

2.

Contexto

Explorando o labirinto da comunicação no *design*

2.1.

Conceitos: nos corredores do RPG como meio de comunicação

Este é um capítulo de Contexto, representando, segundo o Dicionário Novo Aurélio, o "[...] 4. Conjunto, todo, totalidade [...]" (Ferreira, 1986) em que se insere a pesquisa, por meio das definições dos conceitos que delimitam seu objeto.

Definir: (lat. *definire*: limitar, delimitar) 1. Do ponto de vista lógico, definir significa determinar a "compreensão" de um conceito. [...] 2. Na prática científica, as definições são operatórias: os conceitos que elas descrevem são definidos por experimentações repetíveis; não são absolutas, pois estão ligadas ao conjunto do pano de fundo teórico da experimentação. [...] (Japiassú e Marcondes, 2001:64).

Conceito: (lat. *conceptum*: pensamento, idéia) [...] 4. Termo chave em filosofia, o conceito designa uma idéia abstrata e geral sob a qual podemos unir vários elementos. [...] Enquanto idéia abstrata construída pelo espírito, o conceito comporta, como elementos de sua construção: a) a *compreensão* ou o conjunto dos caracteres que constituem a definição do conceito [...]; b) a *extensão* ou o conjunto de elementos particulares dos seres aos quais se estende esse conceito. [...] (Japiassú e Marcondes, 2001:48-49).

Nesta seção, portanto, é definido o conceito de RPG dentro da noção fornecida pela *Media Ecology*; e, a partir daí, os conceitos de Interatividade e Hipertexto como condições de fruição, Narrativa, como linguagem e Suporte impresso como tecnologia.

Estes conceitos contextualizam, na seção seguinte, o problema, as hipóteses e os objetivos desta pesquisa, na encruzilhada entre suporte impresso e interatividade.

O primeiro passo no complexo labirinto de abordagem de um objeto de pesquisa é situá-lo no âmbito de um ou mais corpos de conhecimento. A grande área que se dispôs a acolher este objeto de pesquisa foi a da Comunicação no *Design*, ou seja, o estudo do objeto configurado e manufaturado pela intenção humana como veículo de transmissão de mensagens. E dentro desta grande área, a teoria que acolheu o *Role-playing Game* (RPG) foi a *Media ecology* a partir de autores como Neil Postman, que considera que:

- "1. qualquer OBJETO pode vir a constituir ou representar um meio de comunicação;
2. o AMBIENTE onde se dão as relações humanas deve ser observado como o espaço de um CONCERTO DE MÍDIAS;
3. a mídia será estudada, desta maneira, pelo IMPACTO que alguns de seus elementos constituintes gera." (Coelho, 2004)¹

¹ Segundo Lance Strate e Judith Yaross Lee, no editorial do primeiro número do primeiro volume da revista **EME - Explorations in Media ecology, The Journal of Media ecology Association** (New York: Hampton Press Inc., 2002, pp.1-3), o termo *media ecology* não aparece até o final da década de 1960 no periódico *Explorations*, fundado por Marshall McLuhan e Edmund Carpenter; no entanto, as cartas publicadas neste periódico eventualmente formaram a base da *Media ecology Association*, em cuja produção começou-se a identificar um novo campo,

Neste contexto teórico, um meio de comunicação dispõe de tecnologia (veículo, canal e suporte material), linguagem ou sistema simbólico (códigos e repertórios) e condições de fruição (modos de recepção). Qualquer mudança em um destes três elementos é suficiente para diferenciar um meio de comunicação de outro, em razão das diferenças identificadas no impacto no meio social.

No RPG, observam-se modos de construir e utilizar este meio, que o distinguem de outros meios e lhe conferem singularidade enquanto tal (Bettocchi, 2002). Nesta pesquisa, o foco estará voltado para o impacto que o suporte material do RPG - o livro - gera e, mais ainda, que impacto que tal suporte pode gerar quando proposto um novo método de concepção e fruição deste.

Vamos, portanto, caracterizar o RPG segundo estes modos de construí-lo e utilizá-lo, estabelecendo sua singularidade enquanto meio. Não se pode começar qualquer caracterização ou classificação sem antes conhecer os significados das palavras. O termo inglês composto *Role-playing Game* é de difícil tradução literal para o português por se tratar de uma expressão idiomática. Deste modo, vamos primeiro identificar de forma breve e simples cada palavra para depois juntá-las num todo que traduza pelo menos o conceito deste termo. Os negritos são meus.

Role: segundo o dicionário Michaelis (1961), "*rôle* [...] s. (fr.) 1. (Cin., Teat.) papel m., parte f. 2. função ou posição f. na vida real. *to play the* ~ of fazer o papel de."

Play: segundo o dicionário Michaelis (1961),
 [...] s. 1. jogo m., partida, disputa f. 2. divertimento m., brincadeira f. 3. folguedo, passatempo m. 4. peça teatral ou cinematográfica f. 5. (Mús.) execução, interpretação f. [...] || v. 1. jogar, disputar. 2. brincar, folgar, divertir-se. 3. tocar (instrumentos musicais), executar. 4. agir, proceder. [...] 6. representar, desempenhar [...] 9. bancar, fingir. 10. apostar. 11. imitar. [...].

Game: segundo o dicionário Michaelis (1961),
 [...] s. 1. jogo, modo de jogar m., partida f. a) divertimento m. b) brincadeira, peça, zombaria f. [...] 3. partida, peleja f. 4. rodada f., tempo m. de jogo. 5. número de pontos necessários para ganhar, contagem f. 6. atividade f., empreendimento m. que se exerce como um jogo. 7. plano, esquema, ardil m., manobra f. 8. objetivo almejado. [...] || adj. valente, resoluto. 3. disposto, decidido. || *~ly* adv. corajosamente. [...] *to die* ~ morrer lutando, como bravo.

Representação: segundo Japiassú e Marcondes (2001:235), do latim *repraesentatio*.

Operação pela qual a mente tem presente em si mesma uma imagem mental, uma idéia ou um conceito correspondendo a um objeto externo. A função de representação é exatamente a de tornar presente à

atualmente denominado *media ecology*, o estudo dos ambientes midiáticos. Deste contexto fazem parte Neil Postman e Harold Innis.

consciência a realidade externa, tornando-a um objeto da consciência e estabelecendo assim a relação entre a consciência e o real. [...].

E ainda, para o Novo Aurélio (Ferreira, 1986),

representar: (Do lat. *representare*). [...] 3. Participar de espetáculo teatral, de filme, tc., desempenhando papel (4); interpretar [...]. 4. Levar à cena; exibir, encenar (em teatro) [...]. 10. Desempenhar o papel, as atribuições, a função de; figurar como [...]. 13. Desempenhar funções de ator. [...] 16. Desempenhar um papel [...]. 18. Figurar como símbolo [...].

Papel: Segundo o dicionário Novo Aurélio (Ferreira, 1986),

[...] 3. Parte que cada ator desempenha no teatro, no cinema, na televisão, etc. 4. A personagem representada por um ator [...]. 5. Atribuição de natureza moral, jurídica, técnica, etc; desempenho, função [...].

Jogo: segundo Japiassú e Marcondes (2001:150-151), do latim *jocus*: brincadeira.

1. Atividade física ou mental cujo objetivo é o prazer que proporciona; "[...] jogos com **regras** ou **socializados**, nos quais o prazer se vincula ao respeito às regras, às dificuldades de vencer uma competição."

2. "Entre os adultos, o jogo é considerado, em certo sentido, como o oposto do trabalho e como uma oportunidade de expressão de sua liberdade."

3. Jogos de linguagem, de Wittgenstein: "[...] concepção de linguagem como comunicação e **interação** [...]".

4. Teoria dos Jogos (*Game Theory*, John von Neumann e Oskar Morgenstern).

Teoria matemática que busca formular modelos explicativos de situações em que os participantes devem tomar decisões de caráter estratégico em relação uns aos outros, visando à realização de seus objetivos e interesses. Os jogos podem ser **cooperativos**, quando os objetivos dos participantes são comuns; de conflito [ou competição?], quando os objetivos são opostos; ou mistos, quando há objetivos de ambos os tipos.

Grosso modo, podemos então dizer que *role-playing game* seria um **jogo de representar papéis**: brincar, imitar, agir, disputar (jogo, regras) + desempenhar, encenar, encarnar (teatro, narrativa). Ou seja, contar uma história coletivamente através de encenação (narrativa) e superação de desafios (jogo).

Com base nesta definição e a partir de diferentes explicações, em diversas publicações de RPG, pode-se extrair alguns **componentes** comuns, traçando-se um paralelo com o teatro e a literatura: a **ambientação** seria composta de um **cenário** onde se desenrolam **enredos** criados (na maioria das vezes) e conduzidos por um "mestre-de-jogo", ou seja, seqüências de **eventos** vividas pelas **personagens** protagonistas, as quais são criadas (na maioria das vezes) e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com tal ambientação e com um **sistema de regras**, (diferentemente do teatro tradicional, onde não se pressupõe, de modo geral, a imprevisibilidade); finalmente, estas personagens

reagirão às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes.

Esta imprevisibilidade faz com que o enredo do mestre do jogo seja aberto, e dependente das ações dos jogadores para se completar, daí a necessidade do componente aleatório do sistema de regras. Um típico enredo de RPG consiste de um ou vários problemas a serem solucionados pelos jogadores através da interpretação de suas respectivas personagens e do sorteio dos componentes aleatórios do sistema de regras. Ao final da história, os jogadores recebem pontos de experiência, que farão com que suas personagens evoluam e fiquem cada vez menos dependentes da sorte.

Por mais que assuntos, regras e estilos variem bastante, não se pode deixar de notar que tais componentes estão presentes em todos os títulos de RPG que já tive a oportunidade de encontrar, sejam produções brasileiras, sejam estrangeiras. E parece evidente, também, que tais componentes são comuns a outras formas narrativas.

No entanto, o processo do RPG se caracteriza pelas colagens, apropriações e reinterpretações (Bettocchi, 2002). Parece muito pertinente o termo "pilhagem narrativa", cunhado por Sônia Mota (*Apud*: Pavão, 1999:24) para descrever o processo de construção e utilização desta linguagem, cujas histórias e imagens são tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral "sem dono". Esta condição especial faz com que o RPG combine, de modo muito próprio, tais componentes, e esta forma de combinação é que o distingue de outras formas narrativas, o que justifica o termo jogo.

