

Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos

Thiago Goulart Prietto*

Resumo

Este trabalho tem por intuito apresentar o diálogo existente entre os jogos de RPG e a literatura, tendo em vista as relações intertextuais de influência e apropriação entre estes. Os *Role Playing Games*, ou jogos de interpretação de personagens, em tradução livre, surgiram nos EUA, em 1974, a partir da influência dos chamados *War games* (jogos de guerra, também em tradução livre, em que se simulavam batalhas históricas através de miniaturas), e de textos literários de caráter fantástico (fantasia, horror e ficção científica), presente na obra de escritores como Robert E. Howard, H. P. Lovecraft, Michael Moorcock, J. R. R. Tolkien, entre outros. É perceptível, num primeiro momento, que aspectos notadamente literários foram utilizados na elaboração e ambientação dos jogos de RPG, tais como os elementos narrativos e outros de caráter fantástico (uso de dragões, magia, etc.), presente na literatura referida. Por sua vez, a popularização e o sucesso comercial do jogo impulsionaram a criação de toda uma literatura vinculada ao material que era produzido. Logo, pretendo demonstrar, através da análise do jogo *Dungeons and Dragons* e de textos literários criados a partir dos jogos de RPG, as relações intertextuais vigentes nestas duas linguagens. Num primeiro momento, o jogo vai adaptar características literárias específicas para gerar uma ambientação para as histórias que serão contadas pelos participantes do jogo, tais como: o objetivo a ser traçado (jornada a um local desconhecido ou uma aventura em busca de riquezas e fama); elementos que compõem o cenário (raças mágicas como elfos e dragões, a própria presença da magia); a partir daí, os aspectos narrativos e descritivos necessários para a elaboração conjunta da história surgirão. Por fim, a literatura adapta aquilo que foi produzido dentro da lógica do jogo para (re)criar enquanto texto, para além do jogo, apropriando-se deste.

Palavras-chave: RPG, Intertexto, Literatura, Apropriação, Literatura Fantástica.

Introdução

RPG é a sigla, em inglês, para *Role Playing Game*, ou jogos de interpretação de papéis, numa tradução livre. O jogo surgiu na metade dos anos setenta, nos EUA, como uma derivação dos chamados jogos de guerra, *War Games* em inglês, muito comuns à época, assim como por influência da literatura fantástica de autores como J.R.R. Tolkien. O jogo de RPG, muitas vezes chamado de RPG de mesa, para se diferenciar de dos jogos digitais, se constitui de um momento narrativo lúdico em que várias pessoas assumem o papel de uma personagem com vistas à criação de uma narrativa que apresenta um desafio a ser enfrentado pelos personagens dos jogadores, as pessoas que participam da narrativa. Um dos jogadores é chamado de mestre do jogo, ou simplesmente, mestre. O mestre é aquele que coordena a narrativa, o jogo em si, e todas as demais personagens que não as dos jogadores. O mestre é aquele que apresenta o desafio a ser enfrentado pelos jogadores, é o responsável pela criação inicial do cenário de campanha ou o “mundo” de jogo e pelo conhecimento aprofundado das regras e do sistema que serão utilizados. *

*Mestrando em Literatura Comparada pelo PPGLet UFRGS

Para se estabelecer um jogo de RPG, faz-se necessário os seguintes elementos: o grupo de jogadores, sendo que um deles fará o papel do mestre (ou seja, serão necessárias, no mínimo, duas pessoas, sendo cinco, o número ideal para o jogo); o livro de regras onde constará o modo de jogo, a temática (fantasia medieval, ficção científica, horror), e o sistema de regras para a criação de personagens e resolução de desafios; lápis e papel para o registro das características das personagens, da narrativa e do jogo; dados multifacetados¹; e por último, faz-se necessário estabelecer onde se passará o jogo, ou seja, qual será o espaço virtual imaginado, o cenário de campanha em si.

