

## FICÇÃO E REALIDADE SE [CON]FUNDEM NO RPG

SILVIA BEATRIX TKOTZ.

### Resumo

Assim como as palavras criam a realidade, elas criam, também, a ficção. E a beleza da ficção é ver realidade nas palavras. Na literatura, costuma-se buscar a verossimilhança, capacidade de tornar a ficção semelhante à verdade. Posso dizer que tornar a realidade uma forma de ficção é também um caminho para a escrita de um romance. De certa forma, compreendo o RPG – Role Playing Game – como um instrumento de construção de ficção, que possibilita a escrita da aventura vivida a alguns jogadores interessados, que transformam o jogo em história. Armazenadas em sites de hospedagem de arquivos, tais leituras podem ser compartilhadas virtualmente. O mais interessante desta leitura errepegiana é que os livros de referência proporcionam a seus leitores uma maneira de fazer história, vivenciando-a enquanto a elaboram. O RPG que ilustra este estudo é Mago – A Ascensão, que apresenta uma requintada polêmica entre a técnica e a magia, apresentando a realidade como flexível e passível de ser moldada pelas pessoas. Walter Benjamin afirma que a diferença entre a técnica e a magia é uma variável totalmente histórica. Isto é ficção ou realidade? Reflita: quando Copérnico observou que era a Terra que girava em torno do sol, ele apenas observou o universo de maneira diferente ou a sua observação foi que mudou o universo? Deparar-nos com tal questão, no livro Mago, não nos incita a pensar o quão complexas são as provocações e quão dignas de estudos e reflexões aprofundadas? Premissas metafísicas promovem um jogo de reflexões profundas em que as semelhanças com estudos acadêmicos são quase evidências de que a literatura de RPG ganha status de contributiva à formação do cidadão.

### Palavras-chave:

ficção, realidade, RPG.

A Mágika não está morta. Ela dorme sob a descrença de nossa era, mas está longe de estar morta.

<http://www.pageofmirrors.rpgpiracaia.com.br/antiga.html>

Assim como as palavras criam a realidade, elas criam, também, a ficção. E a beleza da ficção é ver realidade nas palavras. Na literatura, costuma-se buscar a verossimilhança, capacidade de tornar a ficção semelhante à verdade. Posso dizer que tornar a realidade uma forma de ficção é também um caminho para a escrita de um romance. Impossibilitada pelo formato desta proposta, não poderei trilhar pelas discussões sobre o fenômeno literário que ora denomino romance, no entanto, parto da simplificação - aqui necessária - da idéia de romance como gênero literário em prosa que carrega múltiplas linguagens trançadas em suas raízes medievais, que foram enobrecidas e popularizadas.

O romance, gênero narrativo ficcional, faz uso dos elementos tempo, espaço, personagens e enredo, à semelhança do RPG - Role Playing Game, em que jogadores assumem papéis de personagens e, a partir de um sistema de regras, criam narrativas coletivamente. Os sistemas de regras do RPG estão contidos em livros específicos, usados para resolver disputas e definir ações durante o jogo e, a maioria deles, indica as possibilidades de ambientação, ou seja, de criação do cenário em que a história irá acontecer. O cenário criado pode ser fantástico ou realista, baseado em nosso mundo ou em um mundo fictício, no entanto, os elementos precisam compor um "todo verdadeiro" para que o jogo tenha sentido.

O mais interessante da leitura *errepegiana* é que os livros de referência, que trazem os sistemas de regras, proporcionam a seus leitores uma maneira de fazer história, vivenciando-a enquanto a elaboram. Os livros falam sobre como funciona o jogo, as habilidades dos personagens, apresentam cenários pré-construídos e explicam como conduzir a história. Essa tarefa cabe ao mestre que, como um autor, cria a narrativa. Os personagens-jogadores são também narradores - o que garante a autoria coletiva da história - no entanto, apresentam apenas suas ações e características no desenrolar do jogo.

Alguns jogadores interessados transformam o jogo em história escrita, narrando a aventura vivida. Outros escrevem suas histórias a partir dos cenários. Permito-me, então, compreender o RPG como um instrumento de construção de ficção. Armazenadas em *sites* de hospedagem de arquivos, tais histórias podem ser compartilhadas virtualmente, o que me remete a discussão sobre novos caminhos de atuação e parcerias na luta pela democratização da leitura.

