

# Convergências e divergências em ilustrações de RPG

BETTOCCHI, Eliane ; KLIMICK, Carlos. Convergências e divergências em ilustrações de RPG. In: III SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL: TROMPE L'OEIL, 2004, Rio de Janeiro. III Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Trompe L'oeil. Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2004.

Resumo:

As ilustrações nos *Role Playing Games* são consideradas importantes para a compreensão de seu cenário por parte de mestres e jogadores, recebendo consideração especial por parte das editoras. Consideramos as imagens num RPG vitais para dar a ilusão de realidade a seu universo fictício. É apresentado um estudo sobre a recepção de ilustrações por parte de um grupo jogadores do RPG "Vampiro, a Máscara 2a edição", buscando-se uma relação entre esta recepção, o modo como este RPG é jogado por esses jogadores e a proposta explicitada no texto do livro básico. São então identificados elementos importantes na composição das ilustrações de personagens.

Palavras-chave: *Role Playing Game*; personagens; ilustração; recepção.

*Abstract:*

*The illustrations on Role Playing Games are considered to be important by players and gamemasters for the correct comprehension of the game setting. Therefore, receiving special attention by the publishers. We consider the images in a RPG vital to give the ilusion of reality to its fictional universe. A study over the response of a group of gamers of "Vampire, the Masquerade 2nd ed" over its illustrations is presented. This study looks for a relationship between this response, the way this RPG is played by these gamers and the game proposal expressed in the text of the basic module. Important elements in the composition of character illustrations are then identified.*

*Keywords: Role Playing Game; characters; illustration; reader-response.*

## I) Introdução

Role Playing Games podem ser definidos como sendo, ao mesmo tempo, um método e uma brincadeira em que os participantes, controlando as ações de suas personagens e cooperando entre si, criam histórias coletivamente. Diferentemente de uma narrativa tradicional, um RPG oferece uma ambientação, uma plataforma operacional a partir da qual os jogadores constroem, em conjunto, 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.

As editoras de RPG reconhecem a importância das ilustrações em seus livros para transmitir aos leitores, mestres e jogadores a proposta de sua ambientação, a partir da qual eles criarão suas próprias histórias e personagens.

Assim, este estudo tem como um de seus pressupostos a capacidade das ilustrações de significar de maneira hipermediática, ou seja, capaz de abrir vários "*links*" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação, e assim, traduzindo a "realidade" daquele ambiente ficcional, num "logro" compartilhado pelo leitor. A ilustração do RPG é fundamental na ilusão de realidade do mundo ficcional desse jogo narrativo.

O objeto de pesquisa deste artigo foi um conjunto de ilustrações usadas no RPG *Vampiro: a Máscara - 2ª edição* e sua recepção por oito jogadores deste RPG. O objetivo foi fazer um primeiro estudo sobre como essas imagens foram recebidas, comparando a proposta de histórias e personagens dos autores do RPG, explicitadas em texto, com as histórias e personagens efetivamente criadas por narradores e jogadores.

## **II) Estudo:**

### **Role Playing Game**

Em um RPG os jogadores criam personagens que vivem histórias que serão contadas em conjunto pelos jogadores e um narrador ou "mestre do jogo". Num RPG, as personagens são entidades autônomas. Os jogadores podem decidir livremente o que suas personagens falam ou fazem e são estas decisões que movimentam a trama. O Narrador interpreta as personagens não interpretadas pelos jogadores, responde às decisões dos jogadores ajustando a história e, dessa forma, a interatividade se faz presente no RPG. As histórias são então criadas coletivamente, com os jogadores cooperando entre si para superar os desafios propostos pelo "mestre".<sup>1</sup> A tensão do jogo, que para Johan Huizinga é tão cara para seu aspecto lúdico, vem dos desafios propostos pelo Mestre ou Narrador na aventura. A vitória vem sobre esses desafios, apesar de não haver uma competição dos jogadores entre si ou dentre estes e o/a Mestre. Cada história ou aventura tem objetivos e desafios que devem ser superados para que aqueles sejam alcançados. Os desafios muitas vezes vêm na forma de adversários que são personagens interpretados pelo Mestre, temos então uma "competição

---

<sup>1</sup> O RPG é jogado, geralmente, em volta de uma mesa, ou mesmo no chão. Não utiliza tabuleiro e nenhum tipo de peça. Em sua esmagadora maioria, o único elemento necessário além do livro e da ficha do personagem (folha de papel que contém todas as informações sobre o personagem) são os dados. Há alguns acessórios opcionais, como miniaturas, mapas, maquetes, que às vezes são utilizados, mas de forma alguma são necessários para se ter uma boa sessão de jogo. (Capturado em 23/06/03 do site: <http://www.historias.interativas.nom.br>).

simulada" no campo virtual<sup>2</sup> do RPG, no mundo de fantasia da história, sem que haja uma competição real entre os participantes na atualização desta. Assim, **as personagens** dos jogadores e as do Mestre **podem competir, enquanto os participantes cooperam** na criação de uma narrativa. Este enfoque permite tratar o RPG como jogo, ainda que diferente da maioria, visto que existe cooperação entre os membros de uma equipe num jogo competitivo, mas então as equipes não cooperam e sim competem entre si durante o jogo.<sup>3</sup>

Analisando as definições de RPG em pesquisas acadêmicas sobre o tema e em RPGs comerciais, vemos que ele gera narrativas construídas coletivamente. Portanto, ele pode ser considerado um meio, um método de construção oral de narrativas. Por seu compromisso com a diversão, também pode ser considerado uma "brincadeira" realizada com esse mesmo fim.

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 puro, 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.

