

O PROCESSO DE CONSTITUIÇÃO DO SUJEITO PERSONAGEM E A CRIAÇÃO DE SUA IDENTIDADE NO JOGO DE RPG

Giacomo Patrocínio Figueredo¹

Luiz Guilherme Kogut²

RESUMO

Apoiando-nos no aporte teórico dos Estudos Culturais e Sociológicos, bem como nos Estudos do RPG, o presente artigo propõe explicar como se dá a relação entre o sujeito de um jogador de *Role Playing Game* (RPG) e suas escolhas para a criação do sujeito de seu personagem em jogo. Explora-se de que forma o sistema de RPG é constituído por opções e conceitos entendidos, no jogo, como essenciais para a construção de uma noção de sujeito e de sua identidade. Pesquisas anteriores apontam para a forte ligação, seja por identificação direta ou oposta, entre os elementos identitários do jogador e as escolhas que este toma para constituir seu personagem (SCHMIT, 2008; VASQUEZ, 2008; FUJII, 2010). Os resultados mostram como os jogadores se utilizam dessa conceitualização para produzir/reproduzir elementos identitários na criação de um sujeito personagem que, em muitos aspectos, se difere daqueles elementos constituintes da identidade do sujeito de seu

1 Doutor em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais (2011). Professor adjunto da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). E-mail: giacomojakob@gmail.com

2 Mestrando em Letras (UFOP). E-mail: kogut_k@hotmail.com

criador, mas, ao mesmo tempo, pode tanto mostrar reflexos da identidade deste sujeito criador quanto elementos que ele, consciente ou inconscientemente deseja representar em um ambiente que não seja o de sua vida “real”.

Palavras-Chave: Estudos Culturais, Estudos sobre RGP, Constituição de Sujeito e Identidade

THE CONSTRUCTION OF THE SUBJECT AND IDENTITY OF CHARACTERS IN THE TABLETOP ROLE-PLAYING GAME

ABSTRACT

The present article aims at contributing to the Cultural and Sociological Studies (WOODWARD, 2000; HALL, 2005; BAUMAN, 2005), as well as the Role-Playing Game (RPG) Studies (VASQUES, 2008, FUJII 2010; SILVEIRA, 2011). It develops an analysis of how an RPG system provides rules and elements for a player to build a character with complex identity and personality, discussing how players choose and build up the essential aspects of their character's subject, among the various choices presented by the game system and how the choices made by them have a direct connection to their own real identities. The results show that the RPG system analyzed induces players to create characters with nuclear identities and a fixed notion of their “selves”, in opposition to the post-modern identities, defined as multinuclear and displaced. The results also show how the players' choices on their characters' identity can be a reflex of the traces of personality they would like to have or to practice.

Keywords: Cultural Studies, RPG Studies, Constitution of Subject and Identity

Introdução

Apoiando-nos no aporte teórico dos Estudos Culturais e Sociológicos, bem como nos Estudos do RPG, trataremos neste artigo das questões relativas à constituição do sujeito e à construção de identidade dentro do *Role Playing Game* (doravante, RPG), ou Jogo de Interpretação de Personagem. Essa análise será feita em relação a um tipo específico deste jogo, o *Tabletop RPG*, ou RPG de mesa. Propomos mostrar de que forma o sistema de RPG é constituído por opções e conceitos entendidos por ele como essenciais para a construção de uma noção de sujeito e de sua identidade. Analisaremos como os jogadores se utilizam dessa conceitualização para produzir/reproduzir elementos identitários na criação de um **sujeito personagem** que em muitos aspectos, se difere daqueles elementos constituintes da identidade do sujeito de seu criador, mas, ao mesmo tempo, pode tanto mostrar reflexos da identidade deste **sujeito criador** quanto elementos que ele, consciente ou inconscientemente, deseja representar em um ambiente que não seja o de sua vida “real”. Assim, é importante ressaltar que trataremos, aqui, da constituição do sujeito relativo ao **personagem** criado pelo jogador. Buscaremos entender e relacionar as escolhas feitas pelo jogador dentro das opções dadas pelo sistema de jogo, bem como sua criação narrativa que motiva ou justifica estas escolhas³ e de que forma estes dois elementos (sistema de jogo e produção narrativa) constituem o sujeito do personagem a ser criado. Para referirmo-nos a este sujeito tão específico

3 Quando afirmamos que a produção narrativa do jogador motiva ou justifica suas escolhas para a constituição da identidade de seu personagem, consideramos duas possibilidades: quando o jogador constrói uma narrativa a respeito de uma parte específica da história de seu personagem e só depois, a partir dela, faz suas escolhas por elementos do sistema de jogo que estejam de acordo com o que ele narrou, entendemos que este discurso **motivou** suas escolhas; quando o jogador opta por elementos constituintes da identidade de seu personagem no sistema de jogo e *depois* constrói um trecho narrativo para explicar essas escolhas, entendemos que este discurso **justificou** sua escolha”

e peculiar, propõe-se um novo termo técnico, oportuno a esta análise: o **sujeito personagem**.

