

**SARTURI, André.** O que quer dizer *Roleplaying Game*? A palavra jogo e os jogos de palavras que envolvem o termo. Florianópolis: PPGT/UDESC. Estudante Bolsista CAPES; Pós-graduação Mestrado sob Orientação de Beatriz Cabral.

## RESUMO

O artigo apresenta as diferentes noções de jogo presentes no contexto das Artes Cênicas, buscando definir o que se entende por *Roleplaying Game*. Esta palavra define um determinado tipo de jogo que levanta algumas indagações: trata-se de um jogo de representação de papéis? Ou um jogo em que se jogam papéis? E a ideia de interpretação de personagem nesse jogo, do que se trata? Buscarei explorar a relação entre jogo e representação presente nos textos de autores como Huizinga, Viola Spolin, Peter Slade, Gadamer, Ryngaert e outros, para tentar delimitar conceitualmente o jogo de RPG no universo das Artes Cênicas.

**Palavras-chave:** RPG. Jogo. Representação.

## ABSTRACT

What do you mean Roleplaying game? The definition of the game and plays on words involving the term. The paper will present the different notions of game context present in Drama, trying to define what is meant by the Roleplaying Game. This word defines a certain type of game that raises some questions: it is a game representation of roles? Or a game where they play roles? And the idea of interpretation of character in this game, what is it? Seek to explore the relationship game and enter this representation in the texts of such authors as Huizinga, Viola Spolin, Peter Slade, Gadamer, Ryngaert and others to attempt to define conceptually the RPG universe in Drama.

**Keywords:** RPG. Game. Representation.

## RÉSUMÉ

Qu'entendez-vous Roleplaying jeu? — La définition du jeu et joue sur les mots concernant la durée. Le document présente les différentes notions de jeu présents dans le contexte des arts du spectacle, en essayant de définir ce qu'on entend par le jeu de rôle. Ce mot définit un certain type de jeu qui soulève quelques questions: c'est une représentation jeu de rôles? Ou un jeu où ils jouent des rôles? Et l'idée de l'interprétation du personnage dans ce jeu, c'est quoi? Chercher à explorer le jeu des relations et entrez cette représentation dans les textes d'auteurs comme Huizinga, Viola Spolin, Peter Slade, Gadamer, Ryngaert et d'autres de tenter de définir conceptuellement l'univers RPG dans les arts de la scène.

**Mots clés:** RPG. Jeu. Représentation.

## Introdução

No binômio de jogo e representação a ideia de representação aparece primeiro, pois o ato de falar tem o papel de representar. Portanto, quando tentamos definir uma palavra como algo que todos conhecem, precisamos analisar e definir o que essa palavra exprime tendo sempre em mente que ao definir uma palavra também estamos limitando seu conceito. Esse é o problema da palavra “jogo”, que não se define da mesma maneira em todos os lugares e línguas. O autor de *Homo Ludens* destaca que a categoria geral de jogo não foi distinguida com rigor idêntico em todas as línguas e nem sempre sintetizada em uma única palavra, pois nem as palavras nem a noção tiveram origem num pensamento lógico e científico, mas sim na linguagem criadora. Isso quer dizer que em diversas línguas o conceito aparece fragmentado e foi recriado várias vezes (HUIZINGA, 2001, p. 33).

No primeiro capítulo de *Homo Ludens*, Huizinga trata da natureza e significado do jogo como fenômeno cultural, e no início, o tradutor da edição brasileira (João Paulo Monteiro) expõe o problema da seguinte maneira:

A diferença entre as principais línguas europeias e a nossa (onde *spielen*, *to play*, *joyer* e *jugar* significam tanto jogar quanto brincar) nos obriga a escolher um ou outro desses dois, sacrificando assim a exatidão da tradução, uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível (HUIZINGA, p. 3) [N. do T.].

Esqueceu o tradutor de destacar a relação entre jogar e representar, o que explicitaria ainda mais a dimensão estética do jogo tão defendida por Huizinga (p. 9). No entanto, essa definição evidencia a relação entre jogo e brincadeira que abre a possibilidade para demonstrar um elo importante entre jogar e representar, presente na definição de Jogo Dramático Infantil, de Peter Slade. Quando Slade define “jogo”, sua definição mais parece com o que nominamos de “brincar de Faz de Conta” para os falantes de língua portuguesa, pois a raiz do Jogo Dramático Infantil é a “brincadeira de representar *O jogo* e é com o “Jogo” que devemos nos preocupar primordial e primeiramente” (SLADE, 1978, p. 17).

Já na tradução da obra de Viola Spolin, temos a definição explicitada por Ingrid Dormain Koudela — responsável pela tradução —, pois Koudela traz à tona o uso da terminologia empregada pela autora. Segundo a tradução, Viola Spolin emprega o termo *player*, que:

(...) em inglês refere-se tanto ao ator como ao jogador. Embora exista o termo *actor* que se refere exclusivamente a ator, a autora prefere o uso do *player* nesse livro. (...) em sua atual fase de trabalho, Viola Spolin abole totalmente a palavra *Actor*, substituindo-a por *player* (SPOLIN, 2000, p. 21) [N. do T.].