As informações sobre regras e ambientação 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.<sup>4</sup> 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

---

<sup>2</sup> A passagem do virtual para o atual é entendida aqui no sentido usado por Pierre Lévy em *O que é o Virtual* (1997)

<sup>3</sup> "os jogos de aventura são cooperativos; os jogadores juntam forças na busca de um objetivo determinado pelo Mestre do Jogo." (Tagmar, 1991: 2)

<sup>4</sup> Entenda-se esta classificação em relação à recepção ou fruição do suporte, não à sua execução. Afinal, um suporte impresso pode ser executado eletronicamente, através de um computador, mas o contato do receptor com a obra se dará sobre papel impresso.

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).<sup>5</sup>

Por mais que temas, regras e estilos variem bastante, não se pode deixar de notar que tais componentes estão presentes em todos os títulos de RPG que já se teve a oportunidade de encontrar, sejam produções brasileiras, sejam estrangeiras. Parece evidente que tais componentes são comuns a outras formas de narrativa, como o teatro, o cinema e a literatura.

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 suporte e fruição, de outros tipos de jogos e de outras maneiras de se contar uma história: socialização, interatividade, narrativa e hipermídia. Em artigo previamente publicado (Bettocchi & Klimick, 2003), buscou-se caracterizar o RPG com bases nestes conceitos.

Como forma de narrativa hipermidiática, o RPG se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), 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. Estes elementos (ilustrações, textos,

---

<sup>5</sup> Um histórico desta visualidade, primeira etapa da pesquisa de mestrado, foi publicado na revista *Estudos em Design* (Bettocchi, Eliane. A Sintaxe Visual no Role-playing Game. In: **Estudos em Design**, v. 8, n. 3. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, mai. 2001). As etapas de análise desta pesquisa foram desdobradas em artigos publicados nos anais do *P&D* 2003 (Bettocchi, Eliane & Coelho, Luiz Antonio L. O conselheiro, a mulher e o brigão. Anais do I **Congresso Internacional de Pesquisa em Design e V Congresso Nacional de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Brasília, novembro de 2002. Rio de Janeiro: AenD-BR, 2002) e na revista *Logos* (Bettocchi, Eliane. Um homem, uma mulher um monstro: construção de gênero na ilustração de RPG. In: **Logos**, n. 19. Rio de Janeiro: Faculdade de Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, jan. 2004).

linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc.<sup>6</sup>

Apesar de disponibilizado sobre um suporte, o RPG acontece muito mais como processo de socialização interativa do que como produto.

O RPG surge aqui como um veículo para se repensar o *design* gráfico como uma atividade que passe a levar em consideração condições contemporâneas como autoria coletiva e democratização do conhecimento; e o jogo como processo de comunicação que objetiva a participação direta dos interatores na ampliação da obra pode servir a um propósito de questionamento de clichês e reconstrução de realidade, aumentando a autonomia criativa e a capacidade crítica, unindo o lúdico ao didático.

Uma primeira aplicação da experimentação e dos conceitos aqui propostos já está em parte esboçada no projeto de pesquisa de Carlos Klimick, publicado na revista *Espaço* n. 19 (2003), do Instituto Nacional de Educação de Surdos do Rio de Janeiro (INES). Desenvolveu-se um *site* (suporte eletrônico) com estrutura de navegação similar a de um livro-jogo, uma atividade lúdica que auxilia crianças surdas na aquisição do português (disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/zoo>).<sup>7</sup>

### **A importância da visualidade no RPG**

A representação das personagens de RPG pode ser considerada hipermidiática onde desenhos e fotos se combinam com timbres de voz reproduzidos ou referidos pelos jogadores, como por exemplo: meu personagem tem a voz do Darth Vader e a cara do Samuel L. Jackson em *Pulp Fiction*.

A importância da visualidade no RPG é reconhecida por editoras da área, conforme podemos constatar, por exemplo, nas declarações de equipes de criação dos jogos brasileiros: No caso do RPG **Tormenta**, a equipe optou por seguir a estética mangá/animê para seu produto; No **Era do Caos**, Eliane Bettocchi, na época diretora de arte da editora, conscientemente buscou obter uma visualidade heterogênea de 3ª fase.

---

<sup>6</sup> 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).

<sup>7</sup> Este projeto é parte da dissertação de mestrado de Carlos Klimick, pelo Departamento de artes e Design da PUC-Rio, sob orientação da Dra. Rita Couto.

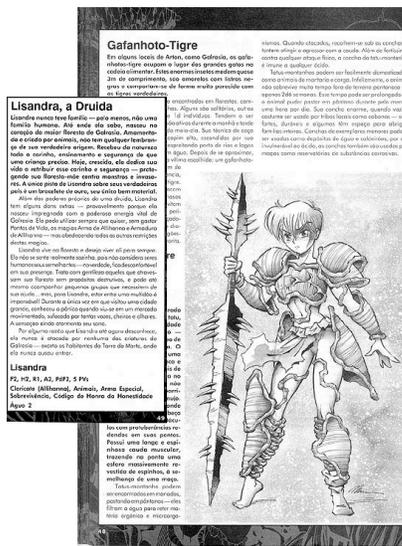


Figura 1 - "Lisandra", do RPG "Tormenta".

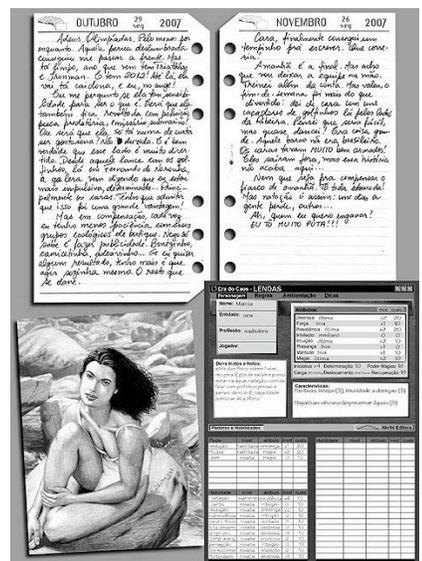


Figura 2 - "Márcia", do suplemento "Lendas" do RPG "Era do Caos".