Entende-se que esta discussão é muito maior do que o que será abarcado neste artigo. Desta forma, este trabalho tem por objetivo contribuir para abrir o caminho e suscitar os questionamentos, bem como demonstrar o potencial que os Estudos do RPG têm para contribuir com as discussões sobre identidade e constituição de sujeito.

Antes, no entanto, de partirmos para a análise da criação da identidade do **sujeito personagem**, faremos uma breve definição do que entendemos neste artigo por **sujeito** e por **identidade**.

1. Noções de sujeito e identidade

O teórico cultural e sociólogo Stuart Hall, em seu livro “A Identidade Cultural na Pós-Modernidade” traz uma discussão bastante relevante a respeito de alguns dos elementos que contribuem para a criação e manutenção da noção de identidade. Hall apresenta elementos como as identidades nacionais, a globalização, as etnias e a diáspora, todos discutidos em relação a seus papéis no processo de criação e de manutenção de identidades. Focaremos, para a discussão aqui proposta, no primeiro capítulo do livro, no qual Hall apresenta e descreve três concepções de sujeito bastante distintas: o sujeito do Iluminismo, concebido com um núcleo interior, um centro unificado e inerente ao indivíduo, como se a identidade fosse algo natural, cujos elementos nascem e crescem com o indivíduo; o sujeito sociológico, cuja constituição não é exclusivamente individual e inerente, mas resultada da relação entre este centro unificado e o mundo externo, as relações com outras pessoas e com as estruturas sociais; e o sujeito pós moderno, que perde esta noção de núcleo unificado e estável, e passa a ser um sujeito fragmentado, composto de várias identidades, estas entendidas como se constituindo histórico-socialmente. De acordo com as discussões de HALL

(2005), o sujeito pós-moderno está imerso num processo no qual as instituições sociais, as identidades culturais, enfim, tudo aquilo que suporta a estrutura social, estão mudando, deslocando-se de seu antigo ponto fixo. Isso gera no sujeito um conseqüente deslocamento daquilo que anteriormente entendia-se como seu centro, sua essência. As identidades passam a ser instáveis, não fixas ou permanentes.

No presente artigo, propomos nos valer da descrição oferecida por Hall tanto para identificarmos o local de fala do discurso do sistema de jogo de RPG quanto para entendermos a compreensão que este sistema oferece ao jogador a respeito da constituição de uma identidade para seu *sujeito personagem*. Cremos que entender este processo evolutivo da concepção do “eu” e de sua relação com o social, bem como as discussões acerca da desnaturalização e descentralização do núcleo unificado do sujeito, são conceitos que nos ajudarão a entender tanto o local de fala do discurso que desenvolve o sistema de jogo do RPG quando os fundamentos de alguns dos elementos que o constituem.

Seguindo, para melhor definirmos o conceito de identidade buscamos o trabalho de Tomaz Tadeu da Silva, intitulado “A Produção Social da Identidade e da Diferença”, de 2000. Lá o autor desenvolve uma análise na qual afirma que ao definirmos aquilo que somos, estamos em uma relação dependente com a definição de tudo aquilo que não somos. Quando dissermos “sou brasileiro”, por exemplo, este fato pode soar como autônomo, independente. No entanto, quando fazemos uma afirmativa como essa, em seu interior está todo o vasto grupo de negativas de tudo aquilo que não somos dentro da categoria de nacionalidade: não somos chineses, australianos, etc. Dessa forma, o autor afirma que os conceitos de identidade e diferença se relacionam de forma interdependente. Silva sugere que “A afirmação ‘sou brasileiro’, na verdade, é parte de uma extensa cadeia de “negações”, de expressões negativas de identidade, de diferenças.” (SILVA, 2000, p. 75). O contrário também é verdadeiro, ou seja, ao afirmarmos, por exemplo, que “ela é argentina”, demonstrando a diferença entre “ela” e “eu”,

esta afirmativa automaticamente estabelece uma relação com “ela não é brasileira”. Segundo o autor, “identidade e diferença são vistas como mutuamente determinadas”. (SILVA, 2000, p. 76).

De forma paralela, no RPG, como um simulacro do processo de construção de identidade, o jogador, ao definir tudo aquilo que compõe a identidade de seu **sujeito personagem**, o faz dentro de uma série de escolhas interrelacionadas, conscientes ou inconscientes, de tudo aquilo que seu personagem **não** vai ser.