Tendo a inclusão digital como um propósito das políticas públicas e vislumbrando ações de mobilização social para a apropriação da tecnologia, justifico o meu desejo de compreender melhor esta nova discursividade engendrada no uso da mídia como parceira e cúmplice da leitura. Especificidades do RPG apontam a web como um suporte para diversas leituras, devido às possibilidades de interatividade entre jogadores e a necessidade de leituras prévias ao jogo. Essas leituras muitas vezes não estão acessíveis, pois há obras traduzidas apenas na net e livros publicados nem sempre disponíveis para compra pela falta de recursos do jogador e/ou por encontrarem-se esgotados até mesmo nas editoras. É o caso de *Mago - A Ascensão*, o RPG que ilustra este estudo. (anexo 1)

Lançado pela *White Wolf* em 1994, nos Estados Unidos, *Mago, a ascensão* é um RPG que apresenta um sistema de jogo conhecido por *Storyteller*, pois preza mais a narrativa em declínio do uso das regras e dados, muito utilizados nos outros sistemas de RPG. Essa editora norte americana de RPG, nos anos 90, tornou-se uma das maiores empresas de jogos devido aos RPGs ambientados no *Mundo das Trevas*, povoados por vampiros, lobisomens, magos e outras criaturas fantásticas. (anexo 2)

A história de *Mago*, inicialmente, apresenta uma requintada polêmica entre a técnica e a magia, apresentando a realidade como flexível e passível de ser moldada pelas pessoas. O sofisticado conceito de magia utilizado possibilita um poder infinito aos magos. Propõe - como os magos ensinam a seus discípulos - que a realidade é ilimitada e depende das crenças da humanidade, uma premissa metafísica. Nesse ponto se encontra a questão da aproximação entre as noções de realidade e ficção, que irão perpassar por todo este texto e que me provocaram a elaborar este estudo.

Cabe manifestar como nasceu meu interesse em compreender mais o RPG, especialmente o *Mago, a Ascensão*. Não sou uma conhecedora e nem mesmo uma

jogadora de RPG, sendo que estou especulando como este jogo pode trazer questões tão profundas e provocadoras. Foi-me chamada a atenção quando meu filho trouxe-me a seguinte pergunta: "Quando Copérnico observou a Terra que girava em torno do sol, ele apenas observou o universo de maneira diferente ou sua observação mudou o universo?" Questões sobre a invenção da realidade eram as discussões naquele momento no mestrado e fiquei aparvalhada ao ver meu filho, no Ensino Médio, questionando-se daquela maneira. Ele completou: "Eu estava lendo um livro de RPG, *Mago, Companheiro do narrador*, quando me deparei com este questionamento". Não pude começar a olhar mais atentamente para o RPG naqueles idos de 2006, mas ficou o registro de que não poderia deixar aquela experiência materna passar em vão. Aquele foi o primeiro movimento que originou este estudo.

Por conseguinte, o *Mago* veio a ser lócus privilegiado de interesse e, posteriormente, levou-me ao encanto pela trilogia ficção-realidade-verdade, que inicialmente eu apenas tocava ao buscar compreender os horizontes da semelhança que atribuem verossimilhança a uma narrativa. Provocou-me, ainda, a ampliar minha análise para o sentido de crença enquanto um fenômeno que cria realidade, além de percorrer por estudos sobre o que vem a ser concebido como ciência em minhas leituras "acadêmicas", em meio a outras.

Tais questões se mostraram muito densas para que eu me apropriasse sozinha de alguma compreensão, sem que me sentisse insegura. A leitura e a reflexão profunda me levaram a buscar parceiros para um debate coletivo. Precisava conversar sobre outras perspectivas que se mostravam à minha visão de realidade. Para ousar voos mais altos, precisei dialogar sobre estes conhecimentos que se teciam em mim.

Uma mania que eu trouxe da experiência do mestrado na UERJ foi a de registrar as conversas sobre os mais diversos assuntos e descobri, ainda, que as pessoas têm um interesse natural - ou seria cultural? - em ouvir conversas dos outros. Brincadeiras a parte, trouxe estes registros para compor meu texto e dividir com meus leitores um pouco do muito que venho aprendendo conversando.

Pois foi outro dia... Jorge estava a defender a força das palavras como elemento criador da realidade:

- A aventura que nos conduz à consciência de que o eu não é senão uma contínua criação, uma permanente metamorfose (...) tem sua força impulsora no processo narrativo e interpretativo da leitura e da escrita (...) já não existe um ser substancial a ser descoberto e ao qual ser fiel, mas apenas um conjunto de palavras para compor, e decompor e recompor. (...) A fidelidade às palavras é não deixar que as palavras se solidifiquem e nos solidifiquem, é manter aberto o espaço líquido da metamorfose (...) Só assim se pode escapar, ainda que seja por um momento, aos textos que nos modelam, ao perigo das palavras que, ainda que sejam verdadeiras, convertem-se em falsas uma vez que nos contentamos com elas (Larrosa, 2003, p. 39-40).