Cenário de campanha é o local imaginado estabelecido, inicialmente, de forma escrita, materializando-se na oralidade narrativa, no momento do jogo através da interação de jogadores e mestre. Este cenário de campanha, este “mundo” imaginado possui características próprias, usualmente vinculadas a inúmeros aspectos da literatura fantástica. Todo jogo de RPG pressupõe um cenário de campanha onde se passarão os jogos, podendo ser este cenário pré-estabelecido ou até inventado, criado pelos jogadores e mestre.

Além disso, todo cenário de campanha vincula-se a uma temática para sua realização e posterior interação de jogadores e mestre. Por temática compreendem-se as características, objetivos, ambientação de um jogo. Importante ressaltar que o jogo aqui avaliado, *Dungeons and Dragons*, possui como ambientação a dita “fantasia medieval”. Este termo, que é utilizado pela maioria dos jogadores de RPG, refere-se ao estilo de jogo onde dragões, elfos e magos coexistem num cenário similar à Idade Média da história ocidental; aqui a magia é presente e ativa na vida das personagens; elfos, anões e outras raças mágicas se juntam a seres humanos num mundo onde a espada e a magia são as armas para enfrentar os desafios correntes. Este tipo de jogo surgiu como uma derivação daquilo que se produziu na literatura fantástica (horror, fantasia e ficção científica). Para exemplificar, pode-se pensar nos contos de Michael Moorcock, Robert E. Howard.

Assim, é importante salientar que o tipo ou temática “fantasia medieval” não é o único existente em se tratando de jogos de RPG. Desde sua criação, em 1974, os jogos de RPG foram lançados em grande quantidade e variedade de títulos, ao longo de quase quarenta anos de história.

Isto se dá pelo fato de que o jogo analisado, *Dungeons and Dragons*, foi o primeiro jogo de RPG lançado no mundo, o que deu origem a todos os outros. Assim, o foco deste artigo é relação do jogo mencionado com a literatura e os *War games*, por se tratar de um estilo tão conhecido e famoso, que por muitas vezes era confundido com a própria noção de RPG. Poder-se-ia citar muitos outros títulos, mas que obviamente não estão no escopo deste trabalho.

Origens

As principais origens do jogo remontam inicialmente à literatura *pulp*, referente ao modo como a literatura de ficção científica e de fantasia eram publicadas, em revistas baratas, com papel reaproveitável, na primeira metade do século XX. Estes textos, que mais tarde serão cunhados por Michael Moorcock como *Sword and Sorcery*, ou Espada e Feitiçaria, em tradução livre, tinham por principal foco protagonistas extremamente direcionados pelas suas ambições e sua sede de aventura, fama e riqueza. Um grande exemplo para este tipo de história é a personagem Conan, criado por Robert E. Howard.

¹ Dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados são os mais comuns, sendo que cada jogo utiliza um ou mais desses dados; *Dungeons and Dragons*, o jogo discutido neste artigo, utiliza todos os dados mencionados.

Conan não é um herói, aquele que procura salvar os inocentes e desprotegidos; pelo contrário, Conan busca sucesso individual, desafios que ponham à prova sua força e habilidade. Outro exemplo de personagem que segue esta linha de protagonistas do subgênero da fantasia tradicional, *Sword and Sorcery*, é Elric de Melniboné. Elric faz parte de um império poderoso e decadente, de uma raça igualmente cruel e desprovida de sentimentos, os melniboneses. No conto *A Cidade do Sonhar*, Elric procura vingança contra seu povo, por terem aprisionado aquela que ele ama (MOORCOCK, 2013).