Para além disso, e talvez um dos conceitos mais importantes para o entendimento da construção da identidade do **sujeito personagem** por seu jogador no jogo de RPG, Silva afirma que

Além de serem interdependentes, identidade e diferença partilham uma importante característica: elas são o resultado de atos de criação linguística. Dizer que são o resultado de atos de criação significa dizer que não são “elementos” da natureza [...]. A identidade e a diferença têm que ser ativamente produzidas. [...]. Somos nós que as fabricamos, no contexto de relações culturais e sociais. (SILVA, 2000, p. 76).

Podemos perceber, então, a centralidade da linguagem no processo de criação da noção de sujeito e de sua identidade. Ora, o RPG tem talvez como característica principal o fato de ser um jogo desenvolvido primordialmente por uma série de construções discursivas de diversas naturezas: narrativas, argumentativas, jussivas, entre outras. O **sujeito personagem** não existe senão como discurso. No teatro, as personagens tomam forma física, têm seus próprios gestos, jeito de andar, de olhar e etc., encontram isso nos corpos das atrizes e atores que os interpretam. Já o RPG, como afirma SILVEIRA (2011), “não é uma atividade física, é uma atividade verbal, e a ação ocorre na imaginação dos jogadores. O jogo é realizado, geralmente, ao redor de uma mesa [...]” (SILVEIRA, 2011, p. 97). É claro que

o envolvimento físico e gestual do jogador ao interpretar seu personagem pode existir e em níveis variados, mas o RPG não pressupõe que seus jogadores sejam atores. Dessa forma, o conceito de interpretação do jogo é claramente voltado às ações discursivas efetuadas pelos jogadores na voz de seus personagens.

Neste ponto, voltando-nos novamente ao trabalho de SILVA (2000), ao afirmarmos o caráter discursivo e linguístico dos conceitos de identidade e diferença, é preciso tomar cuidado para que não caiamos no entendimento de que esse discurso será puramente descritivo. Portanto, também utilizaremos aqui do conceito de “performatividade” de J.A. Austin (1998) para entendermos que “a linguagem tem pelo menos uma outra categoria de proposições [além das descritivas]: são aquelas proposições que não se limitam a descrever um estado de coisas, mas que fazem com que alguma coisa aconteça” (SILVA, 2000, p. 92). Partindo desse ponto, não somente o jogo de RPG é composto por proposições tanto descritivas quanto performativas, mas também se desenvolve dentro daquele processo no qual certa proposição descritiva se repete tantas vezes que acaba por produzir o fato que a princípio somente descrevia. Assim, uma repetida afirmação de “meu personagem⁴ é muito forte” efetivamente transforma esta enunciação em um fato, dado que a construção da realidade narrativa do jogo se dá exclusivamente pelo discurso. SILVA (2000) ressalva que:

A eficácia produtiva dos enunciados performativos ligados à identidade depende de sua incessante repetição. Em termos da produção da identidade, a ocorrência de uma única sentença desse tipo⁵ não teria nenhum efeito importante. É de sua repetição e, sobretudo, da *possibilidade* de sua repetição, que vem a força que um

4 Não é raro o jogador falar na voz de seu personagem, em primeira pessoa: “eu sou muito forte”.

5 Por exemplo: “meu personagem é muito forte.”

ato linguístico desse tipo tem no processo de produção da identidade. (SILVA, 2000, p. 94)

Vemos, então, como o discurso produzido e repetido pelo jogador tanto durante o processo de criação do **sujeito personagem** quanto no decorrer do jogo, não somente interpreta mas dá vida àquele personagem, bem como constrói e consolida a identidade a ele atribuída. Neste sentido, WOODWARD (2000) afirma que “essas identidades adquirem sentido por meio da linguagem e dos sistemas simbólicos pelos quais elas são representadas” (WOODWARD, 2000, p. 8)

Tecidas essas considerações acerca dos conceitos de sujeito e identidade, passaremos agora à análise do processo de criação de personagem no jogo de RPG.

2. O rpg e o sistema de jogo *storytelling*

O RPG é um jogo que se constitui de duas bases. Primeiro, ele é composto por uma narrativa criada de forma coletiva e coparticipativa pelos jogadores e, como o próprio nome diz, ele é também um jogo de interpretação, no qual os jogadores se vestem de seus personagens, agem e modificam o mundo da história do jogo. Ele é normalmente composto por quatro a sete jogadores⁶. Um destes jogadores assume o papel de Mestre de Jogo ou Narrador (este artigo opta pelo termo Narrador). Este jogador é responsável por criar e manusear o cenário de jogo bem como interpretar todos os personagens que compõem ou são relevantes para a história e

6 O mínimo indicado seria de três jogadores, embora dois ainda consigam jogar. Mais de sete jogadores pode tornar o jogo confuso, extenso e disperso. Mas não existe restrição ao número de jogadores mínimo ou máximo dentro das regras, apenas estas recomendações.