É possível supor que a autora norte-americana tenha dado preferência à ideia de *player* porque dessa forma seria mais fácil identificar o ator com o jogador de sua proposta de jogos teatrais, e creio que ela dá preferência ao termo “*player*”, pois a ideia de jogo traz consigo a noção de experiência e experimentação. Spolin deseja que a atividade teatral seja repleta de experiências, por isso opta pela noção de jogo.

## Jogar papéis, atuar, representar e interpretar

*Roleplaying Game*, além de definir um tipo de jogo, traz em sua etimologia a ideia de jogo e representação de maneira duplicada: tanto a palavra *role* quanto o verbo *To Play* indicam a atuação de papéis, sendo que a palavra *Role* designa tanto papéis sociais quanto personagens, ainda que para esta última exista a palavra *character*. A palavra *play*, como já vimos anteriormente, indica tanto jogar como representar. *Game* designa jogo. *Roleplaying Game* duplica tanto a ideia de jogar quanto a de atuar um papel (*Game* + *Playing* para jogar e *Role* + *Playing* para jogo do papéis). A necessidade de possuir um juiz ou árbitro (Mestre de jogo ou Narrador, dependendo do sistema) faz esse jogo assemelhar-se mais ao universo dos jogos esportivos e competitivos enquanto que noção de personagem, o uso de estratégias narrativas, o tipo de imersão no ambiente de ficção e a ideia presente de cenário, figurino e outros elementos cênicos o aproximam do universo literário e teatral.

O funcionamento do RPG parte daquilo que Huizinga chama de “Como Se”. A esse respeito, Steve Jackson, autor do sistema GURPS, afirma:

Parte do objetivo do roleplaying game é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu *personagem* o faria. (...) Numa dada situação, cada uma destas pessoas reagiria de maneira diferente, e é este o objetivo do roleplaying game. Portanto, um roleplaying game bem jogado ensina cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes.

Este “como se” parece ser um elo entre a ideia de representação e a de jogo. Contudo, cabe perguntar: o RPG é mesmo um jogo de representação? O que é representação e que outras categorias existem na relação entre o jogador/ator e o papel/personagem? Qual a diferença entre representar, interpretar, atuar e jogar papéis?

Segundo afirma Ferracini (FERRACINI, in: MOSTAÇO, 2010. p. 309) o problema entre associar ou distinguir interpretação e representação tem ocupado a discussão acadêmica nas últimas décadas. No lume as indagações a este respeito partem da tese defendida por Luis Otávio Burnier, para quem haveria uma distinção entre *representar* e *interpretar*. Segundo Ferracini, para Burnier a *interpretação* do ator navegaria por uma leitura, releitura e recriação de um texto literário ou dramático ao qual o ator se colocaria intencionalmente no território do texto literário ou dramático (FERRACINI, in: MOSTAÇO, 2010, p. 309). Isso corresponde a dizer que o texto é o movente da atuação teatral e que, segundo Burnier, seria o texto o deflagrador de outros processos criativos que gerariam outros textos. Sob essa tese, quando alguém interpreta um texto, faz uma espécie de tradução do texto literário para o texto cênico. Faz um papel intermediário entre o ator e o espectador. O problema dessa perspectiva, do ponto de vista de Burnier, é o fato de que, ao construir ações físico-vocais para gerar uma semelhança psicológica com o personagem do texto literário, o ator estaria diminuindo a sua potência comunicante. (*idem*, p. 310).

Buscando um conceito diferenciador, Burnier propôs o termo *representação*. Supostamente a representação ampliaria o potencial comunicante do ator, pois

não haveria tradução e a tarefa de interpretar estaria a cargo do espectador. Burnier supunha existir na representação um deslocamento interpretativo. Para o ator, isso indicaria que o “personagem” virá antes do texto, já que o ator teria um repertório de ações físicas e vocais que poderia emprestar ao personagem a qualquer momento. A ideia de representação, para Burnier, estaria ligada à ideia de reapresentar, ou de apresentar e reapresentar em uma mesma noite, ou ainda a ideia de que a energia ou o corpo do ator estaria dilatado a um segundo grau da apresentação, ou seja, a representação (*idem*, p. 311).

No entanto, ao observar no dicionário o significado das palavras *representação* e *interpretação*, Ferracini nota que os dois termos têm sentidos equivalentes e referem-se mutuamente, de modo que só se poderia concluir que esta distinção seria de ordem filosófica. Contudo, Ferracini destaca que o termo *representação* possui também o sentido de imitação, cópia aproximada e reprodução (*idem*, p. 312) e, como vimos, vai justamente contra o que Burnier pregava, ou seja, a *representação* se apresenta como uma espécie de tradução.