Assim, a partir da observação da combinação destes componentes, considerou-se quatro características do RPG que o distinguem, em termos de linguagem, tecnologia e fruição, de outros tipos de jogos e de outras maneiras de se contar uma história: socialização, interatividade, narrativa e hipertexto. Em artigo previamente publicado (Bettocchi & Klimick, ago. 2003), buscou-se caracterizar o RPG como meio de comunicação com bases nestes conceitos: a fruição (códigos de recepção) socializante e interativa que o usuário faz de seus componentes (repertório) assim como a apresentação (códigos de tecnologia) narrativa e hipertextual dos componentes nos suportes.

2.1.1. Condições de fruição no RPG: Interatividade e Hipertexto

"Interajo, logo, existo". O termo "jogo", na prática do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar. Em português, as diferentes nuanças do termo *play* se espalharam por diferentes verbos: jogar, brincar, apostar, tocar instrumento, representar um papel. Isso talvez explique a

dificuldade de se traduzir *role-playing game*. Ficamos, assim, com o conceito de “jogo” de Roland Barthes, que consiste de uma atividade ao mesmo tempo sem finalidade senão o próprio jogo e de uma tática de crítica às cristalizações da linguagem, característica que aproxima este “jogo”, então, do teatro, do “faz-de-conta” (Perrone-Moisés *In*: Barthes, 1977: 82-85).

A capacidade de interação do RPG começa na sua própria estrutura: trata-se de uma construção coletiva de pelo menos duas pessoas em que todos atuam, demandando não a competição, mas sim a cooperação entre seus participantes, apesar de não excluir o conflito entre as personagens. Além disso, é calcado no discurso oral, no diálogo e troca de idéias. Neste aspecto, o RPG desenvolve habilidades de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. O RPG permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como elemento **socializante**, pois, ao sentir-se aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais àquele grupo social (Andrade, 1997).

Isto é facilmente observável em eventos de RPG e jogos correlatos (figura 2.1.1). É costume, nestes eventos, os jogadores se inscreverem para jogar histórias narradas por mestres também inscritos, o que muitas vezes leva à formação de grupos cujos integrantes são totalmente desconhecidos entre si; ou seja, pessoas que nunca se viram antes se sentam à mesa para viver fantasias de modo socialmente permissível, saudável e criativo. Tais eventos costumam ser, além de espaços de divulgação de produtos comerciais, espaços de troca de idéias, na medida em que permitem o intercâmbio de material produzido por jogadores das mais diversas origens e com os mais diversos interesses.



Figura 2.1.1.1: evento de RPG em Niterói (RJ) em 1998.

Ser uma prática coletiva e socializante faz do RPG um jogo interativo, definindo-se **interatividade** através de termos como autonomia, criatividade e imprevisibilidade (Machado, 1997). Na linguagem interativa, espera-se uma ou mais respostas autônomas, difíceis de se prever. É muito mais um "O que você faz?" do que um "Você faz isto ou aquilo?".

Marco Silva (2002:9-12) tece, com os fios do pensamento complexo, um conceito dialógico de interatividade, incorporando as críticas e as defesas. Este conceito será principal conceito de interatividade adotado nesta pesquisa, ainda que não caiba aqui um aprofundamento sobre a teoria de Edgar Morin.²

Silva inicia suas considerações convidando ao diálogo os três principais argumentos contra a interatividade: 1) modismo semântico para designar diálogo e comunicação; 2) estratégia de marketing para legitimar o "novo poderio tecno-industrial baseado na informática"; 3) tecnologia que se vale de uma interface amigável para iludir e dominar o humano, regredindo-o à condição de máquina (Silva, 2002:9).

O autor alerta que, de fato, interatividade pode, e muitas vezes, tem sido reduzida a isso, mas que esta redução pode ser uma miopia resultante de se pensar interatividade como tecnologia em vez de como modo de recepção (usando-se os conceitos já explanados de McLuhan). Isto é bastante fácil de ocorrer visto que tal modo de recepção pareceu ficar mais evidente com o desenvolvimento e popularização dos meios tecnológicos nomeados interativos (computadores e hipermídias em geral) em oposição ao meios ditos massivos (rádio, cinema, imprensa, televisão).

Sugere-se que a hipermídia ou mídia hipertextual seria uma evolução do **hipertexto** (Crenzel, 2002:31), onde "Hiper" (*Hyper*), quer dizer, segundo Theodor Nelson (*In: Wandelli, 2003:39*), "além de", "que se expande".

Ted Nelson (1992), considerado o inventor do termo "hipertexto", conceitua o mesmo como conjunto de escritas associadas, não-sequenciais com conexões possíveis de seguir e oportunidades de leitura em diferentes direções. A hipermídia é, pois, uma forma combinatória e interativa de multimídia [...] (Plaza, 2003:25).

Isto quer dizer que, num hipertexto, as informações não são absorvidas de forma linear, umas após as outras, mas de forma simultânea e fragmentada, de modo similar ao funcionamento do cérebro humano e à oralidade, como já sugeriu Vannevar Bush (*In: Wandelli, 2003:39*).

² Sociólogo e filósofo francês nascido em 1921, um dos principais pensadores sobre complexidade, cuja proposta é a abordagem transdisciplinar dos fenômenos, e a mudança de paradigma, abandonando o reducionismo que tem pautado a investigação científica em todos os campos, e dando lugar à criatividade e ao caos. O *site* do Instituto de Estudos da Complexidade (IEC) é uma boa fonte de referências sobre Morin e a complexidade: <http://www.iecomplex.com.br>.

O signo de pontuação mais característico do hipertexto é o *link* (elo, em português), o ponto de intersecção entre os "nós" textuais, a janela de acesso entre as diferentes camadas textuais e visuais. O *link* transforma a imagem fixa em seqüencial e cria um espaço informativo tridimensional (Crenzel, 2002:37-38). São focos provisórios e momentâneos que se hierarquizam pontualmente e multilinearmente.

Entretanto, é interessante notarmos que, apesar desta nomenclatura remeter diretamente à informática, colocando os meios eletrônicos em posição privilegiada na lógica comunicacional interativa, se olharmos para trás, na História, vamos verificar que este tipo de hiper-estrutura interativa existe desde que existe linguagem (figura 2.1.1.2). Portanto, parece lícito propor que o que as novas tecnologias nos permitiram foi, de fato, tomar consciência deste processo e utilizá-lo de forma mais direta e simplificada.

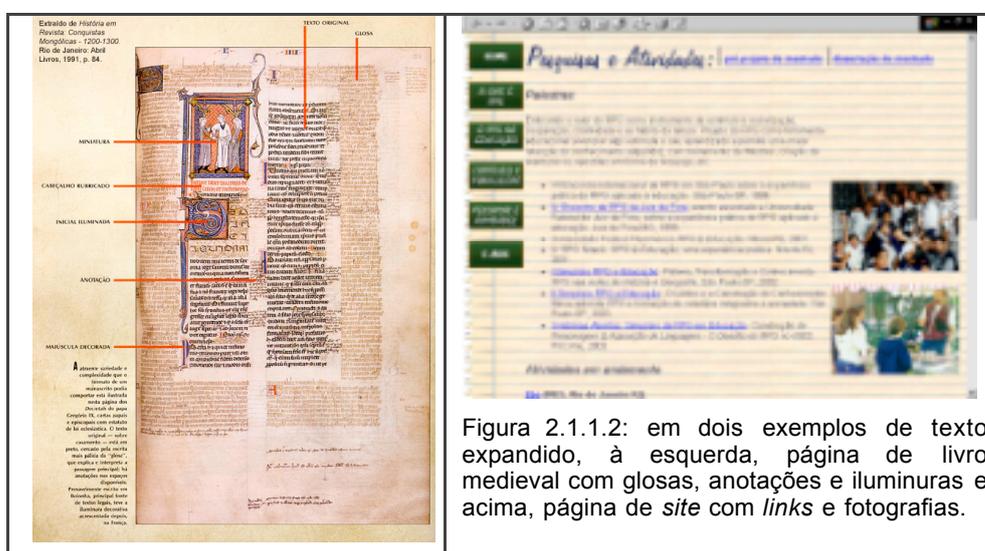


Figura 2.1.1.2: em dois exemplos de texto expandido, à esquerda, página de livro medieval com glosas, anotações e iluminuras e acima, página de *site* com *links* e fotografias.

Assim, os meios de comunicação ditos hipertextuais seriam aqueles que veiculam um modo de recepção que se aproxima da própria maneira de funcionamento do pensamento e da imaginação humanas, "(...) como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em relação ao contexto, que, enfim, joga com os dados disponíveis" (Machado, 1997:253).

Raquel Wandelli (2003:36) sugere, deste modo, que hipertexto é um modo de recepção, não um tipo de suporte, evitando-se um determinismo tecnológico. Assim, pode-se fruir qualquer suporte de modo hipertextual, como mostra o exemplo acima, onde uma página de livro medieval é comparável a uma página de *website* por sua multilinearidade e multi-linguagem (verbais e não-verbais).

O hipertexto, ou texto interativo, dentro deste contexto, pode ser um exemplo atual do que Umberto Eco (2001) caracterizava como obra aberta. O autor propunha que toda obra de arte carrega um grau mínimo de abertura na

medida em que pressupõe um espectador que irá recebê-la e interpretá-la subjetivamente. Tal posição, assim como a noção de texto ilimitado de Roland Barthes (Wandelli, 2003:35) foi criticada por permitir a pressuposição que todas as interpretações seriam válidas, perdendo-se, portanto os limites definidores (ou legitimadores) de "obra de arte".

Raquel Wandelli (2003:35) propõe que "o formato hipertextual possibilita a concretização do que parecia ficar mais no plano da metáfora ou da sugestão", no que concerne tal conceito de abertura. Podemos observar esta concretização em algumas obras contemporâneas, que vão além deste grau primeiro ao se construírem sobre a intenção de participação transformadora do espectador. A obra, neste caso, é todo o processo, não apenas o resultado ou produto - produto, aliás, mutante, flexível.

Julio Plaza (2003) atualiza e amplia este conceito sugerindo três graus de abertura na produção contemporânea. Citando vários exemplos de obras artísticas e de comunicação, o autor dá a entender que a abertura de primeiro grau consiste na participação do receptor na obra como interpretação/recriação mental. Tal abertura foi destacada, entre outros movimentos, pelo concretismo e, nas artes visuais, seria associada aos intervalos, aos espaços vazios, semantizados na representação figurativa, privilegiados na representação abstrata (figura 2.1.1.3): "É o intervalo que possibilita a leitura do heterogêneo (do outro) e não do homogêneo (do mesmo)." (Plaza, 2003:7).