Como exemplo para as editoras americanas de RPG, temos o caso da companhia **Wizards of the Coast**, a maior do mundo em *cardgames* e RPGs após adquirir a TSR<sup>8</sup>, incluindo o **Dungeons & Dragons 3ed**, a qual tomou uma decisão deliberada de fazer o *design* das ilustrações de personagens de seus produtos de forma não-sexista. Contrariando os clichês do gênero, buscou ampliar seu mercado atraindo o público feminino, como foi explicitado no e-mail enviado à Eliane Bettocchi por Beverly Marshal.

No e-mail Marshal conta que a decisão de mudar a forma como as mulheres eram representadas na *Wizards of the Coast*, foi tomada logo no seu começo, bem antes do projeto do D&D 3ª edição, quando os valores da empresa estavam sendo estipulados. Então, muitos dos fundadores originais, incluindo Peter Adkison, achavam que como jovens e adolescentes do sexo masculino eram, de longe, a maior fatia do mercado, uma certa quantidade de arte "engraçadinha"<sup>9</sup> seria necessária. Marshal argumentou que era justamente a tradição do segmento de ilustrar guerreiras com "biquinis de cota de malha" a razão pela qual a maioria dos compradores era formada por homens, e que a companhia poderia fazer mais dinheiro se abrisse mão do lugar-comum e incluísse as mulheres, que afinal representam metade da população, em seu público-alvo.

Ponderou-se ainda que resoluções deste tipo poderiam constituir um ato de censura aos artistas, o que terminaria por tornar a arte produzida para a companhia menos vibrante. Marshal argumentou então,

<sup>8</sup> TSR era a empresa que originalmente detinha os direitos sobre o RPG *Dungeons & Dragons*.  
<sup>9</sup> No original "jiggle art", tradução minha.

que um padrão diferente faria a companhia se destacar no meio e forçaria os artistas a pensarem fora dos clichês e inovar.

Mediante esses argumentos, a Wizards decidiu inovar na visualidade de suas personagens. Quando a TSR foi adquirida, houve um esforço para instituir esses valores no design do D&D 3ª edição. O chavão usado foi "veja ou seja" em que a arte é considerada mais sensual quando a personagem é representada de forma que aqueles que a observam sejam tão capazes de desejar ser como ela como de olhá-la. Evitando assim a representação de mulheres como meros objetos sexuais.

As questões levantadas por Marshall são interessantes: a arte é feita de uma determinada forma porque a maioria do público é masculina ou a maioria do público é masculina porque a arte é feita de determinada forma? Provavelmente, ambos amarrados num círculo vicioso. A iniciativa da White Wolf de inovar com o RPG **Vampiro: a Máscara** aparentemente trouxe mais mulheres para a prática deste RPG<sup>10</sup>. Resta ver se a decisão da Wizards terá efeito similar para o D&D.

Jonathan Tweet, coordenador-chefe da equipe de *design* do **Dungeons & Dragons 3ed** também declarou publicamente a decisão de fazer com que a raça humana fosse representada neste RPG como sendo multi-étnica, inovando em relação ao padrão do gênero.

Diante do apreço dos praticantes pelas ilustrações, as editoras dos dois RPGs mais populares do Brasil e dos EUA, **Dungeons & Dragons** e **Vampiro: a Máscara**, lançaram livros somente com ilustrações usadas em livros destas linhas.<sup>11</sup>

Bettocchi também ressalta a importância do cuidado na representação das personagens:

Logo de início notamos a necessidade de um certo "realismo" na representação: afinal, tratam-se de retratos, ainda que de pessoas inexistentes. É desejável que sejam reconhecíveis, com pouca margem de dúvida, compleição física, sexo, raça e ocupação (no caso, a "classe"). Também é importante que a mensagem visual destas ilustrações informe sobre a ambientação do RPG. Por exemplo, personagens de um RPG exclusivamente de fantasia medieval portando armas de fogo ou computadores causariam estranheza - o que certamente geraria um "ruído" na informação. (Bettocchi, 2002: 74)

### **Pesquisa bibliográfica e de campo**

O RPG *Vampiro: a Máscara - 2ª edição* é considerado o livro inaugural da 3ª fase do RPG no Brasil. O "deslumbramento" que ele causou diante da "ressonância" do meio do RPG na época, para usar os termos de Greenblat (apud King), é praticamente inegável.

---

<sup>10</sup> Digo "aparentemente" porque desconheço pesquisas sobre a composição dos praticantes de RPG por sexo e título preferido ao longo do tempo. Há apenas um consenso presente nas publicações do setor.

<sup>11</sup> *The Art of Dungeons&Dragons Fantasy Game*, 1985, TSR. Lake Geneva, WI. USA; *The Art of Dungeons&Dragons Fantasy Game*, 1989, TSR. Lake Geneva, WI. USA; *A Arte de Vampiro: a Máscara*. 2.000. Devir Editora. São Paulo.

Neste RPG, os praticantes jogam como vampiros, pessoas normais que foram transformadas em sanguessugas noturnos. Na sua introdução, e em diversas partes do livro, os autores ressaltam esse aspecto, propondo um conflito interior: uma pessoa que foi humana, mas agora precisa de sangue humano para sobreviver e tem poderes sobrenaturais. Como manter sua "humanidade", sua compaixão e laços pessoais, nessas circunstâncias. Como evitar se transformar irremediavelmente num monstro?

A esse conflito interior, é adicionado um conflito externo: a sociedade vampírica. Os vampiros viveriam numa sociedade secreta, à margem da humanidade, que se divide em clãs. Um vampiro pertence naturalmente ao clã daquele que o trouxe para sua nova condição, seu "senhor" (*sire*, na edição original). Existiriam inúmeras intrigas, conspirações e violência nas políticas e conflitos entre os clãs. As cidades, por sua vez, são governadas por um príncipe vampiro e um conselho de líderes dos clãs. Havendo confrontos entre esses governantes e vampiros jovens "anarquistas".