Extasiada, comentei:

- Por isso é tão forte a escolha das palavras também no mundo real. No RPG, a narrativa cria o jogo e determina as possibilidades de ações dos jogadores. No *Mago*, a magia sempre existiu e a realidade é composta por uma trama. As *Tradições* e a *Tecnocracia* são facções do jogo que se enfrentam em uma guerra desde a Idade Média. As *Tradições* lutaram para impedir a erradicação do misticismo e devolver a fantasia à humanidade. Uma união tecnocrata se infiltrou

no planeta a fim de eliminar as criaturas sobrenaturais, manter a realidade estática e defender a ciência, sua variação de "magia", como a única capaz de alterar as leis da natureza. A meu ver, essas questões promovem um jogo de reflexões que se assemelham a estudos acadêmicos.

D'*Em Nome da Rosa*, frei Guilherme de Baskerville veio contribuir com uma bela colocação:

- Diante de um livro não devemos nos perguntar o que diz, mas o que quis dizer (Eco, 1983, p. 361).

- Exatamente, a riqueza e a profundidade dos questionamentos do *Mago* me surpreenderam. A *Guerra da Ascensão*, como foi chamado o conflito, quase se extinguiu e a Tecnocracia destruiu praticamente a crença na mágica antiga, no entanto, destruiu também a fé. O peso da descrença cria problemas que a Tecnocracia não consegue resolver. A partir deste cenário de guerra epistemológica é que são engendrados os jogos do *Mago*. Pergunte-me em que este RPG me excitou a curiosidade e o interesse? Respondo que se trata de um jogo que explora a arte narrativa e ainda investiga a dicotomia entre magia e tecnologia em uma discussão irresistível, dentre outras tantas. O mestre conduz o jogo e insere personagens coadjuvantes em diferentes lados da história, ao mesmo tempo em que procura mostrar que qualquer posição pode estar certa. Com uma atuação performática no jogo, pois também interpreta tais personagens coadjuvantes, o mestre é o narrador que se assemelha a um contador de histórias da tradição oral.

- O narrador figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio (Benjamin, 1989, p. 221). - disse-me Walter, teórico da narração.

- O mestre, narrador do *Mago*, precisa da leitura prévia dos sistemas de regras para tomar conhecimento dos saberes necessários ao jogo. Conhecedor das regras, quanto mais criativo for, de modo mais interessante conduzirá a história.

Clarice, como especialista da literatura, veio participar da conversa:

- Cada coisa é uma palavra. E quando não se a tem, inventa-se-a (Lispector, 1998, p. 17).

- Pois bem, no caso do *Mago*, o jogador pode criar qualquer invenção, desde que siga as regras. Agindo de acordo com o *Paradigma* local, ele poderia fazer praticamente qualquer coisa dentro de seu poder. Caso contrário, a *Realidade* se voltaria contra ele gerando um *Paradoxo*. Vejam que o jogo traz conceitos da metafísica, o que o torna, além de um interessante jogo de narrativas, um jogo sobre questões polêmicas e delicadas sobre crenças dos personagens. Ou seria dos jogadores?

Michel, um amigo que não podia faltar em minhas conversas, trouxe quase que um conceito para crença:

- A título de primeira aproximação, entendo por "crença" não o objeto do crer (um dogma, um programa etc), mas o investimento das pessoas em uma proposição, o ato de enunciá-la considerando-a verdadeira - noutros termos, uma "modalidade" da afirmação e não o seu conteúdo (Certeau, 1994, p.278).

- Cada personagem traz suas crenças. A escolha de um determinado personagem, a ser representado no jogo, pode estar (ou não) ligada às crenças pessoais - e reais - do próprio jogador. Ele irá enunciar estas crenças - as do personagem - em suas jogadas. Essas crenças formam o *Paradigma pessoal*. Há, ainda, uma crença coletiva e própria a cada local, denominada *Paradigma local*. A partir deste *Paradigma local*, cria-se uma lista do que é ou não possível, uma ordem que se chamará *Realidade*. Compreendo, então, que no *RPG* a realidade é criada coletivamente.