para o mundo no qual personagens dos outros jogadores estarão inseridos⁷. A ele é dada a função de mediar as disputas, aplicar as regras e criar e manter os desafios principais dentro da trama da história que será contada/jogada. A todos os outros jogadores cabe a função de criar e interpretar um personagem específico, que será protagonista e coconstrutor da trama e do cenário propostos pelo Narrador. Embora o Narrador precise criar a base da história do jogo, e isso inclui as pessoas relevantes para esta história, seus personagens costumam ser menos elaborados e menos trabalhados que os dos outros jogadores, que precisam criar personagens sólidos, profundos, com características definidas e detalhadas, seres capazes de se envolverem e serem envolvidos na trama do jogo. Em outras palavras, eles precisam criar indivíduos com identidades definidas e consolidadas, sujeitos complexos com histórias, personalidades, desejos, objetivos, enfim, aquilo que for necessário para a consolidação de um **sujeito personagem**.

A segunda base do RPG é seu caráter sistêmico, estratégico, numérico. Toda narrativa de RPG é criada dentro de um sistema de jogo específico⁸. Cada sistema apresenta um conjunto de regras que pode ser mais ou menos aberto a alterações ou reinterpretações, e também apresenta possibilidades de diferentes cenários de jogo. Em outras palavras, o sistema dita a mecânica do jogo em termos quantitativos e conceituais. Como parte deste papel, os sistemas também oferecem aos jogadores os procedimentos específicos para a criação de um personagem. Esta criação é sempre um trabalho duplo: o jogador deve imaginar e criar uma história e um personagem da maneira como lhe agrada e, ao mesmo tempo, deve transformar essa ideia narrativa em uma ficha de personagem, tornando

7 Os chamados *NonPlayer Characters* (NPC) ou, em português, Personagem do Mestre (PdM)

8 Dentre os sistemas mais famosos, temos o pioneiro *Dungeons & Dragons*, *GURPS*, *3D&T*, *Storyteller* e seu sucessor, *Storytelling*, entre outros.

as características deste, suas qualidades, defeitos, poderes, deficiências, etc., em objetos numeráveis ou conceituáveis e encaixados na mecânica do jogo. E é exatamente este o foco de análise deste trabalho: o processo de criação, tanto narrativa quanto mecânica dos **sujeitos personagens** e de suas identidades.

Dado o grande número de sistemas de RPG existentes (ver nota 6), a fim de tornar viável a análise, foi necessário optar por um sistema específico. Escolhemos, então, utilizar o sistema de jogo *Storytelling*, uma vez que este é assumidamente focado em desenvolver um jogo com a mínima interferência numérica. O resultado disso são regras que se valem primordialmente da construção discursiva para a montagem do personagem. Dados e cálculos ficam em segundo plano, enquanto conceitos como **Moralidade, Força de Vontade, Vícios, Virtudes, Vantagens e Desvantagens**, são apresentados, explorados e sistematizados para serem escolhidos e utilizados pelos jogadores na criação e interpretação de seus personagens. Durante este processo de criação, os jogadores se deparam com uma série de conceitos que fazem parte daquilo que compõe a noção de sujeito e identidade que eles têm de si próprios, consciente ou inconscientemente. Dessa forma, enquanto o **sujeito personagem** vai ganhando vida, seu criador passa por um processo consciente de escolhas que se confundem com as próprias escolhas que constituem as várias peças daquilo que é a identidade do jogador.

3. A constituição do sujeito personagem e a criação de sua identidade

Gostaria, primeiro, de trazer uma citação de Bauman, dada sua importância na análise que se segue nesta seção: “[...] a “identidade” só nos é revelada como algo a ser inventado, e não descoberto; como alvo de um esforço, “um objetivo” [...]” (BAUMAN, 2005, p. 21-22). Ao analisarmos como os jogadores

se envolvem no processo de criação de seus **sujeitos personagens**, parecidos que esta citação captura a essência deste ato. A criação é algo inventado, um esforço e um objetivo do jogador,

[...] uma coisa que ainda se precisa construir a partir do zero ou escolher entre alternativas e então lutar por ela e protegê-la lutando ainda mais, mesmo que, para que essa luta seja vitoriosa, a verdade sobre a condição precária e eternamente inconclusa da identidade deva ser, e tenda a ser, suprimida e laboriosamente oculta.” (BAUMAN, 2005, p.22).

