dimensões de imersão de Ermi e Mäyrä (2011), no RPG, essas dimensões são, muitas vezes, cargo do narrador: é responsabilidade deles envolver os jogadores na narrativa e no cenário de forma que se engajem com o jogo. Os livros dos sistemas de Storytelling e D&D apresentam listas de sugestões de produtos de entretenimento (livros, filmes, séries de TV e músicas) que o narrador pode usar para se inspirar ao criar o cenário e para trazer seus jogadores para dentro da história que pretende narrar.

Além disso, os sistemas tentam ilustrar um cenário-base, com o auxílio de ilustrações espalhadas pelo conteúdo. Como FATE tem a pretensão de ser um sistema de múltiplos cenários, o livro é ilustrado por representações de vários cenários possíveis, desde guerreiros medievais no teto de um ônibus congelado até uma espaçonave que explora os confins do universo, passando por personagens humanos com roupas contemporâneas carregando armas medievais a alienígenas com vestimentas e armas futurísticas.

As ilustrações do livro base de Storytelling têm um estilo dark e gótico, feitas para invocar no leitor um senso de suspense e ansiedade. Sua estética pretende nos ajudar a entrar no mundo das sombras onde nos escondemos de vampiros e esperamos não ser assombrados pelos fantasmas na casa abandonada em frente à nossa. O livro do Mundo das Trevas também oferece contos que funcionam tanto para ilustrar o tipo de história que poderiam existir no

cenário quanto para auxiliar na imersão dos jogadores:

As histórias narradas neste jogo são ambientadas no Mundo das Trevas. É um lugar muito parecido com o nosso mundo; ambos têm a mesma história, cultura e geografia. Superficialmente, a maioria das pessoas neste mundo ficcional vive da mesma maneira que vivemos. Consomem a mesma comida, vestem as mesmas roupas, e desperdiçam seu tempo assistindo aos mesmos programas estúpidos na televisão. Contudo, no Mundo das Trevas, as sombras são mais intensas, as noites mais escuras e a neblina mais densa. Se, em nosso mundo, uma rua qualquer tem uma causa abandonada que dá calafrios nas pessoas, no Mundo das Trevas essa casa emite estranhos suspiros em certas noites do ano, e parece ter um rosto humano quando vista pelo canto do olho. (CLIFFE, 2009, p. 17) [18]

As ilustrações do Livro do Jogador da 5ª edição de D&D pintam um mundo épico medieval, recheado de castelos de grandes lordes e ruínas antigas, povoado por todo o tipo de criaturas, tanto humanoides quanto monstruosas. São artes que buscam imergir o jogador no cenário fantástico que o sistema propõe e lhe apresentar inspirações para criar suas próprias histórias:

O RPG Dungeons & Dragons é sobre contar histórias num mundo de espada e feitiçaria. Compartilha elementos com os jogos infantis de faz-de-conta. Como tais jogos, D&D é movido à imaginação. É sobre imaginar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e como um aventureiro fantástico reagiria aos desafios que a cena apresenta. (WIZARDS OF THE COAST, 2014, p. 5, tradução livre) [19]

Apesar dos sistemas se esforçarem para apresentar seus respectivos cenários (ou falta de cenário definido, como é o caso de FATE), a “Regra de Ouro” também se aplica ao pano de fundo das histórias. Os jogadores são livres para usar as regras dos sistemas para contar histórias no universo que quiserem.

A partir do que é apresentado nos livros, os jogadores e o narrador já têm adjacentes possíveis para criar uma história única, mas também trazem suas próprias possibilidades a partir de suas experiências de vida, gostos e personalidade.

Outra observação interessante a se fazer é a importância do improviso, na criação da narrativa. O narrador, muitas vezes, planeja uma espécie de roteiro para a sessão de jogo, mas os jogadores podem acabar seguindo por caminhos não previstos. Isso pode ser considerado um exemplo de acasos felizes, e a resolução da narrativa depende da criatividade do narrador em guiar o enredo de forma satisfatória para todos os envolvidos.