José, um amigo lusitano de conversas, veio com suas alegações:

- Tendemos então a ser vulneráveis às vigências coletivas das crenças que nos regem - porque estas, na verdade, nos dominam, nos con... vencem. Vencidos e convencidos, ficamos cativos, prisioneiros, possessos de convencimentos, professantes incontidos de inquestionáveis teorias - termo que no seu sentido etimológico original, arrasta a presença de deus (do grego *théos*) no prefixo *teo* (Pais, 2003, p.40).

- No *Mago*, os *tradicionalistas* superam o aprisionamento da teoria e acreditam que as crenças criam a natureza. Os *tecnocratas* suplantam a teoria para alcançarem seus objetivos e defendem os meios científicos racionais. A dicotomia teoria/crença me parece uma interessante guerra que nossas universidades, terreiros, igrejas, templos, e outras instituições travam pela ascensão no mundo que joga *RPG*.

Walter colocou em destaque a questão histórica, como interveniente nas formas de compreender o conhecimento:

- A diferença entre a técnica e a magia é uma variável totalmente histórica" (Benjamin, 1985, p. 95).

A fala de Carlos Eduardo confirmou minha colocação anterior e trouxe a Modernidade para responder à questão temporal colocada por Walter.

- A ciência moderna veio ocupar um lugar privilegiado na sociedade. Veio como resultado da luta do homem contra as concepções mágicas, sustentadas pelos dogmas religiosos. Ela passa a ser um discurso de referência, autorizado, em contraposição ao religioso, dominante até então, o que permitia à sociedade situar-se num sistema de referências comuns. A ciência moderna, na permanente busca pela razão, orientava-se pela técnica voltada para a dominação e manipulação dos fatos e fenômenos da natureza. Seus mentores não contavam que a dominação da natureza resultaria na dominação e extermínio da própria vida (Ferraço, 1999, p. 44-5).

- Você parece estar falando da Guerra da Ascensão, no *Mago*. O livro *Guia da Tecnocracia* (Phil, 2004), um dos livros de referência do jogo, foi escrito para que os jogadores possam lutar do lado da *Tecnocracia*, em busca da ordem e da razão. Os *tecnocratas* são cientistas radicais que querem suprimir as crenças no sobrenatural e nas superstições. Eles defendem que todo conhecimento é explicado pela ciência. (anexo 3)

Carlos Eduardo pegou carona em minha fala e continuou:

- Apesar de a modernidade ter pretendido exterminar da produção científica a imaginação, a intuição e os sonhos, inúmeros são os exemplos, na história da ciência, da força dessas dimensões do pensamento humano na produção do conhecimento. Começando por Einstein, passando por Newton e Descartes,

considerados representantes máximos da ciência moderna, encontramos fatos inusitados. Fatos dificilmente relatados nos livros e manuais acadêmicos. Fatos que atestam o quão humanos foram os cientistas, apesar de não poderem assumir isso em seus textos. (Ferraço, 1999, p. 38-9).

Edgar, outro amigo, muito afeito a discutir as questões da *Ciência com consciência*, entrou na conversa:

- Essa ciência elucidativa, enriquecedora, conquistadora e triunfante, apresenta-nos, cada vez mais, problemas graves que se referem ao conhecimento que produz, à ação que determina, à sociedade que transforma. Essa ciência libertadora traz, ao mesmo tempo, possibilidades terríveis de subjugação. Esse conhecimento vivo é o mesmo que produziu a ameaça do aniquilamento da humanidade. Para conceber e compreender esse problema, há que acabar com a tola alternativa da ciência "boa", que só traz benefícios, ou a ciência "má", que só traz prejuízos. Pelo contrário, há que, desde a partida, dispor de pensamento capaz de conceber e de compreender a ambivalência, isto é, a complexidade intrínseca que se encontra no cerne da ciência (Morin, 2002, p. 15-6).

- À semelhança destas discussões, certos *Tecnocratas* alcançam a consciência de que o que fazem é tão mágica quanto o que as *Tradições* fazem. Na história do *Mago*, alguns poucos tecnocratas se revoltam por se sentirem enganados, enquanto outros se percebem protegendo a humanidade e continuam a ensinar aos mais jovens que o que fazem é ciência, não magia.

Fernando, um amigo poeta, completou:

- A Ciência, a ciência, a ciência...

Ah, como tudo é nulo e vão!

A pobreza da inteligência

Ante a riqueza da emoção! (Pessoa, 1981, p. 455)

A conversa foi tão atrativa que outro personagem d'*Em Nome da Rosa* - Adson de Melk -, inesperadamente, trouxe uma fala que ampliou nosso direcionamento para abranger outras discussões:

- [A verdade] outra coisa não é senão a adequação entre a coisa e o intelecto (Eco, 1983, p. 351).