Esta vertente da literatura de fantasia difere da chamada *High Fantasy*, ou Alta Fantasia, em tradução livre, por esta última ter como foco grandes heróis, em mundos mágicos, em franca ascensão, com criaturas diversas como elfos e dragões, com intuito de salvar o mundo de perigosas ameaças, como visto em *O Senhor dos Anéis*, por exemplo. No caso dos contos *Sword and Sorcery*, normalmente os mundos estão em ampla decadência, com conhecimentos valiosos se perdendo, protagonistas que se preocupam mais com si mesmos do que com os outros. Esta vertente vai ser a principal influência literária para a criação de *Dungeons and Dragons*.

Outro elemento importante para a origem do jogo são os *War Games*. Estes jogos, oriundos de exercícios de treinamento militar, basicamente são a representação de batalhas históricas ou imaginadas, através do uso de miniaturas metálicas ou de plástico. Um jogo deste tipo funciona da seguinte maneira: os jogadores posicionam suas miniaturas num grande tabuleiro (muitas vezes grandes mesas com representação de relevo e outros elementos de um campo de batalha, com árvores, construções, entre outros), em seguida, vão movimentando suas peças seguindo um conjunto de regras específicas que diz o quanto eles podem mover as peças, em quais direções, como elas atacam seus adversários e assim por diante. Cada jogador possui um objetivo para vencer o jogo, seja avançar sobre as tropas inimigas ou recuar em segurança em direção a um rio ou embarcação; ao final de um número específico de rodadas ou turnos, aquele que estiver mais próximo de completar seu objetivo ou ainda, que tenha feito o necessário para ganhar, vence a partida. Se houver qualquer dúvida em relação às regras ou possíveis ações dos jogadores, um juiz ou árbitro, conhecido como *referee* em inglês, é convocado para arbitrar as disputas e definir como o jogo deve prosseguir. Para decidir ações como o ataque com uma espada ou disparo de uma arma, são utilizados dados para definir o resultado da ação. É importante comentar que as regras utilizadas nestes jogos são extremamente complexas, estabelecendo como cada ação deve ser realizada, sob quais condições, e assim por diante. Em suma, é um jogo que vai testar ao máximo as habilidades e conhecimentos estratégicos por parte dos seus jogadores, levando em consideração, movimento de tropas, avaliação de terreno, antecipação aos movimentos inimigos, etc. Claramente, como mencionado anteriormente, o objetivo é premiar aquele que melhor souber utilizar seus recursos em determinado contexto e local, por isso de ser de tamanha valia para fins militares, mas que acabou por popularizar-se enquanto jogo que até hoje possui seus praticantes.

Mas e o primeiro jogo de RPG, *Dungeons and Dragons*, onde se encaixa? Basicamente, o jogo foi o resultado da junção das leituras realizadas pelos criadores do jogo, Gary Gygax e Dave Arneson, e pela experiência enquanto *wargamers*, ou jogadores de *Wargames*. Gygax era um leitor assíduo da literatura mencionada, como Fritz Leiber, Michael Moorcock, Edgar Rice Burroughs, Robert E. Howard, H. P. Lovecraft, entre muitos outros. Assim, ao estruturarem um *wargame* de maneira a pensar não numa tropa de soldados, mas sim em indivíduos que visitavam masmorras e lugares inacessíveis e perigosos, com vistas à exploração, enriquecimento e fama; assim surgiu *Dungeons and Dragons*.

Ou seja, houve o somatório de dois conjuntos de regras e sistemas específicos: a literatura e os *War Games*. Da literatura foi adicionado o aspecto narrativo, de produção ficcional conjunta. Faz-se uso de elementos que estruturam a narrativa, tal qual numa obra literária, como, por exemplo a transformação de elementos textuais em imagens narrativas que promovem a interação dos participantes com a história que está sendo contada coletivamente. Assim, os desafios, os conflitos apresentados ao grupo de jogadores geram acontecimentos e movimentam a narrativa. Além disso, para Sônia Rodrigues (2004), o jogo de RPG é um jogo de produzir ficção. Ou seja, todos os esforços de criação, os recursos utilizados, as falas, explicações e especulações pressupõem produção ficcional coletiva pelos jogadores. O livro de regras auxilia o mestre e os jogadores na criação de personagens que vão interagir narrativamente no mundo de jogo.