Um personagem precisa ser inventado do zero, podendo o jogador criador valer-se de histórias e aventuras de personagens anteriormente construídos, seja em filmes, jogos, na literatura ou mesmo na vida real. Neste ponto, faz-se importante uma ressalva a respeito da segunda parte da citação acima. Dentro da construção da identidade do **sujeito personagem**, este movimento de ocultação do caráter volátil da identidade não é condição necessária para a proteção da mesma, tal qual afirma Bauman, dado que o jogador tem consciência de que aquilo é algo deliberadamente criado e escolhido por ele dentro da série de opções e categorias dadas pelo sistema de jogo. No entanto, a luta para a manutenção dessa identidade dentro do jogo, por parte do jogador, se dá pela necessidade atribuída a ele de sempre lembrar-se das suas escolhas na criação de seu personagem, fazendo com que este aja e se desenvolva dentro daquilo que se espera de sua identidade criada, sendo que tanto as ações que afirmam esta identidade quanto as ações que a contradigam, podem trazer consequências dentro de jogo (*ingame*) para o personagem e para o jogador em questão. Um personagem que tenha sido criado dentro de uma alcunha “estudante curioso” ou como tendo o vício “preguiça” precisa ser interpretado por seu jogador de forma a evidenciar estas características nos momentos oportunos. Se assim o fizer,

sua atuação será recompensada. Caso contrário, ela será, muito provavelmente, punida.⁹

Nas seções seguintes, serão explorados alguns desses elementos oferecidos pelo sistema de jogo *Storytelling* e de sua relação com a constituição do **sujeito personagem** e sua identidade. Mais especificamente, falaremos sobre **Conceito, Vícios e Virtudes, Força de Vontade e Moralidade**.

4.1 Conceito

A primeira pergunta a ser respondida pelo jogador de RPG para que se inicie o processo de criação de seu personagem talvez seja “O que eu quero interpretar neste jogo?”, ou melhor, “Quem eu quero ser neste jogo?”. A partir daí, o jogador se depara com a possibilidade de dialogar com aqueles elementos que constituem sua própria identidade real e, frente à oportunidade de ser o que ele quiser dentro de jogo, escolher os elementos que constituirão a identidade do **sujeito personagem** que está sendo ali criado. É comum que nesse processo, ouçamos frases como: “Ah! Eu sempre quis ser um assassino/vampiro/rei/avatar/mago, etc.!” ou, “Nossa! Seria muito legal poder soltar bolas de fogo/voar/invocar os mortos/ser invisível!”. Tudo isso faz parte daquele diálogo, possivelmente apenas parcialmente consciente, entre os elementos identitários que efetivamente constituem a identidade do jogador e aqueles que ele criará para seu personagem. Criar um **sujeito personagem** passa a ser, então, um processo de

9 Esta recompensa ou punição dada a uma interpretação condizente ou conflitante com as escolhas que constituem a identidade do *sujeito personagem* é definida pela mecânica de jogo que consiste na aquisição de *Experience Points* (XP), ou, em português, pontos de experiência. Dentro do sistema *Storytelling*, uma interpretação adequada do personagem garante ao jogador pontos de XP. Daí entender a importância das escolhas na hora de se construir o *sujeito personagem*.

reflexão e entendimento, consciente ou não, dos próprios elementos que constituem a identidade do jogador.

Dentro do sistema *Storytelling*, talvez o primeiro elemento que um jogador deverá escolher é o seu **Conceito**. O sistema define este elemento da seguinte forma:

Primeiro, crie o conceito do personagem. Para ajudar a compreensão da identidade e das motivações do personagem, apresente uma descrição breve em duas ou três palavras. Isso costuma envolver, mas nem sempre, uma ideia de carreira: “jornalista notívago”, “mecânico estoico” [...]. (Mundo das Trevas, 2006, p. 34)

Embora esse seja o único texto que define o elemento **Conceito** no sistema, este tem significativa importância para o processo de criação do personagem, sendo não somente seu passo inicial, mas também se tornando o ponto a partir do qual grande parte das escolhas do jogador será baseada.

Um destaque especial deve ser dado à lógica inerente ao **Conceito**, que já começa a localizar os lugares de fala dos criadores do sistema. Embora o texto inclua a observação “mas nem sempre”, sua principal proposta de como o jogador deve decidir a primeira e mais central definição de seu personagem é a partir de sua função profissional dentro da sociedade na qual ele estará inserido. Em outras palavras, o **Conceito do sujeito personagem** é comumente definido a partir da sua posição de utilidade para o mundo, principalmente do ponto de vista econômico. Esta proposta para a criação de um **Conceito** para o **sujeito personagem** não causa estranhamento nos jogadores dado que, no “mundo real”, a concepção de sujeito não deixa de visitar questões como o ideal profissional e a utilidade do indivíduo dentro do sistema. Desde criança, nos deparamos com perguntas como “o que você vai ser quando crescer” e muito raramente aceita-se uma resposta como “feliz” ou “alto”. Espera-se algo como “médico/engenheiro/arquiteto”, etc. Quando adultos, questões como “O

que você faz?” não precisam de maior contexto para serem entendidas como “Qual é sua profissão”.