Figura 2.1.1.3:
Pó do cosmos
Augusto de Campos
http://www2.uol.com.br/augustodecampos/07_02.htm
Capturado em 19/01/08

Já a abertura de segundo grau pressupõe uma participação manipulativa do receptor. Esta abertura foi objetivada sobretudo na arte de participação, onde o espectador se via convidado a explorar a obra e/ou penetrar no espaço. Como diria Ligia Clark (figura 2.1.1.4): "No meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe" (*Apud*: Plaza, 2003:9).



Figura 2.1.1.4:

Bicho

Lygia Clark, 1960.

<http://www.chron.com/content/news/photos/04/06/20/mfa/photo9.html>

Capturado em 17/06/04

Mas foram os situacionistas que radicalizaram a questão, com a criação de obras anônimas e comunitárias, baseados no *homo ludens*: uma produção coletiva, anônima e sem mercadorias artísticas. A arte situacionista (assim como a atual arte coletiva que acontece na internet) parece aproximar-se do que Plaza apresenta como a abertura de terceiro grau, onde existiria efetivamente uma recriação da obra por parte do espectador. O autor dá como exemplos diferentes manifestações artísticas e tecnológicas, onde a interatividade surge em sua plenitude de autonomia e imprevisibilidade: dá-se o modelo (o sistema, o programa) para que o espectador produza a obra a partir dele (figura 2.1.1.5). Este tipo de veiculação do hipertexto seria uma obra aberta em terceiro grau.

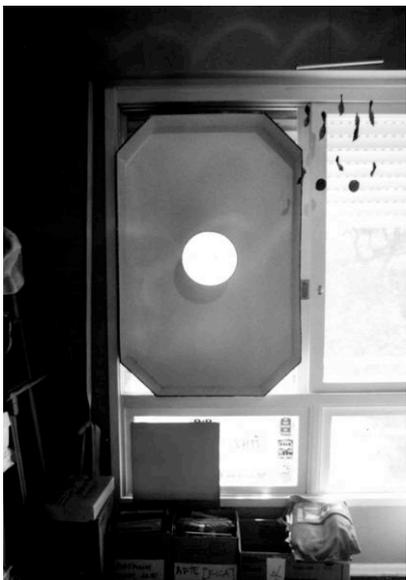


Imagem:

http://www.nbp.pro.br/pop.php?imagem=./experiencias/img/hi/janela_tentativa_1170519270.jpg

Capturado em 19/01/08

Figura 2.1.1.5:

Voce gostaria de participar de uma experiência artística?

Projeto de Ricardo Basbaum, iniciado em 1994, cuja proposta é fazer circular o objeto *NBP* (foto ao lado) entre várias pessoas e grupos que podem registrar suas apropriações no *site* <http://www.nbp.pro.br/>

Na foto ao lado, um registro da participação de Cristina Ribas:

[...]

Porto Alegre, Brasil - July 1st, 2002 -> July 31st, 2002

NBP - SÍTIO ESPECÍFICO >>> APARTAMENTO 308

February 2nd, 2007

Recebi o NBP do Jorge Menna Barreto.

A primeira vez que vi o objeto foi quando o Jorge e o caseiro do Sítio Específico desenterravam ele do solo onde tinha ficado por uma lunação, bem perto da horta.

No outro dia, seguimos os gestos corporais da Fabiana Rossarola. Ela fez com que todos os Laranjas entrassem no NBP, onde coubemos dois a dois de corpo inteiro, corpo moldado pelo objetão. A Patrícia Francisco também estava.

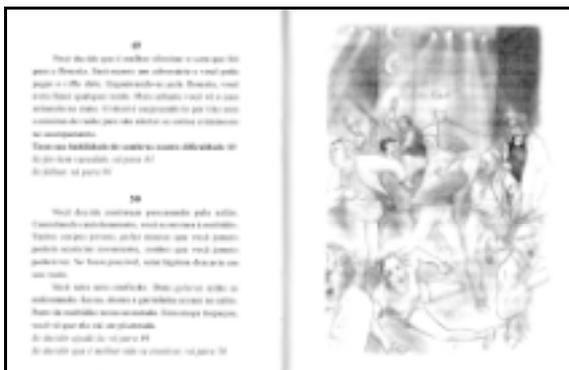
Levei o NBP prá casa logo em seguida. Era domingo. Começou uma nova semana, e tínhamos que voltar pra casa.

Eu e o NBP vivemos juntos por cerca de 4 meses.

Antes de mudar de Porto Alegre para Belo

Horizonte, entreguei o NBP para o Cristiano Lenhardt. (o quinto Laranja)
Em: <http://www.nbp.pro.br/blog.php?experiencia=33>

Aplicando o conceito de Plaza aos jogos, podemos dizer que o jogo já é em si uma obra aberta em segundo grau, pois pressupõe, no mínimo, manipulação de objetos pelos usuários. Para que a diferença fique mais explícita e por questões de escopo da pesquisa, comparamos, na figura 2.1.1.6.a-d, apenas os jogos narrativos:

 <p>2.1.1.6.a) No livro-jogo <i>Espectro</i> (Akrító Editora, Rio de Janeiro, 1996), os jogadores escolhem uma dentre um conjunto de personagens para seguir um dentre algumas possibilidades de roteiro até o final do livro.</p>	 <p>http://www.ea.com/harrypotterandtheorderofthehephenix/features.jsp?platform=ps2 Capturado em 19/01/08.</p> <p>2.1.1.6.b) No videogame <i>Harry Potter and the Order of the Phoenix</i>, (Electronic Arts, EUA, 2007), os jogadores escolhem uma dentre um conjunto de personagens para explorar o ambiente e seguir os diferentes passos que a história oferece até completarem o jogo.</p>
---	---

 <p>2.1.1.6.c) No RPG <i>Era do Caos</i> (Akrító Editora, Rio de Janeiro, 1997), os jogadores podem tanto utilizar uma personagem do livro quanto construir as suas próprias e jogar histórias concebidas por um mestre de jogo ou narrador.</p>	 <p>2.1.1.6.d) No MMP <i>Dark Age of Camelot</i>, os jogadores também constroem suas personagens de acordo com as restrições dos cenários e das regras para jogar online histórias concebidas por outros jogadores ou monitores, ou para simplesmente explorarem os cenários. http://www.darkageofcamelot.com/screenshots/nss04.html Capturado em 19/01/08.</p>
---	--

No RPG, assim como no MMP (*Massive Multiplayer*, plataformas para *web* do tipo *Second Life*) - ou seja, independentemente do suporte -, a tensão

interativa gera situações inusitadas que acabam levando a novas experiências e a novas resoluções de problemas. Pode-se comparar o RPG ao hipertexto, onde existem "'janelas' que podem ou não ser abertas, trilhas que podem ou não ser trilhadas, em oposição à torrente de informações, que tantas vezes, conduzem-nos à sedução da passividade das 'aventuras prontas' nos trilhos da alienação" (Pavão, 1999:28). Já o hipertexto compara-se ao labirinto, que "simula a vida e o funcionamento das sociedades, razão por que ele pode ser modelo para estruturas narrativas múltiplas e descentradas [...]" (Machado, 1997:255). Não deve ser por acaso que cita-se a obra literária de Jorge Luis Borges como exemplo de interatividade não-eletrônica.

Este conceito de abertura será um importante instrumento teórico apresentado no próximo capítulo. Por enquanto, vamos apenas reforçar que, em virtude da natureza interativa do RPG, o que mais nos interessa é a abertura de terceiro grau, onde fica evidente, e, por que não dizer, concreto, que "recursos paratextuais e *links* [...] encorajam o leitor a se mover de um intertítulo a outro de forma não seqüencial, a fazer suas próprias conexões, incorporar seus próprios *links* e a produzir seus próprios recursos." (Wandelli, 2003:35).

2.1.2. Linguagem no RPG: narrativa hipertextual multi-linguagem

Para a atual Teoria da Comunicação, a linguagem ou o sistema simbólico constitui-se de um sistema que combina elementos (repertório) e regras para utilizá-los (código). Michael Twyman (1982, 1985) propõe uma classificação mais abrangente das linguagens sob o ponto de vista do *design* gráfico e da tipografia, onde a linguagem é dividida não pela produção, mas pela recepção, ou canal (linguagem auricular ou visual) e por modos (na linguagem visual: verbal, pictórico e esquemático).³

Como já foi dito, jogar RPG é basicamente uma forma de construir e relatar uma história coletivamente. Para tanto, é necessário pelo menos um modo da linguagem visual: o verbal. Entretanto, outras linguagens são indispensáveis no RPG: a linguagem oral, para narração e interação dos jogadores; a corporal, responsável pela encenação das personagens, e a linguagem visual nos modos pictórico e esquemático, ainda que minimamente sob a forma de rascunhos de mapas, locações e situações.

Tal complexidade pode levar à conclusão que o RPG é de fato um meio de comunicação composto de vários outros meios, cada qual com seus modos de

³ Para a Linguística tradicional, linguagem verbal é uma tautologia, pois neste caso a imagem não é considerada linguagem. Para aqueles que trabalham com imagens de qualquer natureza, entretanto, a imagem é linguagem, daí a necessidade de se dividir a linguagem em verbal e pictórica (Twyman, 1982).

fruição, tecnologia e linguagem. Entretanto, os elementos e seus usos se aglutinam de tal forma a aparentar uma unidade de repertório e código, permitindo-nos intuir uma "linguagem do meio de comunicação RPG": componentes narrativos sistematizados de forma hipertextual e fruídos de forma socializante e interativa.

O RPG pode então ser visto como uma hipermídia narrativa (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), se tomarmos como base a definição de Júlio Plaza: "uma forma combinatória e interativa de multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de "navegação" dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles." (Plaza, 2003:25).

Vamos, então, detalhar estes componentes narrativos, tendo em mente que este detalhamento parte de conceitos da narratologia clássica, conceitos já superados pela literatura contemporânea, mas ainda úteis para classificar jogos narrativos.⁴

Por **narrativa**, tradicionalmente, entenda-se "formas textuais, utilizando ou não imagens, como é o caso da literatura, cinema, televisão, RPG ou videogame, embora os elementos constitutivos de ambos, como não poderia deixar de ser, sejam recorrentes. Estes se caracterizam como narrativos por possuírem os elementos levantados por Cardoso [(2001)] (tema, personagens, ação, tempo, espaço, ponto de vista, conflito), possuindo unidade de ação, tempo e lugar, e desenvolvendo-se através da relação de causa e efeito, etc." (Coelho, 2002).