Em outras palavras, num jogo de *Dungeons and Dragons* os personagens assumem o papel de aventureiros e exploradores em busca de ouro de desafios. Os jogadores precisam escolher entre classes específicas, algo como uma profissão que define as habilidades da personagem. No jogo original, de 1974, existem três classes: o *Fighting-man*, o guerreiro, o combatente do grupo; o *Magic-user*, aquele que manipula as artes arcanas e *Cleric*, o sacerdote, o conjurador divino, que retira seu poder através da devoção a alguma divindade específica. Mais tarde, em suplementos posteriores, a classe *Thief* será acrescentada como classe básica, sendo esta responsável pelos atos furtivos do grupo, assim como de furto, arrombamento de fechaduras e detecção e desativação de armadilhas nas ruínas exploradas. Todos estes papéis narrativos são representações de estereótipos da literatura de fantasia, especificamente a *Sword and Sorcery*.

Já os elementos oriundos dos *War Games* são visualizados no conjunto de regras responsável pela resolução de conflitos. Para cada ação impetrada pelos jogadores, um dado teria de ser rolado, e dependendo do resultado, obtinha-se sucesso ou não. Esta parte mecânica, o sistema de regras é um aspecto fundamental no RPG, aquilo que o transforma, não somente numa narrativa, mas num jogo também. A diferença entre um jogo de RPG e um *War Game*, é que no primeiro não vencedores: todos participam para elaborar uma narrativa em conjunto, todos vencem no processo, ao contrário do que acontece nos *War Games*.

Outro fator importante é a presença do mestre de RPG; tal termo tem na sua origem a figura do *referee*, o árbitro que gerenciava as jogadas nos *War Games*; num jogo de RPG, o mestre é responsável por apresentações situações e desafios aos jogadores, o contexto ou cenário com o qual eles vão interagir. A palavra mestre é utilizada em português, enquanto em inglês chama-se *Dungeon Master* (termo associado à *Dungeons and Dragons*, ao mestre de um jogo de *D&D*) ou *Game Master*, ou *GM*, abreviado.

Assim, podemos considerar que: “[...]: a role-playing game must consist of quantified interactive storytelling” (SCHICK, 1991, p.9). Em outras palavras, o autor classifica o jogo como uma narrativa interativa quantificada. Ou seja, ao utilizar elementos narrativos para o desenvolvimento de uma história, um enredo, os jogadores interagem através de regras, prevêm suas ações, de maneira quantificada, através do uso da matemática e sistemas que delimitam, pela rolagem de dados, quais ações são bem sucedidas ou não. Logo, RPG consiste de uma interação entre jogadores, que assumem papéis ficcionais de personagens, num cenário específico, com uma determinada temática, para atuar no desenvolvimento de uma narrativa coletiva, que apresenta, através da figura do mestre do jogo, os desafios a serem enfrentados pelas personagens dos jogadores. Desse modo, tanto a matriz narrativa da literatura, quanto a

matriz estrutural de um jogo são acionadas na execução do RPG. Matemática, narrativa e rolagens de dados para definição de sucesso ou fracasso em determinadas tarefas, basicamente, esta era a proposta de *Dungeons and Dragons*, e isto para a época foi uma verdadeira revolução. No momento cultural em que vivemos, com o grande avanço da tecnologia e a presença predominante de jogos eletrônicos de alta qualidade audiovisual, parece redundante dizer que um jogo promoveu uma mudança significativa de paradigmas em termos de entretenimento; todavia, se considerarmos que nos anos 70 a atitude tecnológica mais vanguardista e de status era a de possuir um aparelho de televisão, certamente é possível entender pelo menos parte do grande fenômeno na indústria de jogos que foi o lançamento de *Dungeons and Dragons*.