6.2 Manifestações criativas no desenvolvimento de personagem

A personalidade que o jogador dá ao seu personagem se desenvolve conforme o jogador se acostuma a interpretá-lo, e cresce com o decorrer dos desafios que ele enfrenta. Apesar do narrador ter o papel principal na construção da narrativa e agir como árbitro sobre as escolhas e tentativas dos jogadores, a história é criada em conjunto. A maneira como os jogadores definem seus personagens, o modo como eles veem o mundo, como se comportam, tudo isso afeta o andamento da história. A reação dos personagens secundários, ou NPCs (*Non-Player Characters*, ou mais simplesmente, personagens interpretados pelo narrador), aos jogadores depende da forma como os personagens os tratam, ou mesmo como eles se apresentam.

Como muito do desenvolvimento narrativo depende dos personagens, a criatividade dos jogadores e a sua capacidade de imersão

são exigidas no jogar. No quesito imersão, Alessandra Maia (2018) fala:

Para imergir é necessária a confluência de inúmeros fatores, que depende de jogador para jogador. Contudo, o anseio de que sua tomada de decisão faça sentido e demonstre a sua importância para o desenvolvimento da história, usualmente depende de o jogador conseguir se identificar com a personagem ou ainda justamente se diferenciar, pela possibilidade de agir diferente do que faria no cotidiano. (2018, p. 211)[20]

Quanto mais o jogador interpreta o personagem, mais ele desenvolve e se familiariza com o seu comportamento, ao ponto de criar uma ligação emocional esse. Tal ligação ajuda o jogador a vê-lo como uma entidade viva, e abre espaço para que o jogador explore a sua história, sua personalidade e suas ambições. Por conseguinte, podemos relacionar fortemente o processo de imersão começado com a criação do personagem a uma manifestação da criatividade do jogador.

Além disso, temos que levar em consideração que esse personagem não se desenvolve no vácuo, mas sim dentro de uma aventura, um mundo criado pelos jogadores, interagindo com personagens dos outros jogadores, cada um com seu próprio desenvolvimento que, ao se entrelaçar, geram mudanças uns nos outros. Os jogadores configuram uma rede líquida externa ao jogar e os personagens configuram uma rede líquida interna; os relacionamentos entre si, tanto dentro quanto fora do jogo, carregam potencial criativo que pode auxiliar tanto no desenvolvimento dos personagens quanto da narrativa em si.

FATE, por exemplo, enfatiza a importância de jogadores proativos (HICKS, 2015) [21]. O sistema de Pontos de Destino proposto pelo jogo permite que o jogador mude o curso da narrativa, mesmo que seu personagem não esteja na cena, sem que seja necessário um teste (rolagem de dados), eliminando os fatores de aleatoriedade normalmente envolvidos em uma ação dentro do jogo. Dessa forma, o sistema incentiva os jogadores a darem um toque próprio na narrativa que é normalmente dominada pelo mestre.

Não é comum que sistemas de RPG limitem a escolhas de seus jogadores. Em sua maioria, os livros tentam criar uma equivalência dentre todas as escolhas que o jogador pode fazer, de forma que nunca haja uma “escolha certa”, ou seja, um personagem, ou mecânica, que seja claramente mais forte que todas as outras. Isso também se aplica na área estética. Em D&D, por exemplo, vemos por todo o livro, aventureiros de todas as raças, gêneros e etnias, de humanos como nós até *dragonborn*, criaturas humanoides descendentes de dragões. Todos são apresentados como hábeis aventureiros, capazes de representar qualquer classe, do guerreiro mais robusto ao mais poderoso mago. O texto tece uma estrutura social base que pode ser alterada pelos jogadores como eles preferirem, mas em nenhum momento os encoraja a fazer com que seu personagem seja de uma determinada raça, classe ou gênero em detrimento de outra.