Começou-se o estudo com uma análise preliminar do livro *Vampire: the masquerade 2<sup>nd</sup> edition*. Após essa análise chegou-se à algumas formulações iniciais: aparentemente, no RPG em questão, o conflito exterior é bem ilustrado. Os clãs possuem representações visuais que tentam passar os valores, métodos e "personagens típicos" de cada um deles. Da mesma forma, a sensualidade e o horror do vampiro são amplamente ilustrados. Porém, o conflito interior, tão decantado nos textos, é pobremente ilustrado - possuindo no máximo representações indiretas no livro.

É comum entre jogadores, narradores e profissionais de RPG o consenso de que poucas pessoas incorporam esse "conflito interior" na composição de suas personagens. As vezes ele está até presente na criação da personagem, mas é abandonado ao longo do seu desenvolvimento. O conflito interior teria sido abandonado em prol do conflito exterior: clãs contra clãs, anarquistas contra o poder do príncipe, vampiros contra caçadores de vampiros etc.<sup>12</sup>

No RPG Vampiro vemos três tipos de escrita: uma sob forma "literária", como uma "carta do Drácula" na abertura do livro; outra no estilo de "manual técnico", através da qual são explicadas as regras do jogo; uma escrita no estilo coloquial em que os autores se esforçam em passar o "clima" de *Vampiro*, colocando suas idéias sobre personagens e histórias. Caminhando com essa linguagem escrita, temos a linguagem imagética das ilustrações, fontes usadas, diagramação etc.

Usando o raciocínio de Todorov de que personagens e idéias humanas (no caso vampíricas) podem ser evocadas direta e indiretamente<sup>13</sup>, podemos supor que os jogadores constróem suas

---

<sup>12</sup> Esse consenso me foi passado em conversas informais com jogadores e profissionais de RPG (autores, ilustradores, editores etc.) em eventos do meio ao longo dos anos desde 1997.

<sup>13</sup> "Human character and ideas can thus be evoked in two ways: directly and indirectly. During the course of his construction, the reader will compare the various bits of information obtained from each source and will find that they either tally or do not." TODOROV, Tzvetan. **Reading as Construction**. Princeton University Press EUA(1980).

personagens vampíricas com base tanto na escrita quanto nas imagens do livro de RPG que lêem. Essas seriam para o RPG as "pistas" citadas por Bordwell para o cinema<sup>14</sup>, as quais são usadas pelos jogadores para gerar uma interpretação do que seja um vampiro no RPG *Vampiro: a Máscara*. Se é verdade que o conflito interno das personagens vampiras proposto de forma tão direta na escrita coloquial do livro não foi incorporado às personagens criadas pelo jogador, somos levados a levantar a hipótese de que isso ocorreu devido a alguma falha na transmissão de informações<sup>15</sup>, como coloca Todorov, ou porque os leitores de Vampiro reconheceram a idéia e a rejeitaram, o que implicaria que os autores de Vampiro erraram na concepção de seus leitores presumidos (*mock readers*)<sup>16</sup>.

A proposta desse trabalho é exploratória. Através de entrevistas com um grupo de 8 jogadores de diferentes faixas etárias e formação acadêmica, buscou-se verificar as seguintes hipóteses:

1) Os praticantes reconhecem a existência de conflitos internos e externos em *Vampiro: a Máscara*, mas dão maior importância aos externos. Isso pode ser verificado tanto nas personagens quanto nas histórias que preferem.

2) Os praticantes de RPG dão grande importância à visualidade nos RPGs. As ilustrações contribuem decisivamente para passar o "clima" do jogo, influenciando personagens e histórias.

3) Existem elementos que se destacam nessas ilustrações, sendo mais percebidos pelos jogadores.

4) A ausência de ilustrações que demonstram o conflito interno teria contribuído para sua baixa utilização nas personagens e histórias criadas pelos jogadores e narradores.

Para verificar essas hipóteses, além de pedir que os entrevistados escolhessem uma ilustração espontaneamente, o entrevistador também os submeteu a uma série de perguntas sobre seis ilustrações previamente escolhidas.

As primeiras seis perguntas da entrevista visavam qualificar os entrevistados em termos de idade, ocupação, formação acadêmica e familiaridade com RPG. As perguntas seguintes buscavam verificar as opiniões dos entrevistados sobre o RPG *Vampiro: a Máscara*, com atenção para as questões de "clima", narrativa, visualidade, personagens e conflitos, fazendo um cruzamento de respostas.

---

<sup>14</sup> "meanings are not found, but made"; Bordwell none the lesse insists that film criticism is not a place where total relativism or na infinite diversity of interpretation operate. For Bordwell, meaning is constructed out of textual Cues.

BORDWELL apud KING, Noel. **Hermeneutics, Reception Aesthetics, and Film Interpretation**. EUA

<sup>15</sup> "if all right constructions are alike (they are the "truth"), wrong constructions vary, as do the reasons behind them: flaws in the transmitted information. (...) the flaws in the reading construction do not in any way undermine its existence: we do not stop constructing because of insufficient or erroneous information. TODOROV, Tzvetan. **Reading as Construction**. Princeton University Press (1980)

<sup>16</sup> "(...) an editorial "policy" is a decision or prediction as to the role or roles in which one's customers would like to imagine themselves" GIBSON, Walker. *Authors, Speakers, Readers, and Mock Readers*. In TOMPKINS, Jane P. (ed.) **Reader Response Criticism: From Romalism to Post-Structuralism**. The Johns Hopkins University pr. EUA (1994)

Após esse bloco, foi feito um novo bloco de perguntas sobre uma ilustração escolhida pelos entrevistados e 6 ilustrações previamente escolhidas pelo ilustrador: aqui se verificava quais elementos mais chamavam a atenção dos entrevistados e como esses e outros elementos eram recebidos por eles. Algumas questões interessantes surgiram durante e após a entrevista com a análise dos dados levantados mediante o referencial teórico.