Outra característica marcante do **Conceito** é que cada personagem deve ter apenas um, de acordo com o sistema. Para entender as implicações disto, faz-se necessário citar novamente o trabalho de Stuart Hall em seu livro “A Identidade Cultural na Pós Modernidade”, de 2005, já mencionado anteriormente. Ao descrever os sujeitos Iluminista, Sociológico e Pós-moderno, o autor traz um elemento relevante da constituição identitária das noções de sujeitos: na primeira, vê-se um sujeito constituído de uma identidade unificada, nuclear e entendida como algo natural, inerente; já na segunda, percebe-se que este núcleo não é autossuficiente, mas se forma e se modifica na interação entre o “eu” e a sociedade; por fim, na terceira, percebe-se que as identidades culturais e as instituições sociais passam por situações de mudanças, levando a fragmentar aquilo que antes era entendido como nuclear e unificado. Os centros do sujeito pós-moderno se deslocam, passa-se a entender que a identidade não é natural, mas sim algo histórico-socialmente construído.

Percebe-se que este processo de deslocamento do núcleo do sujeito, essa criação de uma identidade fragmentada e com vários pontos de identificação que não necessariamente cria um centro ou essências do sujeito, acabam não sendo contemplados dentro do processo de criação do **sujeito personagem** no sistema Storytelling¹⁰. Afinal de contas, cada personagem deve ter apenas um **Conceito** e, se o jogador escolhe criar um “mercador solitário”, esta será sua essência. Nada impede que este mercador também

10 É importante ressaltar aqui que não necessariamente o sistema restringe o **sujeito personagem** a um núcleo definido e unificado. O RPG é, como já dito, uma construção ao mesmo tempo sistematizada e narrada. As criações narrativas são livres. Quando afirmamos que “o sistema não contempla a criação de sujeitos com centros deslocados”, dizemos apenas que os itens sistêmicos do jogo não dão conta desta visão de sujeito. O jogo, por outro lado, permite este tipo de visão dentro dos processos de criação narrativa dos jogadores.

seja um “malabarista ágil”, mas uma vez escolhido o conceito, este se torna o centro irreduzível do personagem.

Há algumas alternativas a essa concepção do jogo. Dado que o RPG é, primordialmente uma construção narrativa, não é incomum haver um acordo entre os jogadores de que seus personagens podem ser definidos por mais de um Conceito ou por um conceito mais amplo. Existe também a possibilidade de que este conceito se defina por parâmetros distintos da sugerida visão relacionada a profissões. Estas escolhas, claro, influenciam diretamente tanto no andamento narrativo quanto na mecânica do jogo, dado que uma das condições para o aprimoramento e evolução do personagem, bem como para o ganho ou não de *XP*¹¹, é que seu jogador o interprete de forma correta dentro daquilo que escolheu interpretar, tal como dito anteriormente.

Uma alternativa talvez ainda mais interessante do ponto de vista das discussões acerca de sujeito e identidade é a interpretação de um personagem com **dupla personalidade**. Dentro do sistema é possível adquirir esta disfunção para seu personagem através de um trauma ou de uma queda de **Moralidade**. Também é possível começar com esta disfunção, o que dá ao jogador o direito de, dentro do sistema, criar uma personagem com múltiplos Conceitos. Ainda assim, a ideia de um sujeito nuclear, unificado persiste dado que cada Conceito será o núcleo de uma personalidade, de um **sujeito personagem** diferente.

É interessante perceber como o jogador, localizado no centro desses deslocamentos e instabilidades identitárias no qual se encontra o sujeito pós-moderno, tal como mostrado por HALL (2005), ao jogar RPG, pode utilizar-se da possibilidade de interpretar um personagem para nele colocar como centro unificado um ponto de sua própria identidade deslocada e múltipla. O **sujeito personagem**, assim, assumirá uma identidade mais fixa, mais unificada, mas esta pode ser não mais que um dos elementos

11 *Experience points*, ou pontos de experiência.

constituintes da identidade do próprio jogador que o criou. Neste ponto é importante ressaltar que este artigo não assume que a única motivação para a construção de um **sujeito personagem** seja a necessidade ou vontade de seu jogador de externar uma das várias facetas da sua própria identidade. Ao contrário, os motivos podem ser diversos e não há aqui espaço para dar conta de uma análise tão extensa. Fica, então, o espaço para futuras pesquisas lidarem com este aspecto particularmente instigante do processo de criação de personagem/**sujeito personagem** no jogo de RPG.