Por ser uma forma de narrativa, o RPG partilha com esta dos mesmos componentes, à exceção das regras - ou até delas, se considerarmos tal narrativa como um jogo de linguagem, no sentido de Wittgenstein (*In*: Japiassú e Marcondes, 2001:150-151). Entretanto, devido às suas características interativas, o RPG difere do conceito tradicional de narrativa por se tratar de uma plataforma operacional não só para contar uma mesma história de diferentes maneiras, mas para contar diferentes histórias a partir de elementos comuns: regras e ambientação.

Em se tratando de jogo, não se pode deixar de falar de **regras**. No RPG, as regras compõem um sistema de simulação de realidade: segundo o dicionário Novo Aurélio (Ferreira, 1995), reprodução análoga de algo; "simulação analógica: experiência ou ensaio em que os modelos se comportam de maneira análoga à realidade". Ainda sobre termos relativos, "simulacro: [...] 2. Ação simulada para exercício ou experiência"; e "simular: [...] 2. Representar com semelhanças,

⁴ Refiro-me às teorias narrativas estruturalistas, como, por exemplo, a de Tzvetan Todorov e dos formalistas russos, base teórica do *Interactive Plot Generator* (IPG; Furtado e Ciarlini 1999, 2000, 2002), um programa de computador gerador de enredos desenvolvido no Departamento de Informática da PUC-Rio, que será apresentado no Capítulo 3.

aparentar". Deve-se ressaltar, ainda, que as regras no RPG favorecem e pressupõem a cooperação entre os participantes, não a competição, diferentemente da maioria dos jogos. A proposta não é competir com o/a Mestre nem com os outros jogadores, mas resolver, em equipe, as situações apresentadas, lançando mão da representação das personagens e do sistema de regras. A cooperação entre os jogadores não exclui, entretanto, a competição e o conflito entre personagens e destas com o enredo; pelo contrário, a noção de desafio é fundamental para caracterizar "jogo".

A **ambientação** de um RPG de um modo geral, apresenta um mundo, um período histórico, uma situação social, um grupo social: um espaço e um tempo. Se o espaço é apenas o local físico onde acontece a ação, o ambiente é o espaço-tempo onde-quando se desenrola a narrativa e prescreve explicitamente cenários, personagens e eventos coerentes entre si e com o/s enredo/s a ser/em construído/s.

Segundo Cândida Gancho (2002:23-24), o ambiente "É o espaço carregado de características sócio-econômicas, morais, psicológicas, em que vivem os personagens." Ou seja, é o espaço-tempo, segundo a autora, "[...] acrescido de um **clima** [...]", que são justamente estas características contextuais de uma situação social. As funções do ambiente são: situar as personagens no tempo, no espaço, no grupo social, enfim nas condições em que vivem; ser a projeção dos conflitos vividos pelas personagens; estar em conflito com elas; fornecer índices para o andamento do enredo.

Algumas vezes, um **cenário** pode ser bastante familiar aos jogadores, mas visto sob um enfoque inusitado (por exemplo, o *Mundo das Trevas*, da editora norte-americana White Wolf, apresenta o mundo ocidental contemporâneo sob o enfoque de vampiros, lobisomens, magos etc). É interessante que um cenário contenha descrições tanto mais detalhadas quanto mais bizarro for o objeto descrito. Um conjunto de referências visuais, sonoras, textuais etc também amplia as possibilidades de criação dos jogadores. Os cenários mais comuns são os de fantasia inspirada na obra de J.R.R.Tolkien, de terror contemporâneo, de ficção científica e de super-heróis.

Assim como na prosa tradicional, em que "A **personagem** é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação." (Gancho, 2002:14), no RPG a personagem é a interface entre o leitor/jogador e o enredo. Podem ser classificadas quanto ao papel que desempenham no enredo em:

- Protagonista: personagem principal, herói ou anti-herói
- Antagonista: opõe-se ao protagonista

- Secundárias: personagens menos importantes na história, ajudantes do protagonista ou antagonista, confidentes, enfim, de figurantes.

Personagens também podem ser planas ou redondas, de acordo com sua caracterização. Planas são construídas em função do enredo e apresentam pouca ou nenhuma profundidade e diversidade de aspectos psicológicos. Redondas são preponderantes sobre o enredo, que passa a ser apenas um veículo para sua expressão e desenvolvimento (Forster, 1998).

Entretanto, mais do que acompanhar a história através dela, no RPG o jogador vivencia a narrativa através da sua personagem. E, se narrativa permite uma aproximação com papel e personagem, pode-se sugerir que narrativa oral permite uma aproximação com tradição oral, folclore, conto de fada, mito. Segundo o *Dicionário Básico de Filosofia* (Japiassú & Marcondes, 2001:183), mito, do grego *mythos*: narrativa, lenda. "1. Narrativa lendária, pertencente à tradição cultural de um povo, que explica através do apelo ao sobrenatural, ao divino e ao misterioso, a origem do universo, o funcionamento da natureza e a origem e os valores básicos do próprio povo. [...]". Assim, espera-se que estas personagens sejam essencialmente figuras heróicas, no sentido daquelas personagens que propõem alguma mudança estrutural ou de paradigma para alguma situação da ambientação (Klimick, 2002).

Temos aí uma representação teatral do papel de uma personagem de uma narrativa oral que se aproxima do folclore e do mito, portanto de cunho predominantemente aventureiro: uma personagem heróica. Herói combina com aventura, aventura com desafio, desafio com jogo (Mota, 1997). Esta aproximação, tradicional, mas não necessariamente obrigatória, é fruto da escolha dos recursos narrativos (tom, tempo, ritmo e foco) quando, durante o jogo, o/a mestre propõe eventos que se organizam num enredo.

Por **enredo**, tradicionalmente, entenda-se uma sucessão de fatos das quais participam as personagens, também chamada ação ou trama (Cardoso, 2001:35-41), organizado segundo os seguintes critérios (Gancho, 2002):

- **Verossimilhança**: lógica externa (com o ambiente) e interna (com o tema) do enredo que o torna verdadeiro, crível para o leitor - cada fato da história tem uma causa e gera uma consequência.
- **Conflito**: elemento estruturador, é "qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, idéias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor." (Gancho, 2002:11). Via de regra determina as partes do enredo: exposição ou introdução; complicação ou desenvolvimento; clímax; desfecho.

No RPG, uma aventura ou campanha é, em geral, concebida pelo/a Mestre de Jogo como seqüência de eventos, ou **fábula**, onde são pontuadas as situações-chave a partir das quais a história se movimenta. Este é o único momento de relativa autonomia (ou autoria) do/a mestre de jogo, pois, a partir daí, o desenrolar destas seqüências depende das ações dos jogadores.

Tanto este desenrolar quanto o desfecho da história são imprevisíveis. No romance, o leitor é atraído pelas perguntas "por quê? O que causou tal fato? Qual foi a motivação da personagem?" (Forster, 1998:83-84). No RPG, este aspecto está presente nas ações das personagens controladas pelo mestre. Contudo, também está presente nas conseqüências das ações das personagens dos jogadores, as quais, muitas vezes imprevistas, fazem com que o mestre tenha que alterar constantemente o enredo. A causalidade é então de mão dupla, do mestre para os jogadores e vice-versa. A fábula, é então, a seqüência de eventos amarrada pela causalidade de mestres e jogadores.

Também no RPG espera-se das personagens protagonistas e coadjuvantes verossimilhança e coerência externa (com o cenário) e interna (comportamental), coerência muitas vezes definidas em termos de regras. Espera-se, ainda, das personagens protagonistas, mudanças de comportamento que indiquem uma evolução no sentido da experiência e do aumento progressivo de poder e sabedoria, resultantes do sucesso ou fracasso em resolver os desafios propostos pelo enredo (os chamados pontos de experiência, valores quantitativos que permitem a evolução qualitativa da personagem). Do mesmo modo, os locais com suas texturas, cheiros e imagens deve dar espaço para as personagens agirem.

Deste modo, pode-se afirmar que o **relato**, ou seja, a configuração do enredo com suas escolhas de personagens coadjuvantes (lembramos que as protagonistas foram construídas pelos jogadores), e de **recursos narrativos**, acontecem coletivamente e de acordo com as interações entre personagens.

O **tom** da narrativa são as várias maneiras de configurar um enredo enfatizando determinadas sensações: aventura, terror, comédia, tragédia, suspense, erótico etc. O senso comum costuma utilizar o tom da narrativa para classificar gêneros, misturando-o com o ambiente e confundindo-o com o clima. No RPG, o tom seria uma maneira de jogar - configurar enredos - a ambientação. Pode-se, por exemplo, jogar uma história de fantasia com tom trágico-sentimental (*Ladyhawk: O Feitiço de Águila*) ou épico (*O Senhor dos Anéis*); um cenário de terror com tom de ação-aventura (*Blade*) ou de comédia (*A Hora do Vampiro*); um cenário de ficção-científica com tom de suspense *noir* (*Blade Runner*, *Gattaca*) ou de horror (*Aliens*) etc.

O **tempo** no relato pode ser manipulado de diversos modos, não sendo necessário o mesmo desenrolar linear e progressivo da fábula. As personagens podem ser lançadas para o passado ou futuro e não raro ocorrem ações simultâneas em espaços diferentes. O tempo fictício, cronológico e psicológico, interno ao texto, determina a época em que se passa a história e sua duração.

O **ritmo** do relato, que no RPG pode ser manipulado tanto pelo mestre quanto pelos jogadores, compõe-se de recursos como pausas (em geral para descrições e interações entre as protagonistas entre si ou com coadjuvantes), aumentos progressivos de tensão e clímax (em geral envolvendo conflitos).

Os recursos de **foco** narrativo propostos por Geràrd Genette (1983) são dois: o **ponto de vista** (*point of view*), onde se distinguem o humor (*mood*) – quem é a personagem cujo ponto de vista orienta a perspectiva da narrativa (a personagem apresentada, um narrador externo, outra personagem) – *versus* a voz (*voice*) – quem efetivamente narra (primeira ou terceira pessoa); e a **focalização** (*focalization*), que pode ser interna – quando a narrativa é focada através da consciência da personagem apresentada (em primeira pessoa ou em segunda, como se um narrador estivesse falando para a personagem e para o leitor ao mesmo tempo) – ou externa, quando a narrativa é focada na personagem, mas não através dela.