### **III) Tabulação dos Dados da Pesquisa:**

Foram divididos dois blocos de perguntas e dois tipos de entrevistados, agrupados por similaridade.<sup>17</sup>

#### **Bloco 1**

Perguntas de qualificação do entrevistado, competência em RPG e Vampiro, familiaridade com imagens, atribuição de relevância às imagens, impressões genéricas sobre "Vampiro". As perguntas estão identificadas por números na primeira coluna e as respostas estão nas demais.

#### **Critérios de Classificação de Conflitos das Personagens**

Diante das respostas dos entrevistados, cheguei a conclusão que classificar os conflitos das personagens somente em internos e externos seria simplificar demais e não corresponderia à visão que eles tem dessa questão. Por isso, optei pela classificação abaixo:

Interno - questões internas à personagem: medos, angústias, horror pessoal, vitórias, desejos, prazer, valores e moral pessoal.

Relacional - relações com outras pessoas fundamentadas em sentimentos e paixões, não em manipulações por interesses que passam por ganho pessoal.

Externo - questões em relação às estruturas social e moral, conspirações entre grupos, manipulações (ou ser manipulado) para fins de ganho pessoal.

Interno/Externo - quando as questões internas e externas se encontram em choque ou equilíbrio.

**Bloco 2:** descrição dos elementos citados espontaneamente pelos entrevistados, conjunto (a), nas ilustrações selecionadas por eles e pelo entrevistador. Descrição das sensações passadas pelos entrevistados pelos elementos escolhidos pelo entrevistador nas ilustrações previamente escolhidas.

---

<sup>17</sup> Para maiores detalhes sobre o formulário de perguntas da pesquisa ver trabalho de recepção em: [www.historias.interativas.nom.br](http://www.historias.interativas.nom.br)

## IV) Análise das Respostas do Bloco 1

Tabela Resumo Bloco 1

Pessoa	Fernanda	Celso	Cid	Eliane
Relação com imagem	Pessoa não visual	Apreciador	Costuma desenhar personagens e cenários em suas histórias.	Ilustradora <i>Designer</i> . Pós em Teoria da Arte, mestre em <i>Design</i>
Importância das ilustrações em RPGs	Irrelevante	Importante - ajudam a dar clima e compor o cenário onde se passa o jogo	Muito importante - ajudam a dar o clima e passam idéias sobre o que pode ser feito, criado e sentido.	Importantíssimo - sou uma pessoa extremamente visual e acho que o vampiro explora bem a relação da escrita da imagem.
Internos	0	0	0	1
Externos	4	3	2	0
Int/Ext	0	1	1	3
Relacionais	0	0	1	0

Pessoa	Gervásio	Márcio	Juca	Antônio
Relação com imagem	Apreciador	Publicitário Ilustrador Amador.	Estuda licenciatura em Desenho Artístico e Geométrico - graduação	Ilustrador profissional <i>Webdesigner</i>
Importância das ilustrações em RPGs	Importante - ajudam a compreender e visualizar o que o texto escrito está dizendo	Extremamente importante - sintetizam o jogo	Muito importante - explicam mais do que muitas palavras	Importantíssimo - garantem a interpretação correta do jogo. Mesmo que esse referencial não seja usado
Internos	1	1	1	2
Externos	1	0	1	0
Int/Ext	2	3	2	0
Relacionais	0	0	0	2

Essa análise foi feita tabulando as respostas dos entrevistados durante a pesquisa. Podemos ver pelo quadro acima que quanto maiores são a afinidade (de pessoa não visual à extremamente visual) e a competência (de apreciador à estudioso e profissional) com imagens dos entrevistados, menor é a presença do conflito externo nas respostas deles. Observemos que a pessoa que teve maiores dificuldades em reconhecer os conflitos internos foi justamente a que se define como não sendo uma pessoa visual: Fernanda.

Poderíamos ser levados a acreditar, com base nas respostas do ilustrador amador e do estudante de licenciatura de Desenho, que

trabalhar com imagem tem um peso um pouco maior do que estudá-la na redução do conflito externo nas respostas dos entrevistados. Porém, cabe ressaltar que Márcio é ilustrador amador há alguns anos e Juca começou sua faculdade este ano.

Vemos que nos jogadores mais novos há uma presença relativa menor do conflito externo. Isso está de acordo com nossa primeira colocação, pois segundo a classificação de Andréa Pavão os mestres mais novos, de 3ª geração, lêem imagens mais do que textos escritos. (PAVÃO, 1999 ) e Eliane Bettocchi de maior faixa etária também privilegia os conflitos interno/externo em sua personagem.

Aparentemente, essa afinidade e competência com a linguagem imagética são importantes para que o clima e as histórias expressos nas respostas dos entrevistados se aproximem do proposto pelo autor na pgs 25, 26 de *Vampire*, onde o drama interno de perda da humanidade do vampiro é expresso:

*"Paradoxically, these characters who are the paragons of tragic evil, have the potential to become heroes of uncommon valor. They are evil, not because of who they are but because of what they are. As drinkers of blood, they possess the taint of evil. They are tragic because they care about their evil but can ultimately do nothing about it. The characters in Vampire are expected to be heroes - they must care about what they have become and about what they may soon be."*  
*Vampire: the Masquerade. (1992:25)*

*The Beast is strong within you. Though you will regret what you are and the things you must do, you cannot deny them or excise them from your soul. But resist you must, lest you slip away into complete degeneration and chaos.*