Apropriações e Intertextos

É perceptível que a “fusão” entre a literatura e os *wargames* produziu um jogo que antecede a massificação dos computadores pessoais. Esta transposição, diálogo e constante adaptação da matriz narrativa e temática tanto por parte da literatura quanto dos jogos de RPG, gerou toda uma gama de textos oriundos desse encontro entre mídias distintas. Susan Tosca destaca no seu texto que

Tabletop roleplaying games are a hybrid entertainment form, part games part storytelling, mixing popular culture interests such as fantasy literature and wargames. They have therefore always been highly intertextual and convergent, at the beginning directly inspired by sword and sorcery literary worlds, and later expanding upon media universes drawn from film, television, comics, or computer games. [...] Imitation, quotation, parody, and other forms of meta-textuality are common strategies to fill the storytelling gaps. (TOSCA, 2009, p. 129)

Assim, corrobora-se a interconexão entre literatura e *wargames* na produção desta nova mídia híbrida, sendo que os impulsos narrativos serão absorvidos e utilizados de diversas, seguindo o padrão de apropriações e interpretações de outros sistemas ficcionais por parte dos jogadores, de modo a gerar o ambiente imaginativo propício à execução do jogo. Este ciclo de apropriações intertextuais resgatam na matriz narrativa da literatura aqueles elementos necessários à manifestação do jogo, acrescidos dos sistemas mecânicos de resolução de conflitos conformados pelos aspectos aleatórios de rolagens de dados, originalmente absorvido dos *wargames*.

Vale destacar que os elementos de correlação entre o RPG e a literatura são fruto da memória que a literatura tem de si, sua intertextualidade, pois de acordo com Samoyault:

A literatura se escreve com a lembrança daquilo que é, daquilo que foi. Ela a exprime, movimentando sua memória e a inscrevendo nos textos por meio de um certo número de procedimentos de retomadas, de lembranças e de re-escrituras, cujo trabalho faz aparecer o intertexto. Ela mostra assim sua capacidade de se constituir em suma ou em biblioteca e de sugerir o imaginário que ela própria tem de si. (SAMOYAULT, 2008, p.47)

Ou seja, esta trajetória de contatos ocorre através da apropriação de intertextos que acionam processos narrativos de temáticas específicas. A literatura de fantasia auxiliou na construção de toda uma nova mídia. Por sua vez, esta mídia, o RPG, especialmente na figura do *Dungeons and Dragons*, vai se popularizar de tal forma que ela vai a passar a influenciar a própria literatura num diálogo intertextual que vai ampliar a rede de contatos e apropriações, a memória ficcional e lúdica destes dois espectros culturais, literatura e RPG.

Passado o lançamento do jogo e dado a sua fama, o que vai ocorrer é uma vasta popularização do gênero de fantasia, seja aquele anterior ao RPG, seja aquele que vem mesclado ao mesmo. A literatura, a partir de então, vai se abastecer daquilo que ajudou a dar origem, promovendo uma nova seção de textos e correlações no horizonte de contatos da rede intertextual do gênero fantasia.

Existem vários exemplos disso e aqui cabe mencionar dois. O primeiro se refere a textos literários que impulsionaram a criação de um cenário de campanha específico, *Forgotten Realms*. Os livros de grande sucesso no final dos anos 80, foram redigidos a partir do cenário mencionado, que foi lançado como um suplemento ao *Dungeons and Dragons*. Após o sucesso dos romances, o cenário continuou a ser expandido, tornando-se certamente o mais famoso dentre os muitos cenários prontos de *Dungeons and Dragons*. No livro *A Estilha de Cristal* (SALVATORE, 2003), primeira parte de uma trilogia², de R.A. Salvatore, vê-se retratado um mundo fantástico, em que os personagens principais são um elfo negro (subespécie dos elfos), Drizzt Do Urden, seu companheiro anão, um halfling³, um humano bárbaro e uma humana que é filha adotiva do anão.