Os recursos de focalização neste tipo de narrativa diferem da narrativa tradicional, que pressupõem leitores/espectadores não interativos. No RPG, as vozes presentes são três: a do/a mestre, como narrador externo (em terceira pessoa) ou como focalizador, no momento em que encena uma personagem coadjuvante que está vivenciando o evento (em primeira pessoa); e a dos jogadores encenando suas personagens protagonistas, estas sempre como focalizadoras (mais comumente em primeira pessoa, mas também em terceira pessoa). Entretanto, devemos ressaltar que alguns recursos de focalização, como aquilo que se sabe sobre os eventos, não cabem no RPG: não existe um leitor externo que sabe o que a personagem não sabe (o suspense, neste caso, fica por conta de antecipações sugeridas pelo/a mestre que geram ansiedade nas personagens e nos jogadores).

Finalmente, os **modos da narrativa são dois: narração ou representação**. A narração privilegia o discurso indireto, enquanto a representação privilegia o discurso direto, com diálogos entre as personagens. Sendo teatral, ou dramático, o RPG se vale simultaneamente dos dois modos.

Deste modo, é por meio das escolhas destes recursos narrativos que se pode fazer emergir do relato, consciente ou inconscientemente, objetivos temáticos, relativos a um tema ou premissa conceitual e objetivos diegéticos, relativos ao tom do enredo. Sendo um relato coletivo, objetivos temáticos e

diegéticos muitas vezes fogem totalmente ao controle do/a mestre (não raro uma aventura projetada como trágica desenrola-se em tom de comédia e vice-versa).

Uma prosa tradicional, em geral, gira em torno de um **tema** ou **premissa**, que é um motivo não-explicito pelo qual um enredo foi configurado de tal forma a ter um ou mais significados; é mais visível em narrativas pré-modernas onde se buscava, por simbolismos, construir alegorias de cunho mitológico, religioso ou moral.

Segundo Cardoso, "Dependendo de como se dá o modo da narrativa, os textos literários são classificáveis em gêneros distintos, tais como a epopéia, o romance e o drama. Esses tipos textuais apresentam uma estrutura particular, isto é, os fatos de que se constitui uma narrativa são apresentados numa certa organização (seqüência), localizam-se num espaço e numa época identificáveis no texto e deles participam os personagens." (Cardoso, 2001:35).

Segundo Massaud Moisés (1967), são dois os grandes gêneros da literatura: a poesia e a prosa. Estes incluem, grosso modo, os tipos de histórias que são narrados na nossa cultura. Estes dois gêneros seriam duas maneiras de se expressar uma relação com o mundo: a poesia, uma relação interna; a prosa, uma relação externa.

Para a história interativa, o gênero literário de maior interesse é a prosa, que se sub-divide em dois tipos básicos: o conto e a novela/romance. Na referência citada, o autor propõe uma separação entre novela, de cunho maniqueísta e moralista (bem *versus* mal), e romance, onde as ambigüidades são permitidas. Entretanto, hoje em dia as narrativas já não se prendem tanto a estas classificações e costuma-se misturar os gêneros e seus sub-tipos:

Conto: narrativa única que gira ao redor de uma só célula de ação, externa (com deslocamento espaço-temporal) ou interna (espaço-tempo mental ou psicológico); ou seja, todos os elementos do enredo convergem para um mesmo e único ponto. O conto pode enfatizar o desenrolar da ação; pode enfatizar o desenvolvimento das personagens; pode enfatizar o cenário ou clima onde se desenrola a ação; ou pode enfatizar uma emoção, um conceito ou idéia. Em termos de RPG, são aventuras curtas, em geral jogadas em sessão única e sem continuidade.

Novela/Romance: narrativa plural e seqüencial que consiste de várias ações cada uma com seu início, meio e fim, encadeadas por relações de causa e efeito; em geral, o fim de uma ação encadeia-se ou enseja o início de outra. Também costuma implicar deslocamento espaço-temporal e multiplicidade de cenários e personagens. A novela/romance pode enfatizar a aventura, a superação de perigos e obstáculos para alcançar um desejo ou objetivo, muitas vezes inatingível por natureza; pode

digitalizadas. Entretanto, na hora de escolher, é preciso ter em mente que certos suportes privilegiam determinadas técnicas de execução.

As técnicas são os meios de execução da obra. Podem ser mecânicas ou eletrônicas (fotografia, vídeo, computação gráfica, programação HTML, animações, etc), ou seja, mediadas por instrumento mecânico, eletrônico ou digital, ou podem ser digamos, "físicas", como as diversas técnicas de pintura, desenho, gravura, escultura, colagem, etc, em que se produz um objeto "matriz", a partir do qual serão feitas as reproduções. Obviamente todas as técnicas podem se misturar entre si.

No caso do RPG, as informações sobre regras e ambientação - os componentes narrativos apresentados anteriormente - podem ser veiculadas, tecnicamente, sobre qualquer suporte (livro, revista, *website*, CD-Rom etc.). No entanto, a vasta maioria dos RPGs continua sendo publicada em suportes impressos, sobretudo livros.

Normalmente um livro de RPG contém a descrição da ambientação e um sistema de regras. Em geral, este é o módulo básico, que pode vir a ser ampliado em publicações complementares, chamadas complementos ou suplementos. As ambientações podem ter as mais variadas inspirações: fantasia, mitologia, história, ficção-científica, cinema, histórias em quadrinhos, seriados de TV, literatura, realidade cotidiana. É possível qualquer tipo de combinação, e muitas vezes um sistema de regras para uma dada ambientação pode ser usado para outra ambientação, e vice-versa.

Além do texto, praticamente todas as publicações de RPG possuem ilustrações referentes à ambientação. Inicialmente simples, estas ilustrações cresceram junto com as inovações tecnológicas das artes gráficas, que permitiram, entre outros fatores, a evolução dos primeiros manuais comercializados em caixas para publicações impressas de elaborado acabamento gráfico, produzidas por editoras e comercializadas em livrarias ou bancas de jornal (Bettocchi, 2002).

Atualmente, a forma visual nos suportes impressos de RPG se caracteriza pela mistura e apropriação de diferentes mídias como teatro, cinema, televisão, literatura, quadrinhos ocidentais e orientais e computador sem, no entanto, perder a consciência de sua própria forma.⁵ A representação visual expressa-se como uma colcha de retalhos através da mistura de estilos dentro de uma mesma publicação, fato marcante, sobretudo, nos jogos ditos de terceira fase - fase de maior diversidade estilística e temática, inaugurada pelo RPG *Vampire: The Masquerade*, em 1991, publicado pela editora norte-americana White Wolf (Bettocchi, 2002).

⁵ Na dissertação de mestrado, construí um breve histórico do RPG a partir das suas características visuais, estabelecendo uma relação entre as três gerações de jogadores caracterizadas por Andréa Pavão (1999) e a produção dos jogos levantada por Fábio Amâncio (AMANCIO, Fabio. **O RPG no Mercado Editorial Brasileiro**. Monografia de Bacharelado em Comunicação Social, Universidade de São Paulo, 1997) entre 1974 e 1997. Ese histórico foi publicado como artigo em BETTOCCHI, Eliane. A sintaxe visual do RPG. Revista **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 8, pp. 53-68, 2000.

2.2.

Delimitações: na encruzilhada entre suporte impresso e interatividade

Apesar de disponibilizado sobre um suporte, não se pode esquecer, entretanto, que o RPG acontece muito mais como processo de socialização interativa do que como produto e que, diferentemente de uma narrativa tradicional, um RPG oferece uma ambientação, uma plataforma operacional a partir da qual os jogadores constroem, coletivamente, suas próprias histórias e personagens. Isto quer dizer que um suporte de RPG, seja ele impresso, eletrônico ou oral, não tem por objetivo oferecer histórias completas e fechadas - ainda que possam existir exemplos de histórias e personagens -, mas sim possibilidades, autônomas e imprevisíveis, que se realizam em cada momento de jogo.

Se pensarmos com base na teoria de Pierre Lévy (1997) sobre virtualidade, podemos dizer que o RPG é um campo virtual que se atualiza a cada momento de construção de uma personagem e de uma história (Bettocchi & Klimick, ago. 2003). As narrativas no RPG são, neste contexto, escolhas feitas pelos jogadores, o que reservaria aos autores do jogo o papel de facilitadores destas escolhas, muito mais do que de autoria (o ato de facilitar as escolhas já implica escolhas também: o próprio ato de conceber um RPG pode ser considerado um ato de jogo).

Sendo o RPG uma plataforma, seus componentes narrativos costumam ser disponibilizados no suporte impresso como referências à ambientação, em diversos modos da linguagem visual (verbal, esquemática e pictórica). Assim, é comum o uso de ilustrações que vão além dos textos verbais, mantendo uma certa autonomia descritiva, acrescentando dados ao invés de simplesmente repetirem o que está escrito.

Esta diversidade de linguagens com autonomia informacional reforça a característica hipertextual da narrativa e destaca suas possibilidades interativas, onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário.

Chegamos, assim, ao objeto desta pesquisa: estes elementos pictóricos e esquemáticos atuando, potencialmente, como "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre os componentes narrativos onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc. (Bettocchi & Klimick, 2003), conforme exemplificado na figura 2.2.1.a-b:



2.2.1.a) No exemplo de página de livro de narrativa tradicional, a imagem ilustra o que está escrito no texto - Orfeu atravessa o rio a bordo do barco de Caronte -, sem trazer informações extras. Fonte: *Entre Deuses e Monstros*, de Lia Neiva, Editora Nova Fronteira (Rio de Janeiro, 2007, pp. 86- 87). Ilustração de Igor Machado.

2.2.1.b) No exemplo de página de livro de RPG, a imagem não reproduz o que está escrito, mas amplia o texto, complementando-o com informações sobre a ambientação, neste caso, um suplemento sobre magia contemporânea, que inclui referências sobre o movimento Wicca (estudos de bruxaria com base no resgate do elemento feminino e de cultos pré-cristãos). Fonte: *Feiticeiros*, suplemento para o RPG *Era do Caos*, Akritó Editora (Rio de Janeiro, 2000, p. 5). Ilustração de Thais Quintella de Linhares.