4.2 Vícios e virtudes

Após escolhido o conceito, o próximo passo para o jogador é escolher o Vício e a Virtude de seu personagem. A partir de agora e daqui para frente, diferente do Conceito, o jogador começa a deparar-se com um sistema de escolhas mais fixas e determinadas. Parece evidente, mas ainda assim válido destacar, o quanto as escolhas são parte essencial de todo o processo de criação do personagem. Cada uma delas precisa, de alguma forma, seja pela coesão ou pelo conflito, encaixar com as outras, formando o que se tornará a identidade do personagem. Esta é, vale notar, uma característica marcante presente nos jogos de RPG: tanto no momento de criação do **sujeito personagem** quanto durante o jogo, as escolhas e ações dos jogadores se pautam em dois alicerces, o das escolhas possíveis oferecidas pelo sistema de jogo e o das histórias inventadas e narradas pelo próprio jogador. Estas histórias podem ser criadas e contadas antes que escolhas e decisões sejam tomadas, constituindo, assim, um guia para tais escolhas, ou depois, sendo, assim, narrativas que explicam e justificam a preferência por um ou outro elemento.

Os Vícios e Virtudes são apresentados no sistema da seguinte maneira:

Todos os personagens têm pontos fortes e fracos, aspectos nobres e lados sombrios de suas personalidades. [...]. Todo personagem começa com uma Virtude

e um Vício de caráter [...]. A Virtude e o Vício podem refletir claramente o histórico e o conceito do personagem, ou podem ser usados para destacar sua natureza externa e criar fontes de conflito capazes de gerar excelentes oportunidades de interpretação” (Mundo das trevas, 2006, p. 100)

Enquanto o Conceito representa o núcleo, o centro da identidade do **sujeito personagem**, o Vício e a Virtude podem ou não ser uma extensão desse núcleo. Se o personagem for, por exemplo, um “mercador solitário” e o jogador escolher que seu Vício será a gula, efetivada sob a forma de uma gula alcoólica, temos a ponte que faz com que este vício possa representar uma extensão da solidão “essencial” do personagem. Já, se o jogador escolher, por exemplo, a preguiça, ela não precisa se conectar diretamente ao Conceito, mas sim representar a natureza externa, como o sistema diz, a forma como o personagem se porta perante o olhar dos outros. Mais uma vez vemos o sistema demonstrando seu entendimento de que o “eu” central e unificado existe, muito embora a forma como o sujeito se comporta perante o outro pode não necessariamente refletir esse núcleo identitário. Outro trecho do livro pode ilustrar essa afirmação:

Ao criar o personagem, escolha uma das sete Virtudes descritas a seguir como uma qualidade que o define. Isso não significa que ele não pode ter outras qualidades altruístas ou meritórias, mas sua Virtude de caráter é aquela que descreve mais claramente as convicções fundamentais do personagem. (Mundo das trevas, 2006, p.101)

Mais uma vez o sistema não impede que o **sujeito personagem** seja composto de forma mais complexa, mesmo com conceitos conflitantes convivendo. Mas existe sempre algo “que descreve mais claramente as convicções fundamentais do personagem”. A citação a seguir confirma esta afirmação:

O personagem não adquire Virtudes nem Vícios adicionais durante o jogo. As qualidades fundamentais que o definem não se alteram nem são combinadas com mais dessas características. (Mundo das Trevas, 2006, p. 101)

Algo que chama atenção logo que nos deparamos com os Vícios e as Virtudes é o claro posicionamento tomado pelos autores do sistema ao escolher quais seriam as opções que constituem esse elemento. Os Vícios são os sete pecados capitais e as Virtudes, as sete virtudes cardeais. No jogo, no entanto, o conceito de cada pecado e virtude é mais abrangente que o usual. A gula, por exemplo, é descrita da seguinte forma: “[...] diz respeito a saciar certos desejos em detrimento de todo o resto. Tem a ver com se dedicar aos prazeres carnavais ou mal conseguir esperar pela próxima viagem” (Mundo das Trevas, 2006, p. 104). Vemos aqui uma tentativa do sistema de abarcar, dentro de nomenclaturas tão específicas, conceitos que sejam mais amplos. O texto a seguir mostra isso:

As sete Virtudes e os sete Vícios descritos a seguir baseiam-se visivelmente nas crenças judaico-cristãs ocidentais (isto é, são as Sete Virtudes Cardeais e os Sete Pecados Capitais), mas é importante notar que quase todas as culturas valorizam esses princípios e atacam esses pecados. (Mundo das Trevas, 2006, p.101)

Quando oferece aos jogadores tais escolhas para a construção de seu personagem, deixando explícito o local de fala dos autores, o sistema direciona e coloca a identidade do **sujeito personagem** em um lugar marcado. A partir de agora, jogador e personagem se reconhecerão dentro de um escopo de crenças e fazeres que constituem uma macro identidade já existente. A saída que os autores encontram para não tornar essa limitação algo obrigatório é dizer que “quase todas as culturas valorizam esses princípios e

atacam esses pecados”, o que, mais uma vez, parece um discurso marcado pelo lugar de fala desses autores.