No texto, vários dos papéis literários dos protagonistas de textos literários, que por sua vez foram apropriados e modificados pelo jogo *Dungeons and Dragons*, como exemplo o anão Bruenor, um poderoso guerreiro, líder de seu clã que vive numa das regiões mais ao norte do cenário, um local chamado de *Vale do Vento Gélido*. O próprio protagonista Drizzt Do Urden é um *ranger*, um guerreiro vinculado às florestas, ao contato com os animais, às suas técnicas de rastreamento e grande habilidade no uso de cimitarras⁴. Na história do livro, o grupo precisa a ameaça de povos bárbaros e de um poderoso artefato mágico com consciência própria que manipula aqueles que com este entram em contato.

O outro livro a ser mencionado também faz parte de uma trilogia, sendo que também se originou de um cenário de campanha, *Tormenta*⁵, mas a diferença é que este cenário é brasileiro. Em o *Inimigo do Mundo* (CALDELA, 2009), a história envolve igualmente um grupo de personagens de várias raças ou espécies (humanos, elfos, entre outros), que se enquadram nos vários tipos de classes (conceito criado em *Dungeons*

2 Trilogia do *Vale do Vento Gélido*. Todos os três títulos foram publicados em português pela editora Devir.

3 Nome dado aos hobbits do cenário para não violação dos direitos autorais relativos à obra de J.R.R. Tolkien

4 Espada de lâmina curva de origem oriental, especificamente árabe, turco e/ou persa.

5 Trilogia *Tormenta*, publicada pela Jambô Editora.

and Dragons), como guerreiros, magos e ladrões, viaja por vários lugares no rastro de um misterioso assassino, dotado de qualidades sobre-humanas.

Em ambos os textos, o conceito de exploração de lugares exóticos, confronto com seres mágicos é executado de maneira exemplar, se pensarmos a idéia que o jogo original de *Dungeons and Dragons* sugeria. Aqui temos um exemplo claro de como a literatura se apropriou das matrizes narrativas do jogo e as ampliou e modificou, da mesma forma que o jogo o fez com a mesma literatura.

Por fim, é importante considerar que essa conjugação de diferentes mídias, literatura e wargames, que gerou o RPG, não pode ser considerada como algo hierarquicamente inferior ou superior aos seus antecessores. Existe sim uma mudança no sistema de mídias que compõem o espectro cultural de comunicação e entretenimento, mas nem por isso, é possível dizer que o que vem antes é melhor ou pior do que vem depois. O mais importante nesse caso é verificar quais são os produtos gerados a partir da coadunação de mídias tão distintas, quais processos são verificáveis nesta hibridização, nestas apropriações intertextuais que mantém em constante movimento a memória da rede de contato entre mídias e seus construtos culturais.

Referências

CALDELA, Leonel. **O Inimigo do Mundo**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2009.

GYGAX, Gary; ARNESON, DAVE. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, Men and Magic Vol.1*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1974.

_____. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, Monsters and Treasure Vol. 2*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1974.

_____. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, The Underworld and Wilderness Adventures Vol. 3*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1974.

MOORCOCK, Michael et al. **Crônicas de Espada e Magia**. Org: Cesár Alcázar. Tradução Cesár Alcázar e Gabriel Oliva Brum. Curitiba: EditoraArte e Letra e Editora Argonautas, 2013.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SALVATORE, R.A. **A Estilha de Cristal**. Tradução de Mario do Carmo Zanini. São Paulo: Devir, 2003.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. Tradução: Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo& Rothschild, 2008.

SCHICK, Lawrence. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. New York, USA: Prometheus Books, 1991.

TOSCA, Susan. More than a Private Joke: Cross-media Parody in Roleplaying Games. **Cinema Journal**, University of Texas, Vol.48, N. 3, p. 129-134, Spring. 2009.