Alguns suportes impressos, como os livros básicos do RPG *Dungeons and Dragons 3rd. edition* (Wizards of the Coast/Hasbro, 2000) têm anexos outros tipos de suporte, neste caso, um CD-Rom com imagens, aventuras, regras complementares e até trilhas sonoras, ampliando ainda mais sua característica hipertextual.

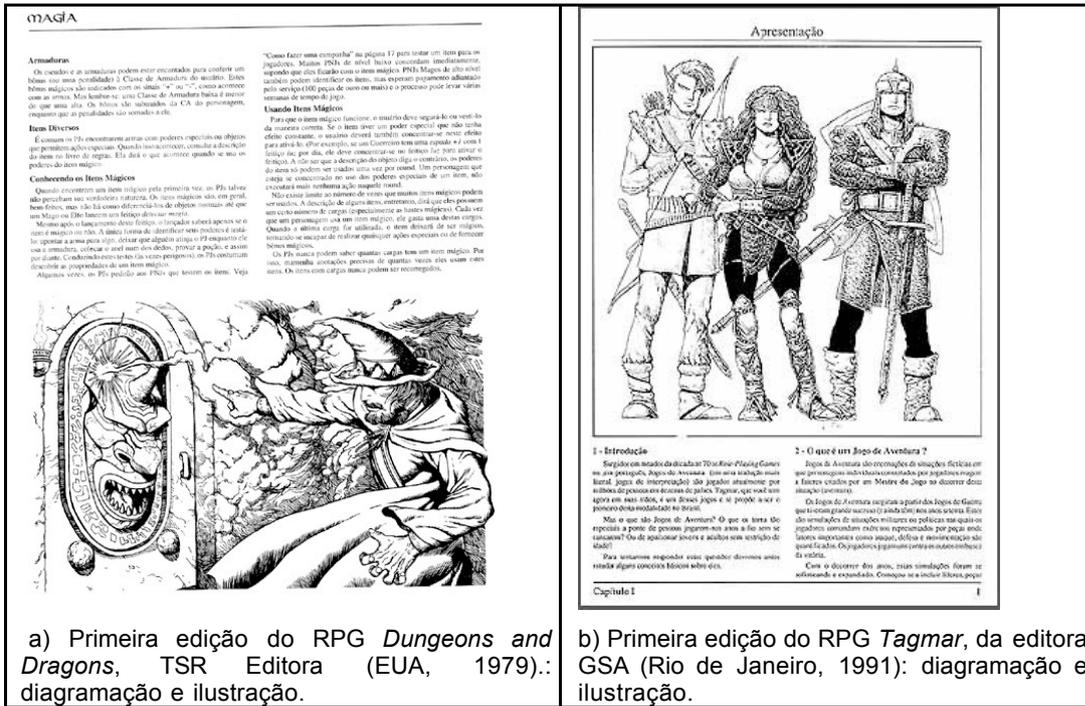
2.2.1. Tradições no *design* do suporte impresso de RPG

A questão da linguagem no suporte de RPG volta a ser importante se quisermos visualizar diferenças no *design* em termos de tradições, pensando tradição como o jogo entre sedimentação, que consolida um sistema simbólico enquanto tal, e inovação, que propõe modificações criativas ao sistema, atualizando-o a adaptando-o a novas condições (Ricoeur, 1983).

No caso do livro ou revista que dá suporte a um RPG, faz-se importante uma breve descrição de como os modos da linguagem visual pictórico e esquemático, segundo a classificação de Twyman (1982, 1985), se relacionam em um suporte impresso mecanicamente cuja recepção é majoritariamente visual e bidimensional. Considero linguagem visual pictórica as ilustrações e ornamentos gráficos, e linguagem esquemática a própria diagramação (a disposição das imagens e do texto verbal) da página.

Esta breve descrição, na figura 2.2.1.1.a-j, será um ponto de partida para critérios comparativos utilizados no capítulo de análise da produção dos participantes do experimento (Capítulo IV).⁶

2.2.1.1.a-b) Sedimentação pictórica: o manual explicativo com ilustrações feitas por diferentes profissionais em estilos pessoais similares e utilizando-se a mesma técnica: traço linear monocromático. Sedimentação esquemática: diagramação simples e retilínea. Este padrão ainda é amplamente utilizado, principalmente por editoras de pequeno porte, daí ser considerado uma sedimentação de linguagem.



a) Primeira edição do RPG *Dungeons and Dragons*, TSR Editora (EUA, 1979): diagramação e ilustração.

b) Primeira edição do RPG *Tagmar*, da editora GSA (Rio de Janeiro, 1991): diagramação e ilustração.

2.2.1.1.c-d) Inovação pictórico-esquemática: o manual explicativo com conteúdo mais informal e projeto gráfico com diagramação mais ousada, incluindo ilustrações em policromia, ainda que em estilos pessoais e técnicas similares. Este padrão acabou sendo pouco reproduzido, pois as inovações seguintes tiveram mais impacto.



c) A primeira edição do RPG *Star Wars*, da West End Games (EUA, 1987), já inclui

d) O RPG *Defensores de Tóquio*, da editora Trama (São Paulo, 1995), com ilustrações coloridas em estilo mangá

⁶ Devo ressaltar que a escolha dos exemplos desta descrição foi feita com base na pesquisa de mestrado (Bettocchi, 2002), onde foi realizada um levantamento mais extenso e detalhado da sintaxe visual no RPG, conforme mencionado na nota 3.

ilustrações e fotografias coloridas em um caderno policromático. (quadrinhos japoneses), publicado como revista e comercializado em bancas de jornal.

2.2.1.1.e-f) Sedimentação X Inovação pictórica: comparamos as ilustrações em estilos pessoais e técnicas similares dos exemplos c e d com a exploração de diferentes estilos pessoais e múltiplas técnicas dentro da mesma publicação nos exemplos e e f. Sedimentação X Inovação esquemática: comparamos os projetos gráficos dos exemplos c e d com a multiplicidade de diagramações dentro da mesma publicação, também nos exemplos e e f:





e) Segunda edição do RPG *Vampire, the Masquerade*, da editora White-Wolf (EUA, 1992): ilustrações e diagramações.

f) Segunda edição do RPG *Era do Caos*, da Akritó Editora (Rio de Janeiro, 1997): ilustrações e diagramações.

Com a inauguração da terceira fase do RPG (Bettocchi, 2002 e nota 3), as inovações de linguagem iniciadas pelos produtos da editora White-Wolf sedimentaram-se, passando a ser reproduzidas por várias editoras, sobretudo as de grande porte. No entanto, estas inovações abriram caminho para diversas experimentações. Para não nos estendemos muito, cito apenas duas, na figura 2.2.1.2.a-b:⁷

⁷ No Brasil, a única grande novidade foi a utilização de revistas como suporte e distribuição em bancas de jornal, pela Trama Editora, de São Paulo, a partir de 1995.



2.2.1.2.a) *Castelo Falkenstein*, Talsorian Games (EUA, 1994), tem *design* remetendo ao final do século XIX, época da ambientação, diários de personagem no lugar de planilhas e sistema de regras baseado em cartas de baralho em vez de dados.

2.2.1.2.b) Além das planilhas com *design* sofisticado, remetendo aos quatro elementos da Alquimia, *Everway*, da Wizards of the Coast (EUA, 1995) dispõe de um tarô próprio, livros em formato quadrado, tudo acondicionado dentro de uma caixa.

Atualmente, os padrões de linguagem sedimentaram-se entre a simplicidade de diagramação, acompanhada tanto de unicidade quanto de diversidade estilística nas ilustrações, e diversidade e complexidade de diagramação, acompanhada de diversidade estilística nas ilustrações.

Além disso, várias são as editoras que passaram a complementar seus suportes impressos com CD-Roms, como o já citado *Dungeons and Dragons 3a* edição (Wizards of the Coast/Hasbro, EUA, 2000), *website enhancements*, video-games, romances e quadrinhos e até seriados de televisão, como *Kindred*, *the Embraced*, produzido pelo autor de *Vampire: the Masquerade* (White-Wolf).

Também tornaram-se comuns participações mais diretas dos usuários na concepção dos jogos. Por exemplo, os RPGs *Shadowrun* (Fasa Corporation) e *Legend of the Five Rings* (Alderac Entertainment Group) incorporam alterações do cenário de acordo com *inputs* dos usuários advindos dos resultados dos torneios dos *cardgames* relativos a estes jogos; e, novamente, o RPG *Dungeons and Dragons 3a* edição licenciou seu sistema de regras D20 para quem quiser produzir ambientações e implementou um concurso de cenário elaborado por jogadores para ser publicado pela empresa.

No entanto, apesar de toda a experimentação com projeto gráfico e ilustração, por parte das editoras, e absorção dos *inputs* dos jogadores na concepção dos jogos, podemos observar, a partir desta breve análise, que, nem as inovações, nem a participação dos usuários alcançam a estrutura do suporte impresso. Resumindo, os suportes impressos de RPG continuam seguindo o aspecto mais sedimentado do *design* de um livro na forma de código: a linearidade.

2.2.2. Suporte impresso versus interatividade: o problema

Vimos que a narrativa interativa no RPG é seu caráter mais fortemente lúdico e que os elementos pictóricos e esquemáticos do suporte podem atuar como *links*, favorecendo um modo de recepção hipertextual. Vejamos, então, um exemplo de como isto pode se dar na prática.

Phil Vecchione apresentou a palestra *Metagaming*, na GenCon 2004,⁸ uma proposta de conceituar metajogo como jogo fora do jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo, alegando que todos os jogos apresentam esta característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu *design*, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. O metajogo abre espaço para a criatividade dos jogadores que podem contribuir com textos de vários tipos (imagens, diários de personagens etc), e realizar sessões individuais com os mestres de jogo.⁹ No RPG, isto existe, porém poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros são dedicadas a isso. Ele propõe então diferentes formas de estruturar práticas de metajogo nas sessões de RPG: registro escrito de diários, desenhos, manutenção de *blogs*, troca de *e-mails* e fóruns entre jogadores, *sites* sobre as histórias que estão sendo jogadas, tudo isto ocorrendo além das sessões em que o grupo se reúne.

Percebemos ainda que, mesmo demandando uma recepção interativa e hipertextual, o RPG não é massivamente veiculado em suporte eletrônico, como CD-Rom ou *website*, mas sim em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, suporte em geral visto como não-interativo, sobretudo quando comparado ao suporte eletrônico, que, como já foi dito, para muitas áreas de conhecimento e para o senso comum surge como a mídia interativa *per se*.