*It is difficult to be good when so many of your urges drive you toward sin, but if you falter, you will loose your humanity all the more quickly. You will become overwhelmed by the Beast within if you do not constantly strive to maintain some veneer of culture and civilization. You must master the Beast, lest the Beast masters you. Evil tends to provide its own reward."*

*Vampire: the Masquerade (1992:26)*

Como vemos, no texto escrito essa questão está bem explícita. Esse ponto é reforçado em trechos pelo livro escritos sob forma de contos ou diários. Aparentemente, esse ponto foi mais absorvido pelos entrevistados que tinham maior afinidade e conhecimento da linguagem visual. A linguagem imagética, dentro da linguagem de RPG, em *Vampiro* aparentemente reforçou o texto escrito para aqueles que tinham mais afinidade com ela. Seja por formação, ofício, hobby ou faixa etária (3ª geração identificada por Pavão). Resta a dúvida: por que a linguagem escrita não foi suficiente para fixar esse ponto para os demais?

Durante as entrevistas, observamos que mesmo os jogadores que privilegiam os conflitos externos reconhecem a existência dos conflitos internos em *Vampiro*, apenas escolheram não utilizá-los em suas personagens. Apesar de se recusarem a serem os leitores presumidos dos autores de *Vampiro*, eles não o rejeitaram como sendo um RPG "ruim", como seria de se esperar em Gibson (1950/1994), preferindo antes fazer uma negociação como podemos ver em Stam (2000): os

conflitos externos foram absorvidos e os internos deixados de lado. Eles responderam a pergunta de Gibson (1950/1994) sobre que tipos de vampiros querem ser, porém pilhando de Vampiro os elementos que queriam<sup>18</sup> e usando-os como bem entenderam<sup>19</sup>. Cabe aqui o comentário de Celso de que "os próprios jogadores não gostam do conflito interno de perda de humanidade nas histórias". A importância do comentário não é pelo fato que ela propõe, mas pela percepção que ela denota.

Não se está aqui querendo dizer que os jogadores com maior afinidade e competência sobre a linguagem visual absorveram melhor ou compreenderam melhor a proposta do RPG *Vampiro: a Máscara* e/ou as intenções dos autores. O que se propõe é que essa competência e afinidade os colocaram mais próximos dos "leitores presumidos" (Gibson's mock readers) pelos autores para esse RPG - daí essa similaridade. Mas, mesmo com eles ocorreu o fenômeno de "pilhagem" e "utilização" dos elementos do RPG *Vampiro* citados acima. Apenas sob diferentes critérios.

Essa diferença de critérios nos parece corroborar a proposta de Bennet (apud King) de que "o texto lido sempre é um objeto culturalmente ativado" e o leitor "sempre é um ser culturalmente ativado" e a interação de ambos é estruturada pela relação material, social, ideológica e institucional no qual ambos estão inescapavelmente inseridos.

Nesse estudo, observou-se apenas a afinidade e competência com a linguagem visual - ligada a variáveis como idade, profissão e formação acadêmica. Outras variáveis como renda, hábitos de leitura, comunidade de jogadores de RPG à qual pertence, hábitos de cinema etc certamente deve ter influenciado também nessa interação leitor-texto, sendo possíveis objetos de estudo para outras pesquisas. Cabe ressaltar que todos os entrevistados declararam que em sua opinião o RPG "*Vampiro: a Máscara* 2ª edição" teve grande impacto no meio do RPG, afetando significativamente o modo como estes passaram a ser feitos.

## V) Análise das respostas do Bloco 2

Com a tabulação verifiquei os elementos que eram citados mais frequentemente as diferentes sensações que causavam. Partindo da definição de que "signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto" (Santaella 1983), considere os elementos levantados como sendo signos de uma "linguagem do RPG". Vejo aqui o RPG como uma

---

<sup>18</sup> *Very few spectators seek to read texts. They want to raid them for some relevance to their own interests. The study of movies undoubtedly has its place, but very few moviegoers want to study movies. They want to loot them.* DURGAT, Raymond, 1981 apud KING, Noel. *Hermeneutics, Reception Aesthetics, and Film Interpretation.* EUA

<sup>19</sup> "(...) all anybody ever does with anything is use it. Interpreting something, knowing it, penetrating to its essence, and so on are all just various ways of describing some process of putting into work. "Textual coherence, therefore, is not internal, but produced by the uses to which a text is put:" RORTY, Richard apud KING, Noel. *Hermeneutics, Reception Aesthetics, and Film Interpretation.* EUA

linguagem secundária, fundamentada nas linguagens escrita, visual, verbal, corporal, tátil, por ser um fenômeno cultural já consolidado num grupo social significativo, conforme proposto por Santaella:

Considerando-se que todo fenômeno de cultura<sup>20</sup> só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e sentido. (Santaella, 1983)

Bettocchi sustenta em sua dissertação de mestrado que "podemos tomar estas ilustrações como signos, não apenas capazes de evocar um processo de significação comum a um grupo social, mas também capazes de evocar outras significações simbólicas de caráter imaginário" (Bettocchi, 2002)

Através de uma tabulação identificou-se os signos mais importantes em termos de frequência nas citações espontâneas dos entrevistados. Nas tabelas 1b e 1c são tabulados os signos citados pelos entrevistados nas ilustrações escolhidas pelo entrevistador.

Foram incluídos na Tabela 1b os signos citados por pelo menos dois entrevistados e presentes em pelo menos 3 ilustrações.