Em Storytelling, as diversas criaturas sobrenaturais também têm seu poder nivelado, de forma que pode-se criar facilmente uma aventura onde os jogadores podem se tornar o que desejarem. Neste sistema, é possível que os jogadores joguem como magos, lobisomens, vampiros ou changelings, entre outras criaturas, sem que se sintam em desvantagem ao se compararem aos outros jogadores. O livro base, porém, não apresenta criaturas sobrenaturais jogáveis, focando em personagens humanos, que estão em clara desvantagem em relação ao mundo sobrenatural que os rodeia; mas até esse ponto funciona para auxiliar na imersão dos jogadores. Como Storytelling é um sistema com cenário que tende ao horror e suspense, jogar com um personagem que, muitas vezes, não está em condições de combater o monstro que se esconde nas sombras é exatamente o que o livro propõe.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este artigo, mapeamos algumas formas pelas quais os sistemas analisados podem ser considerados ambientes propícios para o florescer criativo dos jogadores baseado na definição usada por Johnson. A partir disso, tentamos apontar de que maneiras essa criatividade pode aparecer no jogar, com exemplos de experiência própria e citações de pesquisas feitas na área de criatividade.

A participação em um jogo de RPG é uma atividade inerentemente criativa e social. Para jogar, é necessário um grupo de pessoas, de preferência três a cinco (a maioria dos sistemas, como D&D, é baseada para um grupo de um mestre e quatro jogadores, porém o livro de FATE estabelece um narrador e dois jogadores como mínimo), mas pode ser jogado com apenas duas pessoas. Portanto, mesmo que o narrador utilize modelos de aventuras prontas, as redes líquidas entre essas pessoas e seus personagens, somado à aleatoriedade criada pelos dados, sempre criará uma história única à cada vez que jogarem:

A experiência humana em ambientes virtuais e jogos é composta dos mesmos elementos que todas as outras experiências, e a experiência de gameplay pode ser definida como um conjunto composto pelas sensações, pensamentos, emoções, ações e produção de sentido do jogador. Portanto, não é uma propriedade ou uma consequência direta de certos elementos de um jogo, mas algo que emerge em um processo de interação único entre jogo e jogador. [...] Jogadores não apenas se engajam no jogo, mas ativamente participam da construção dessas experiências: eles trazem seus desejos, antecipações e experiências prévias consigo, e interpretam e refletem a experiência sob essa luz. (ERMI, MÁYRA, 2011, p. 91, tradução livre)[7]

O processo criativo também se manifesta na maneira como os jogadores interpretam os personagens - cada um lidando com os seus próprios problemas e ambições e se relacionando com os outros personagens da aventura baseado nas personalidades criadas pelos jogadores - e também nas formas como estes personagens lidam com os desafios apresentados a eles. Personagens mais agressivos podem tentar resolver os problemas com força bruta, e personagens com mentes mais analíticas podem procurar formas de completar um objetivo que minimizem o combate. Até mesmo a maneira como o grupo lida com as regras ditas pelo livro pode ser considerada criativa. Nenhuma delas é fixa ou incontestável, e as decisões feitas pelos jogadores dependem da maneira como o grupo as interpreta, e dos problemas criados em torno delas, afinal, é virtualmente impossível englobar todas as possibilidades nas regras e é aí que o grupo precisa preencher as lacunas:

o mundo dos videogames [...] raramente as regras são estabelecidas por completo antes de o jogador começar a sessão. São oferecidas algumas instruções básicas sobre como manipular objetos ou personagens na tela e uma noção sobre algum tipo de objetivo imediato. Porém, muitas das regras – qual é seu objetivo principal e que técnicas estão disponíveis para alcançá-lo – só ficam claras à medida que se explora aquele mundo. [22] (N)

Apesar de Johnson se referir a videogames, é possível traçar um paralelo com os RPGs analisados. As regras expostas nos livros dos sistemas só se tornam concretas durante o jogar e, ainda assim, os jogadores têm liberdade para alterá-las e criar regras próprias que funcionem melhor para a história que querem contar. Por fim, por ser um jogo colaborativo, o processo criativo é influenciado pelas interações entre os jogadores, por exemplo: como normalmente não há um “vencedor”, os jogadores devem trabalhar juntos para criar uma experiência que seja divertida para todos, como o sistema

D&D deixa bem claro em seu livro básico: “O grupo pode falhar em completar a aventura com sucesso, mas se todos se divertiram e criaram uma história memorável, todos venceram” (WIZARDS OF THE COAST, 2014, p. 4, tradução livre)[19].