Ferracini afirma que Burnier tentou apresentar essa diferenciação entre *representação/interpretação* porque na época da criação do lume havia “uma guerra declarada contra o texto dramático cujas batalhas não eram, em absoluto, recentes” (p. 320) e vinham de uma linhagem poética de defensores da ideia da ação física. A intenção era estabelecer um tipo de teatro que se distanciasse daquele que tem o texto como referência central. Isso levou à criação de um novo território poético teatral. O pesquisador diz que hoje essa guerra conceitual arrefeceu e “não faz mais sentido querer afirmar uma diferença em relação a um centro hegemônico de significância, ou seja, afirmar alguma espécie de “logocentrismo” (p. 322). Segundo ele, o território da arte cênica passou a ser nas considerações contemporâneas, uma multiplicidade de procedimentos cujos processos de criação não são lineares, mas sim, pautados em uma completa independência dos seus elementos, dramaturgias e influências e não existe mais um modelo a ser seguido (p. 323). Ele ainda afirma, diante do exposto, que em vez de pensar na noção de *interpretação* ou *representação* pode-se pensar na atuação como processo em si e que o mais importante é a capacidade operacional da atuação de possibilitar uma relação dinâmica dos elementos cênicos, sejam eles quais forem dentro das opções dramatúrgicas. Ferracini chega a comentar que atuar não é nem *representar*, nem *interpretar*. A atuação atua para recriar os elementos, pois ela não está *entre* as coisas, mas *cria* no “entre”. Dessa forma conclui que a atuação não interpreta nada nem representa nada, simplesmente age (p. 331).

No entanto, se voltarmos um pouco no texto, veremos que esta atuação apresenta alguns elementos para ocorrer. Elementos que, segundo os próprios argumentos de Ferracini, se relacionam com o jogo. Ele afirma que:

Mesmo que consideremos que ator interprete ou represente, que o dançarino dance e eu, o performer, performe, todos eles atuam no espaço-tempo entre elementos cênicos na busca de gerar um possível território poético. Atuam pela ação mesma de atuar, de modificar, de possibilitar, de experimentar. O ator atua *com* sua interpretação

ou representação, assim como o dançarino atua *com* sua dança e o performer atua com sua performance (FERRACINI, in: MOSTAÇO, p. 329).

Se observarmos essa consideração acima, veremos que ela contém todos os elementos de jogo expostos por Huizinga. A saber, apresenta noção de tempo e espaço definidos; traz a noção de experiência; a noção de movimento vivo e dinâmico; o “como se”; apresenta um nível de independência conceitual semelhante ao jogo (seriedade não é o oposto de jogo assim como imobilidade não é o oposto de atuação, pois tanto seriedade cabe no jogo quanto imobilidade cabe na ideia de atuação); traz consigo a ideia de risco. Além disso, se trocarmos, na citação acima a palavra **atuação** pela palavra **jogo**, bem como **atuar** por **jogar**, a frase fica da seguinte maneira:

Mesmo que consideremos que ator interprete ou represente, que o dançarino dance e eu, o performer, performe, todos eles **jogam** no espaço-tempo entre elementos cênicos na busca de gerar um possível território poético. **Jogam** pela ação mesma de **jogar**, de modificar, de possibilitar, de experimentar. O **jogador joga com** sua interpretação ou representação, assim como o dançarino **joga com** sua dança e o performer **joga com** sua performance.

É possível notar que o sentido da afirmação não muda quando se troca a palavra atuar por representar. O verbo jogar dá conta tanto da ideia de atuação, quanto de representação quanto, ainda a de interpretação. Atuar é agir. Se o teatro é um jogo, num jogo não se age, se joga, ou se joga “agindo como se”. Agir, atuar, representar ou interpretar são formas de jogar. Poder-se-ia dizer que se escolhe a forma de jogar conforme a “modalidade” de jogo. Pode ser jogo teatral, jogo dramático, jogos teatrais, drama, performance, *Roleplaying Game*, teatro épico, jogo de papéis, teatro fórum ou qualquer outro gênero. Como vimos acima, a noção de jogo, de Huizinga, dá conta do trabalho do ator, e a etimologia da palavra jogo, quando aplicada ao conceito de representação/interpretação/atuação resume todas essas palavras, e do ponto de vista da noção de jogo, as ideias de representação, interpretação e atuação são absolutamente equivalentes.

O *Roleplaying Game* é, portanto, um jogo em que se joga usando personagens. Seus participantes costumam ser chamados de *players* como outros jogadores, sejam eles do campo das artes, dos esportes ou dos jogos competitivos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- HAGEN, M. R. **Vampiro: a máscara**. São Paulo: Devir, 1994.
- HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS – Jogo como elemento da cultura**. São Paulo: perspectiva, 2001.
- MOSTAÇO, E. (ORG). **Para uma história cultural do teatro**. Florianópolis/Jaraguá do Sul: Design Editora, 2010.
- RODRIGUES, S. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SLADE, P. **O Jogo Dramático Infantil**. São Paulo, Summus, 1978.
- SPOLIN, V. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2000.