(anexo 4)

- Interessante fazermos o link entre verdade e ciência, em nossa conversa. No *Mago*, tecnocracia prega a ciência como verdade única e faz acreditar que a magia é impossível. Os *tradicionalistas* defendem que precisam conhecer a realidade para poderem desenvolver suas magias. E, eu, como pretensa estudiosa, vinha entendendo a ciência como uma das possibilidades de olhar a realidade. Que boa mistura, heim? Uma miscelânea de idéias que me provocam a repensar conhecimentos já elaborados e me leva a outros questionamentos. Percebo que não só no jogo, mas na minha vida, a ambiguidade entre realidade e ficção está presente. Igualmente, interessa-me olhar as aproximações que se estabelecem entre as facções do jogo e as disputas nos domínios dos conhecimentos reconhecidos como científicos. Especialmente, o *Mago* se apresentou como um

modo de obter conhecimentos, pelo exercício da reflexão e da criatividade no desenrolar do jogo narrativo. Pretendo, ainda, retomar a importância das histórias escritas desenvolvidas por alguns jogadores de RPG, interessados em registrar suas produções criadas neste contexto.

Carlos Eduardo, defensor das narrativas do cotidiano, declarou:

- Trabalhar com narrativas coloca-se para nós como uma possibilidade de fazer valer as dimensões de *autoria, autonomia, legitimidade, beleza e pluralidade de estéticas* dos discursos dos sujeitos cotidianos (Ferraço, 2007, p. 86).

- Os livros de referência do RPG são convites à escrita. E alguns leitores desses livros, seguem pelo caminho da escritura, criando narrativas escritas que colocam à disposição em sites na internet, criando uma rede de leitores e escritores. Considerando esse movimento posso dizer que o RPG ganha status de contributivo à formação do cidadão.

Esta conversa não teria fim, se não fosse a data prevista para apresentar este estudo. Logo, ela termina por decurso de prazo. Fica uma proposta para a próxima conversa, que esta discussão nos remete a pensar: elementos fantásticos, mistérios e histórias de terror - como o RPG explora - nos fascinam, nos incomodam, nos amedrontam. Medo, que sentimento é este que repelimos, mas que nos seduz de alguma forma? Por que histórias de terror agradam a tantas pessoas (ainda que me desagradem totalmente)? (anexo 5)

Antes de encerrar este registro de estudo e conversas, deixo apenas mais informações sobre os amigos que participaram. Pode ser que alguém venha a desejar ter uma prosa a mais...

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRUCATO, Phil. *O Guia da Tecnoocracia*. 1ª ed. São Paulo: Devir Editora, 2004.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

ECO, Umberto. *O Nome da Rosa*. Tradução de Aurora Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

Ferraço, Carlos Eduardo. *Escola nua ou sobre a força e a beleza das ações cotidianas*. São Paulo: USP, 1999. (Tese de doutorado).

---

\_\_\_\_\_ *Pesquisa com o Cotidiano*. Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n. 98, p. 73-95, jan./abr. 2007. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br/>

LARROSA, Jorge. *Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas*, tradução de Alfredo Veiga - Neto. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

Lispector, Clarice. *A hora da estrela*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

PAIS, José Machado. *Vida cotidiana. Enigmas e revelações*. São Paulo: Cortez, 2003.

PESSOA, Fernando. *Obra Poética*, Rio de Janeiro: Ed. Aguilar, 1981



# MAGO

A ASCENSÃO

**ESQUECIDO**





ALL  
CHICAGO

THE  
BLACK  
CROWES

Alguns indivíduos racionais acreditam que para cada ação, há uma reação igual e contrária. A força do caos é poderosa, mas tem que existir alguma força da ordem para se opor a ela. Se o mundo não pode proteger a si próprio, alguém precisa trazer ordem ao mundo. Os humanos podem sustentar suas leis mundanas, mas umas poucas almas heróicas precisam enfrentar os males que a maioria da sociedade não é capaz de detectar ou reconhecer. Alguém precisa trabalhar para conduzir as trevas para seu lugar. De todas as sociedades ocultas nesse mundo escuro e hostil, apenas uma sustenta a ordem e a razão. Apenas uma trabalha para fortalecer a realidade consensual das Massas.

Nós a chamamos de Tecnocracia.

(Brucato, 2004, p. 25)