Este artigo representa a primeira etapa de uma pesquisa maior que pretende investigar as formas como os jogos de RPG podem ser úteis para o desenvolvimento criativo, inventivo e de inovação. Portanto, os exemplos aqui apresentados para além da análise dos livros dos sistemas são de vivência dos pesquisadores com o objeto. Em um momento futuro, se faz necessária uma análise mais profunda com o acompanhamento de grupos de jogo, através de entrevistas em profundidade com jogadores e observação-participante, de forma a melhor compreender o panorama da criatividade no RPG.

REFERÊNCIAS

- [1] Henry Jenkins. «Afterword: The Future of Fandom». Em: *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York University Press, 2007, pp. 357–364.
- [2] Henry Jenkins. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York University Press, 2006.
- [3] Henry Jenkins. *Textual Poachers: television fans and participatory culture*. Taylor & Francis e-Library, 2005.
- [4] Clay Shirky. *A Cultura da Participação*. Zahar, 2011.
- [5] Steven Johnson. *Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation*. Riverhead Books, 2010.
- [6] Vilém Flusser. *Exílio e Criatividade*. Acessado em 26/06/2018. URL: <http://piseagrama.org/exilio-e-criatividade/>.
- [7] Laura Ermi e Frans Mäyrä. «Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion». Em: *DI-GAREC Keynote-Lectures 2009/10*. 2011, pp. 88–115.
- [8] Shannon Appelcline. *D&D 40 anos - A Origem (não tão) Secreta de D&D*. Acessado em 26/06/2018. Jan. de 2002. URL: <https://rederpg.com.br/2014/01/17/dd-40-anos-a-origem-nao-tao-secreta-de-dd/>.
- [9] Matheus Sales. *RPG (Role-Playing Game)*. Acessado em 26/06/2018. URL: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>.
- [10] Goiamérica Santos. «Criatividade / Criação». Em: *Enciclopédia INTERCOM de comunicação*. 2010, pp. 342–343.
- [11] Fátima Regis. «Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura». Em: *Revista FAMECOS* 1.37 (2008), pp. 32–37.
- [12] Janaina Panizza. «Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual». Tese de mestrado. Universidade de São Paulo, 2004.
- [13] Frans Mäyrä. *An Introduction to Game Studies: Games and Culture*. SAGE Publications, 2008.
- [14] *Fate and Its Branches » Fate*. Acessado em 30/07/2018. 2011. URL: <http://www.faterpg.com/2011/fate-and-its-branches/>.
- [15] *Fate Core*. Acessado em 25/07/2018. 2013. URL: <https://www.kickstarter.com/projects/evilhat/fate-core>.
- [16] *FATE RPG - Versão Brasileira*. URL: <https://www.catarse.me/fate>.
- [17] Márcio Fiorito. *O que é o Sistema d20?* Acessado em 30/07/2018. URL: <http://www.daemon.com.br/home/o-que-e-o-sistema-d20/>.
- [18] Ken Cliffe. *O Mundo das Trevas: Livro de Regras do Sistema Storytelling*. Devir, 2009.
- [19] Wizards of the Coast. *Players Handbook*. 5ed. Hasbro, 2014.
- [20] Alessandra Maia. «Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror». Tese de doutoramento. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.
- [21] Fred Hicks. *FATE: Sistema Básico*. Solar Entretenimento, 2015.
- [22] Steven Johnson. *Tudo que é ruim é bom para você*. Zahar, 2012.