Tabela 1b. Índice de Frequência dos Signos citados espontaneamente

Signo	Presença nas ilustrações	Citação espontânea por respondentes	Índice de Frequência*
Adornos	3	5	0, 21
Boca	6	12	0, 25
Cabelo	6	5	0, 10
Olhar (inclui óculos escuros e olhos fechados)	6	29	0, 60
Posição	6	28	0, 58
Rosto	6	14	0, 29
Sangue (cenário, vestuário, rosto)	3	9	0, 38
Vestuário	6	12	0, 25
Cenário (Pano de fundo)	4	7	0, 22

\*Índice de frequência = citação espontânea / possíveis citações

Possíveis citações = presença nas ilustrações x n° de entrevistados: 48 (6x8); 32 (4x8); 24 (3x8)

<sup>20</sup> A definição do RPG como fenômeno cultural pode ser defendida com base na sua crescente penetração social (estima-se que existem cerca de 250.000 praticantes de RPG no Brasil atualmente) e no fato da comunidade "rpgística" já ter gírias próprias (expressas na revista do meio "Dragão Brasil" e por praticantes em convenções) que denotam um repertório simbólico próprio.

Tabela 1c: signos que foram citados espontaneamente por mais da metade dos entrevistados em uma ilustração.

Signo	N° ilustrações em que foi citado por mais da metade dos entrevistados	N° máximo de citações que recebeu	N° mínimo de citações que recebeu
Boca	1	5	0
Olhar	4	6	4
Posição	4	7	1
Vestuário	1	5	0

Podemos ver que olhar e posição se confirmam como sendo os signos mais importantes, com vantagem para o olhar porque se não alcançou o valor máximo da posição, também não caiu abaixo de 4 - sempre foi citado por pelo menos metade dos entrevistados.

Tabela 1d citações de signos para as ilustrações escolhidas espontaneamente pelos entrevistados - total de 4 ilustrações

Signo	N° de citações
adorno	1
boca	3
mão	1
Olhar	3
Posição	4
Rosto	2
Vestuário	2

Observando as tabelas 1b, 1c e 1d podemos notar quais são os signos mais freqüentemente citados de forma espontânea tanto nas ilustrações escolhidas pelo entrevistador quando nas escolhidas pelos entrevistados: olhar, posição e boca.

Assim, de acordo com este estudo, o autor de uma ilustração de personagem num livro de RPG, deve prestar atenção a estes signos sem, contudo, descuidar dos demais de relativa importância, tais como, vestuário, adorno, rosto, cabelo, cenário etc.

Por outro lado, não pudemos constatar uma unidade de interpretação desses signos nas ilustrações nem nos entrevistados com maior afinidade e competência com a linguagem visual. Em algumas ilustrações, certos signos foram interpretados pela maioria de forma similar (jamais com unanimidade), enquanto em outras os mesmos signos tiveram interpretações bem diversas. Portanto, o ilustrador pode ter razoável certeza da provável importância do elemento (signo) na ilustração para a maioria dos jogadores de RPG, mas não de como ele será decodificado/interpretado.

Este estudo de Recepção foi realizado dentro de um universo muito restrito, podendo ser apenas considerado introdutório. Aponta, contudo, para questões interessantes, que podem vir a ser pesquisadas levando-se em conta um universo mais amplo. Vejo aqui um possível desdobramento desta pesquisa.

## VI) Conclusão

Chegou agora a hora de confrontar os dados levantados e as análises feitas com as hipóteses que nortearam este estudo:

1) Os praticantes reconhecem a existência de conflitos internos e externos em *Vampiro: a Máscara*, mas dão maior importância aos externos. Isso pode ser verificado tanto nas personagens quanto nas histórias que preferem.

Parcialmente comprovada. Os entrevistados reconhecem a existência dos conflitos internos e externos, mas apenas alguns dão maior importância aos conflitos externos em suas personagens. Neste estudo verificou-se que os jogadores de RPG que dão maior importância aos conflitos externos são justamente aqueles que tem menor afinidade e competência com a linguagem visual.

2) Os praticantes de RPG dão grande importância à visualidade nos RPGs. As ilustrações contribuem decisivamente para passar o "clima" do jogo, influenciando personagens e histórias.

Com apenas uma exceção, os entrevistados consideraram as ilustrações importantes para passar o "clima" do RPG, os tipos de histórias e personagens etc. Quanto maior a afinidade dos entrevistados com a linguagem visual, maior importância deram às ilustrações. A única exceção foi justamente a pessoa que se definiu como não sendo uma pessoa visual, mas mesmo para os entrevistados que se consideram apenas "apreciadores" as ilustrações foram consideradas importantes. Considerou-se que para a grande maioria dos casos a hipótese foi comprovada.

3) Existem elementos que se destacam nessas ilustrações, sendo mais percebidos pelos jogadores.

Essa hipótese foi aparentemente comprovada através das tabelas em que foram analisadas a frequência com que determinados elementos das ilustrações eram citados espontaneamente pelos entrevistados.

4) A ausência de ilustrações que demonstram o conflito interno teria contribuído para sua baixa utilização nas personagens e histórias criadas pelos jogadores e narradores.

Refutada. Aparentemente não foi isso que levou a essa situação. Os entrevistados que dão mais ênfase aos conflitos externos são justamente os que tem menor afinidade e competência com a linguagem visual. Seria de se esperar, até por serem da geração identificada por Pavão como "leitores de textos" (PAVÃO, 1999), que esses entrevistados teriam absorvido esse conflito interno através da escrita - justamente onde ele está mais explicitado no RPG "Vampiro", mas não foi isso o que aconteceu. Esse grupo não rejeitou o livro como ruim, mas fez recepção negociada, pegando o que lhe interessava. Fica a dúvida de por que a linguagem escrita não foi capaz de atrair esse grupo para a proposta de problemática de personagens incentivada pelos autores.

Observamos também que apesar de podermos identificar alguns elementos como sendo signos importantes da "linguagem visual do RPG", suas interpretações variavam entre diversidade e razoável concordância nas ilustrações, mas jamais atingindo a unanimidade.