O problema se destaca ainda mais diante da possibilidade de se aproveitar uma produção dos jogadores, conforme mencionado no exemplo do metajogo, que parece representar materialmente a noção de interatividade como resposta autônoma e criativa. Um problema que parece extrapolar o universo restrito do RPG para um universo muito mais abrangente: o do próprio livro como objeto.

Desde 2003, o Núcleo de Estudos do *Design* na Leitura (NEL), do departamento de Artes e *Design* da PUC-Rio, coordenado pelo Prof. Dr. Luiz Antônio Coelho, vem se debruçando, entre outras questões, sobre o livro como objeto de *design* e seus aspectos tecnológico, afetivo e social:

O objetivo geral é estudar e compreender como se dá, e através de que processos, a produção de sentidos do discurso, no âmbito da linguagem

⁸ A maior convenção de *hobby games* dos EUA (www.gencon.com). Apesar de incluir videogames, cardgames e outros tipos de jogos, seu público de aproximadamente 30.000 pessoas é composto principalmente por jogadores de RPGs.

⁹ Considerando texto como produto final de um relato, conforme definido na seção anterior (2.1.3).

visual, no que tange ao objeto livro e aos seus diversos interlocutores, produtores e instituições.

O objetivo específico é aprofundar os conhecimentos científicos em *Design*, de forma a possibilitar o desenvolvimento e a produção de livros de maior qualidade visual que alcancem mais apropriadamente seus objetivos na transmissão de conhecimentos.¹⁰

Um dos principais autores que norteia as questões do Núcleo, principalmente o problema levantado nos parágrafos anteriores, é Roger Chartier. O autor diz que "O livro sempre visou instaurar uma ordem; fosse a ordem de sua decifração, a ordem no interior da qual ele deve ser compreendido, ou, ainda, a ordem desejada pela autoridade que o encomendou ou permitiu sua publicação." (Chartier, 1999:8). No entanto, ele continua, a ordem do livro é constantemente desafiada pela liberdade da leitura. Assim, verifica-se uma dialética entre a imposição da produção e da forma e a apropriação e reinvenção da recepção. Desde o tempo em que o manuscrito deu lugar à impressão e, portanto, sinais, marcas, títulos de capítulos e cabeças de página passaram a ser responsabilidade do impressor em vez de do corretor ou do possuidor do livro, restaram ao leitor os espaços em branco das páginas. Assim,

O objeto impresso lhe impõe a sua forma, a sua estrutura e suas disposições, não pressupondo nenhuma participação dele [leitor]. Se o leitor pretende, todavia, inscrever sua presença no objeto, ele só pode fazê-lo ocupando sub-repticiamente, clandestinamente, os espaços de livro deixados de lado pelo escrito: a contracapa do encadernamento, folhas deixadas em branco, margens do texto etc. (Chartier, 1999:103).

Percebemos que no RPG este problema de recepção transgressora *versus* tecnologia ordenadora aparece ainda com mais evidência por se tratar de um processo aberto e interativo, veiculado sobre um suporte comparativamente fechado. Ou seja, **uma tecnologia com abertura de primeiro grau para um modo de recepção que pressupõe uma abertura de terceiro grau.**

O problema poderia ser resolvido mudando-se o tipo de suporte? Provavelmente o suporte eletrônico ofereceria maior liberdade de intervenção dos leitores e maiores chances de divulgação destas intervenções. No entanto, como já foi dito, existe uma preferência pelo suporte impresso para veiculação do RPG.

Apesar de nos alertar para uma muito provável substituição do suporte impresso pelo eletrônico, como outrora ocorreu com o rolo substituído pelo códice, Chartier (1999) evoca a noção de história para justificar a necessidade da permanência do suporte impresso, na figura da especificidade de um texto produzido para um determinado suporte. Muito do que é produzido atualmente, é feito para o suporte impresso, com suas questões específicas formais,

¹⁰ O NEL é uma das atividades desenvolvidas pelo Grupo de Pesquisa Sistemas Simbólicos na Mídia Visual, criado em 1992 e certificado pelo CNPq. Atualmente tem desenvolvido projetos junto com a Cátedra UNESCO de Leitura da PUC-Rio.

econômicas e jurídicas. Simplesmente adaptar tais textos para um outro suporte pode implicar perda de informação, principalmente para um leitor do futuro que esteja interessado na produção do passado. Ou seja, "Nenhuma ordem dos discursos é, de fato, apartável da ordem dos livros que lhe é contemporânea." (Chartier, 1999:106).

Da minha parte, posso acrescentar alguns motivos pelos quais também persisto em repensar o suporte impresso em vez de propor sua substituição imediata. Primeiro, porque vivemos em uma sociedade múltipla, onde se pode criar nichos de fruição em vez de simplesmente substituí-los; quero dizer com isso que não há necessidade de se eliminar o livro, mas que é necessário questioná-lo para que ele reencontre seu espaço de fruição em paralelo com outros suportes.

Segundo, porque por mais que os livros possam ser mal distribuídos e tenham alto custo de produção, o que faz com que cheguem caros às mãos de um público restrito, não se pode ainda comparar o custo e as necessidades de infra-estrutura para se adquirir um livro com o custo e as necessidades de infra-estrutura para se adquirir um computador. Gosto de citar o comentário informal de um ex-funcionário da Editora Devir, de São Paulo, que costumava promover sessões de RPG para iniciantes e dizia que com um único livro de RPG e alguns dados, ao custo médio de sessenta reais (considerando uma edição de luxo importada), poderia sentar-se no chão de terra de um barraco e mestrar para cinco ou seis pessoas, à luz de velas. Isto é possível de se fazer com um computador, desde que este seja um *notebook* com bateria, a um custo médio de, digamos, dois mil reais.¹¹

2.2.3. Suporte impresso *mais* interatividade: hipótese e objetivos

Assim sendo, o desafio a que me proponho é o de transformar um suporte impresso, linear, rígido na sua estrutura, em suporte aberto e interativo, considerando os conceitos que já foram definidos neste contexto. E foi nos experimentos do poeta francês Mallarmé, no século XIX, que encontrei o ponto de partida para a hipótese e para o objetivo específico que se seguem.

Para Mallarmé, o livro é um instrumento espiritual: um instrumento, portanto, um objeto físico, com um propósito metafísico. Em sendo objeto, o poeta não deixou de se debruçar sobre sua materialidade, sendo o seu projeto do *Livre* o ápice deste interesse. Segundo o estudo de Zênia de Faria (1995), Mallarmé, neste projeto:

¹¹ Apesar de que, cada vez mais popularizam-se as *lan houses* em comunidades carentes urbanas, oferecendo acesso a computadores e treinamento a baixo custo.

a) promove a leitura ao ponto nodal de suas reflexões, de vez que situa a "operação de leitura" no centro do mecanismo do Livre; b) subverte a noção de leitor, de leitura e de livro. (Faria, 1995:173).

Registrado sob a forma de folhetos manuscritos que apresentam diversas ordens de leitura, o *Livre* consiste de uma série de sessões de leituras públicas que aparentam a dinâmica de um jogo entre público, o operador e o próprio livro. A dinâmica se baseia na permutação da ordem dos folhetos e da disposição do público, mediada pela interveção do operador, que congrega os papéis de narrador, permutador e leitor, em uma espécie de atuação performática que remete àquela do contador de histórias da tradição oral.

Assim, Faria observa que duas atitudes aparentemente opostas se encontram no projeto: "uma atitude passadista - a leitura em voz alta - e uma atitude de vanguarda - a concepção da página como unidade visual e a exploração dos espaços em branco e dos caracteres tipográficos." (Faria, 1995:180). Um jogo que pode ser bastante similar à relação lúdica que acontece entre o processo de um RPG e seu suporte.

De fato, não pretendo discorrer sobre o trabalho de Mallarmé, mas destacar aspectos do projeto do *Livre* que interessam para esta pesquisa: a idéia do jogo com o suporte impresso, o questionamento da forma linear, simétrica e tipográfica do livro e a relação lúdica e performática com o livro nas sessões de leitura.

No projeto de Mallarmé, o operador ainda detém um "saber superior" (ele narra o texto e permuta as páginas) em relação ao público. Já no RPG, o mestre do jogo encontra-se em situação quase de igualdade com seus jogadores, pois a história, ainda que seguindo um plano inicial, só se completa com a atuação dos jogadores e suas personagens. E, no exemplo que proponho a seguir, as permutações também acontecem de forma autônoma e imprevisível no livro de cada jogador.

Ainda que discorde da noção de produção cara e elitista de um livro e do conceito platônico de arte do poeta, reconheço em seu interesse pela capacidade de abrangência das artes ditas populares, sobretudo o jornal, uma proveitosa fonte de inspiração para o que tenho a propor. Vejo também, na sua aparente contradição, conforme apontada por Faria (1995), entre a insistência em produzir obras caras para um público restrito e em desafiar a própria noção de autoria ao levar o *Livre* para sessões públicas de grande abrangência popular, um desejo de popularizar a obra sem necessariamente incorrer no que classifica como perda de qualidade literária.

Se, para Mallarmé, o desafio reside em manter o delicado equilíbrio entre banalização da cultura de massa e sacralidade da cultura erudita, para mim o desafio se desloca para o questionamento desta dualidade, refletindo-se no

questionamento sobre a separação entre arte e *design*, sobre a qual vou discorrer no final do Capítulo 3.

Walter Benjamin (1935; 1936; 1994) pensou esta questão a partir da inserção da obra de arte no momento tecnológico moderno, buscando novas categorias de avaliação para as manifestações artísticas contemporâneas (a “reprodutibilidade”), que não poderiam ser as mesmas da arte pré-moderna (a “aura”). Venho, então, trazer para esta discussão, um momento da arte contemporânea que inaugura o “múltiplo”, já presente e comercializado nas galerias do Rio de Janeiro. Segundo reportagem do caderno *Rio Show*, do Jornal *O Globo* de 25 de novembro de 2005, os múltiplos são trabalhos feitos em série que podem ser adquiridos por preços acessíveis (que na reportagem variam entre R\$160,00 e R\$1000,00).