Assim, chegamos às seguintes conclusões iniciais para este estudo:

- A afinidade e competência em relação à linguagem visual tem grande importância na recepção de um praticante de RPG em relação a um livro de RPG. No caso em particular do RPG Vampiro: a Máscara 2ª ed, foi fundamental para que o conflito externo das personagens tivesse menor relevância em relação aos outros possíveis conflitos.

- O texto escrito por si só aparentemente não foi capaz de estimular o interesse dos jogadores pelo conflito interno nas personagens, precisando ser complementado pelas ilustrações. Complementação essa que dependeu do domínio da linguagem visual por parte dos jogadores para poder ser absorvida.

- Um ilustrador pode ter razoável certeza de que um elemento de uma ilustração provavelmente será importante para a maioria dos jogadores de RPG, mas não tem como se assegurar de que será interpretado sempre do mesmo modo.

- Algumas ilustrações foram interpretadas com maior similaridade pela maioria do grupo do que outras. Isso parece implicar que o conjunto dos signos tem maior peso na interpretação correta do que signos específicos, mesmo que sejam os mais importantes.

Devemos lembrar que as personagens de RPG são o veículo através do qual a própria atividade de RPG se realiza. Os jogadores vivem aventuras através delas, os narradores e jogadores juntos constroem histórias e crônicas com essas personagens, num processo talvez similar com o dos espectadores de cinema proposto por Stam.<sup>21</sup>

Com base nas conclusões acima, cheguei a ponderação de que os praticantes de RPG fazem uma pilhagem em cima dos livros de RPG

---

<sup>21</sup> "(...) define spectatorship as the "moment when the discourses of the reader meet the discourse of the text" (...) Spectatorship can become a liminal space of dreams and self-fashioning. Through the psychic chameleonism of spectatorship, ordinary social positions, as in carnival, are temporarily bracketed." STAM, Robert. *Film Theory. An Introduction*. Oxford: Blackwell, 2000

para construir suas personagens e narrativas, respondendo às questões de Gibson (1950/1994) e Stam (2000) ao seu próprio modo:

Gibson: "quem eu quero ser?"

Stam: "Não é apenas uma questão do que alguém é ou de onde alguém vem, mas também do que alguém deseja ser, onde quer ir e com quem ele quer ir lá."

## IX) Bibliografia

### Referencial teórico

BETTOCCHI, Eliane. **ROLE PLAYING GAME - Um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de mestrado, Depto de Artes e Design - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2002

\_\_\_\_\_ & KLIMICK, Carlos. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. In: **I Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ago. 2003.

\_\_\_\_\_. A imagem como link: autonomia, crítica e criatividade na aquisição de linguagem In: **Revista Espaço**, n. 19. Rio de Janeiro: Instituto Nacional de Educação de Surdos, 2003 (prelo).

GIBSON, Walker. *Authors, Speakers, Readers, and Mock Readers*. In TOMPKINS, Jane P. (ed.) **Reader Response Criticism: From Romatism to Post-Structuralism**. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1994

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Editora Perspectiva. (1938) 2001

JACKSON, Steve; LADYMAN, David. **GURPS - Generic Universal RolePlaying System Módulo Básico**. Tradução: Douglas Quintas Reis. São Paulo: Devir Livraria Ltda. 1991

KING, Noel. *Hermeneutics, Reception Aesthetics, and Film Interpretation*. In HILL, John & GIBSON, Pamela Church (ed.). **The Oxford Guide to Film Studies**. Oxford: Oxford University Press, 1998

KLIMICK, Carlos. *RPG & Educação*. <http://www.historias.interativas.nom.br/educ>

\_\_\_\_\_; ANDRADE, Flávio; RICON Luiz **Desafio dos Bandeirantes -Aventuras na Terra de Santa Cruz**. Rio de Janeiro. GSA Entretenimento Editorial. 1992.

\_\_\_\_\_; BETTOCCHI, Eliane; ANDRADE, Flávio. **Era do Caos**. Rio de Janeiro. Akritó Editora. 1997.

\_\_\_\_\_. **Trabalho apresentado na disciplina: o lugar do receptor na mídia visual**. Programa de Mestrado em Design. Depto de Artes e Design, PUC-Rio. 2002.

\_\_\_\_\_. **Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES**. Dissertação de mestrado, Depto. de Artes e Design - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2003.

MOTA, Sônia Rodrigues. **Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo**. tese de doutorado. Depto de Letras da PUC-Rio. 1997.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

REIN•HAGEN, Mark. **Vampiro: A Máscara**. Tradução: Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir Livraria Ltda. 1994.

REIS, Douglas Quinta; JACKSON, Steve. **Mini Gurps**. São Paulo: Devir Livraria Ltda. 1999.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. Brasiliense (Coleção primeiros passos: 103). São Paulo, 1983/1991

SILVA, Ygor Morais Esteves da; JUNIOR, Júlio Augusto César; RODRIGUES, Marcelo; FARIA, Leonardo Nahoun Pache de. **TAGMAR, RPG de Fantasia Medieval**. Rio de Janeiro: Editora GSA 1991.

STAM, Robert. **Film Theory. An Introduction**. Oxford: Blackwell, 2000

TODOROV, Tzvetan. *Reading as Construction*. In SULEIMAN, Susa R. and CROSMAN, Inge (ed.). **The Reader in the Text. Essays on Audience and Interpretation**. Princeton: Princeton University Press, 1980

### **Fontes das Imagens**

ANDRADE, Flávio; BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, Carlos;. **Lendas**. Rio de Janeiro. Akritó Editora, 1998, p.45

CASSARO, Marcelo. Tormenta. In: Dragão Brasil Especial, n.18. São Paulo. Trama Editora, 2000, p. 48.

REIN•HAGEN, Mark. **Vampire: The Masquerade**. White Wolf. 1992.

REIN•HAGEN, Mark. **Vampiro: A Máscara**. Devir Livraria Ltda. São Paulo. 1994.