Se, no passado, o projeto de Mallarmé não pode ser realizado, entre outros motivos, pela dificuldade tecnológica, a tecnologia contemporânea permite que se imprima, em razoáveis quantidades e a relativo baixo custo, folhas soltas que podem ser organizadas, à vontade do “freguês”, dentro de um fichário. Além da ambientação e das regras do jogo, podem ser acrescentadas, retiradas e alteradas histórias e personagens indefinidamente, em qualquer ordem. Os jogadores podem participar diretamente da estrutura do livro, intervindo nela, acrescentando seus textos e valendo-se da sua própria tecnologia doméstica para imprimir suas páginas.

Poderíamos ter, assim, um RPG experimental, desenvolvido em paralelo com o método da pesquisa, concebido de modo a incorporar, em termos de ambientação, de regras, e do seu suporte impresso, as intervenções dos jogadores. E este é o objeto de estudo da pesquisa: a concepção e a experimentação de um RPG e seu livro que incorporem a produção dos jogadores, e que, por hipótese, ponham em evidência o caráter interativo do jogo e, por conseguinte, ofereçam uma possibilidade de abertura para o suporte impresso.

RPG-livro comercial: <i>design</i> do jogo/suporte >> processo do jogo $\wedge \vee$ produção dos jogadores	X	RPG-livro hipotético: <i>design</i> do jogo/suporte >> processo do jogo $\wedge \vee$ produção dos jogadores
--	---	---

Antes de prosseguir, uma breve justificativa: por que não utilizar um RPG pré-existente? Principalmente por dois motivos. Primeiro, ao longo da minha experiência de 15 anos no ambiente de RPG e *games* em geral, pude observar, informalmente, que os jogadores adquirem certas preferências em relação aos jogos disponíveis no mercado; julguei que tais preferências pudessem vir a prejudicar a participação nas sessões experimentais, nas quais poderiam surgir perguntas do tipo “por que este RPG e não aquele?”. Segundo, preferi, por uma

questão de praticidade, evitar as possíveis dificuldades de obter autorizações de uso de texto e imagem de editoras.

Sendo assim, partindo da ação de "incorporar" a produção dos jogadores participantes do experimento, e de conceitos teóricos adquiridos ao longo da minha experiência acadêmica, cheguei ao termo *Incorporais*. Segundo Emile Brehier, incorporal são todas as condições conceituais que nos alteram a nível relacional sem nos alterar fisicamente. As relações incorporais se refletem nos tipos sociais representados pelos indivíduos, que mudam suas relações com o mundo sem alterar seus corpos físicos. Essas relações (incorporais) constituem uma rede que está continuamente alterando e sendo alterada pelos indivíduos (corpos), e dessa ação cíclica surgem conceitos a todo o momento, os quais ignoram hierarquias e calcificações. Alterar essas relações incorporais de forma não usual causa impacto e estranheza, gerando uma ruptura com o princípio de identidade.

Chegamos, então, ao objetivo específico da pesquisa: projetar e experimentar o RPG *Incorporais* e seu suporte impresso de modo a verificar, por meio de um enfoque metodológico semiótico, a hipótese de se trazer para um suporte impresso uma abertura de terceiro grau, facilitando um modo de recepção hipertextual e interativo. Para instrumentalizar a pesquisa, o problema foi desdobrado em duas questões, as quais são trabalhadas em duas instâncias: formal e processual.

A questão formal deste estudo concentra-se na concepção da "forma-objeto", isto é, a organização compositiva e estrutural do suporte considerando suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de significar, de se relacionar com o "conteúdo-objeto" (a ambientação de jogo e seus desdobramentos) de maneira narrativa e hipertextual, ou seja, capaz de abrir vários "*links*" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação. A condição de "objeto" é para lembrar que tanto conteúdos como formas são pretextos para se experimentar o deslizamento do signo visual dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói, e que se constrói à medida que os participantes interagem.

Com a instância formal, objetiva-se chegar à configuração de um suporte impresso que, através da abertura de significados, possibilite e estimule a participação direta dos usuários na sua própria ampliação e reconstrução, caracterizando tal suporte como obra aberta.

Etapas da Instância Formal:

1. levantamento bibliográfico e iconográfico para a ambientação escolhida (o "conteúdo-objeto") e pesquisa de técnicas e materiais;
2. concepção visual da "forma-objeto" (ilustrações e diagramação), a partir de conceitos referentes à ambientação;

- conceitos referentes à ambientação;
3. produção do suporte impresso;
 4. geração e análise crítica do piloto de teste do suporte impresso;
 5. geração do protótipo (boneca de impressão);¹²
 6. reprodução gráfica do suporte impresso, através de copiadora *Docutech* e montagem dos exemplares com colchetes;
 7. disponibilização da *home-page* do cenário no *site* geral do projeto *Incorporais*.

A questão processual concentra-se na fruição interativa do suporte impresso: o papel da abertura de significados no estímulo a uma fruição interativa, onde o jogador efetive sua participação na construção e ampliação da obra, produzindo material para ser incorporado ao suporte do jogo, ao mesmo tempo em que a frui, jogando.

Sendo uma manifestação recente, podemos tomar o RPG como um fenômeno de comunicação típico da contemporaneidade onde o signo aparece como processo interativo: o significado acontece quando significantes são relacionados por um sujeito, num processo fluido e contínuo. Do mesmo modo que determinadas partículas sub-atômicas só existem como resultado da interação entre outras partículas (Capra, 1984), e do mesmo modo como certas condições humanas só se configuram durante um momento relacional (*incorporais*), o signo só existiria no momento em que um sujeito relaciona significantes, produzindo significado.

Com a instância processual objetiva-se, através da experimentação do objeto gerado na instância formal, evidenciar a capacidade interativa do RPG, caracterizando-o como fenômeno representativo desta condição relacional do signo e como obra aberta em terceiro grau de acordo com o que foi postulado nas seções anteriores.

O processo se dará em espaços de jogo experimentais, onde se pretende incentivar a participação direta dos jogadores na ampliação do suporte e da ambientação apresentados, utilizando o conceito de metajogo apresentado anteriormente.

Os livros abertos estarão disponíveis, durante os experimentos, para manipulação direta pelos participantes, de modo que cada um intervenha nestes suportes impressos, reorganizando as páginas e acrescentando ou retirando material como melhor lhe aprouver.

¹² Boneca de Impressão é uma versão artesanal de uma publicação, utilizada como guia para a reprodução gráfica. A Boneca indica precisamente o aspecto final e o número e posicionamento de páginas da publicação. Em geral, é impressa, atualmente, em impressoras caseiras e encadernada em espiral, ou simplesmente grampeada. Algumas podem ser impressas como layouts em bureaus gráficos e encadernadas com costura ou grampo canoa (encadernação

O material produzido será, com devida autorização dos participantes, digitalizado e exposto no *site*, funcionando como ampliação e suplementação da ambientação do RPG. Havendo concordância dos participantes, o material produzido poderá ainda se constituir em material impresso, que se permitirá ser anexado ao livro "básico" aberto. Deste modo, será produzido um livro aberto "recombinante", complementado por um *site*, ambos alimentados pelo processo.

Etapas da Instância Processual:

1. elaboração de um método de acompanhamento da participação dos jogadores, que permita observar o processo de abertura através da comparação entre as possibilidades de organização e intervenção no livro aberto por cada participante (variáveis);
2. viabilização de um espaço para experimentação do suporte impresso, através de sessões de jogo coordenadas por monitores devidamente treinados e observadas pela pesquisadora;
3. registro e tratamento digital da produção dos participantes, seja ela realizada durante os eventos, seja ela enviada por *e-mail*, para disponibilização no *site* e, se houver quantidade que se justifique, para diagramação e produção gráfica de novos suportes impressos, que poderão funcionar como suplementos para o jogo;
4. relação dos resultados obtidos com os conceitos teóricos, observando-se se o processo de jogo, aliado à forma como foi apresentado, constituiu-se efetivamente em obra aberta.

Como já foi mencionado, o desenvolvimento do jogo experimental e do método de concepção e análise do suporte impresso e da experiência do seu processo acontecem de maneira paralela. O próximo capítulo é dedicado ao enfoque e, por conseguinte, ao referencial teórico que embasa a construção do método que foi nomeado *design* poético.

2.3. Resumindo o contexto...

Definimos o RPG, no âmbito da *Media ecology*, como meio de comunicação que dispõe de condições de fruição interativa e hipertextual e linguagem tecnologia múltiplas e narrativas.

Definimos que as condições de fruição interativa e hipertextual são modos de recepção que pressupõem associações fragmentadas e não-lineares, autônomas e imprevisíveis; e que as múltiplas linguagens e tecnologias fazem deste jogo um meio multimidiático e hipertextual, portanto, hipermidiático, composto de diferentes meios, a saber: impresso, oral e corporal.

A partir daí, tomamos o RPG como obra aberta em terceiro grau, na qual se fornece um programa ou sistema operacional que demanda a participação produtiva do receptor para que a obra se realize.

Deste modo, pensamos nos componentes narrativos do RPG (ambientação e regras) como janelas ou *links* que podem ser abertos para outras informações e como pontos de partida para a produção do receptor.

Chegamos, então ao objeto da pesquisa: o suporte impresso de RPG, a tecnologia que veicula este sistema operacional narrativo e hipertextual, em que os componentes narrativos são representados por meio dos três modos da linguagem visual (verbal, pictórico e esquemático), os quais, portanto, podem também atuar como *links* em potencial.

Por este motivo, fizemos um apanhado das tradições de *design* deste suporte impresso, e verificamos que, apesar de veicular um conteúdo interativo e hipertextual, aberto em terceiro grau, a estrutura deste suporte permanece sedimentada na linearidade do código.

Entramos no problema da pesquisa, a de um objeto que impõe sua forma ordenadora sobre um modo de recepção transgressor. Mesmo cientes da muito provável substituição do suporte impresso pelo eletrônico, insistimos em repensar o impresso para que este reencontre seu espaço neste momento de transição.

Daí hipótese de trazer a abertura de terceiro grau para a estrutura deste suporte, que, partindo dos experimentos do *Livre*, de Mallarmé, possa incorporar materialmente a produção dos receptores, facilitando a hipertextualidade e a interatividade.

Assim, o objetivo da pesquisa é projetar e testar um suporte impresso de RPG aberto, em que a linguagem pictórico-esquemática atue como *link* e cuja estrutura possa ser alterada e recriada pelo receptor a medida que este o frui através do processo de jogo. Este objetivo foi perseguido com auxílio de um método semiótico, assunto do próximo capítulo, pensando-se a abertura destes *links* como processos de significação fluidos e deslizantes.