Pois bem, percebe-se que a escolha do Vício e da Virtudes do personagem define como será a natureza e/ou comportamento dele dentro de jogo. Dessa forma, o jogador deve fazer um esforço consciente para interpretar seu personagem de forma coerente com os elementos que o constituem, dado que o sucesso ou fracasso nesta tarefa implicará em consequências positivas ou negativas dentro de jogo, como podemos ver a seguir:

Quando as ações de um personagem em situações difíceis refletirem sua Virtude *ou* seu Vício, ele estará reforçando sua noção fundamental de identidade. Se o Narrador julgar que as ações do personagem (...) refletem seu Vício, este vai recuperar um dos pontos perdidos de Força de Vontade¹². Se o Narrador julgar que as ações do personagem (...) refletem sua Virtude, este vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade. (Mundo das Trevas, 2006, p. 100)

Logo, o jogador precisa, a toda hora, estar atento à essência identitária de seu personagem sob risco de punição dentro de jogo a uma interpretação que não condiga com tal característica. Dado, no entanto, que o RPG se desenvolve como uma contação coletiva de histórias e que as personagens, dentro do jogo, têm (relativa) liberdade para agir como quiserem, tal qual pessoas na vida real, pode ocorrer de as ações e escolhas dos jogadores levarem suas personagens a sofrerem mudanças e distorções em sua essência. Como já dito, este desvio de interpretação gera consequências

12 “Força de Vontade” é um elemento constituinte do sujeito personagem, definido pelo sistema da seguinte forma: “A Força de Vontade mede a autoconfiança, a determinação e a resistência emocional do personagem. [Ela] varia segundo uma escala de 1 a 10” (Mundo das Trevas, 2006, p. 91)

às personagens em jogo, possivelmente relacionadas ao não ganho de *XP*, além dos pontos de Força de Vontade mencionados na citação acima.

Existem duas soluções cabíveis em uma situação como esta, segundo o sistema do jogo: ou o jogador deverá optar por trocar seu Vício ou Virtude, em função das novas atitudes de seu personagem, ou, se decidir que continuará com os elementos originais, deverá rever suas escolhas e sua interpretação no sentido de se encaixar àquela característica.

Se, no início desta seção, destacamos a importância das escolhas na criação do **sujeito personagem**, e que elas precisam ser, em certa medida, coerentes, aqui, novamente, percebemos como o próprio sistema de jogo carrega em si um espectro de escolhas mais ou menos interligadas e complementares ou cooperantes, o que denota o fato de que ele contém dentro de si uma noção relativamente cerceada dos caminhos e dos elementos entendidos como essenciais para a formação de um sujeito e a criação de sua identidade.

Esta discussão também nos dá margem para perceber como o processo de criação da identidade do **sujeito personagem** passa por uma discussão que se dá tanto em seus elementos mais íntimos e subjetivos (como a escolha de um Vício e a conseqüente necessidade de se criar uma história que explique esta característica) quanto por questões mais amplas deste processo. Afinal de contas, afirmar que “um sujeito carrega consigo um Vício e uma Virtude essenciais e agir guiado por eles garante ao **sujeito personagem** pontos de Força de Vontade” diz muito a respeito do conceito de sujeito que existe nas entrelinhas do sistema, bem como seu entendimento dos elementos constituintes de uma identidade.

4.3 Moralidade

Diferente dos itens analisados nas seções anteriores, a Moralidade não faz parte daquele conjunto de elementos dotados de opções e oportunidades

de escolha para o jogador. Ao contrário, o sistema entende e apresenta que todo **sujeito personagem** é dotado de um código moral e, assim, este item estará presente em todos os personagens criados. O sistema descreve a Moralidade da seguinte maneira:

A Moralidade reflete a compaixão do personagem por outros seres humanos e o respeito fundamental que ele tem pela lei. Não se trata de um valor absoluto. Conforme as pessoas amadurecem e mudam com o tempo, suas opiniões sobre a sociedade e a moral também se alteram. [...]. A Moralidade do personagem não é algo fixo. Dependendo de suas ações, esta pode aumentar ou diminuir durante o jogo. O personagem iniciante tem Moralidade 7: o respeito fundamental pela lei e uma noção realista da compaixão que ele sente por outras pessoas. (Mundo das Trevas, 2006, p. 92-93)

Percebe-se, logo de início, como a Moralidade do personagem durante seu processo de criação é algo dado, fixo, e não escolhido. O sistema determina que todos os **sujeito personagem** que iniciam o jogo, se baseiem em uma noção de moral talvez bem próxima à do senso comum em nossa sociedade, que se pauta nos ideais do “bem”, do respeito à lei e do prezar pela convivência harmoniosa com o outro. Neste ponto, parece oportuno buscar por uma definição técnica do que seria um sujeito moral. O dicionário de Ética de Barcelona define o conceito de consciência moral como “a auto compreensão do ser humano, na qual este se sabe submetido à exigência (incondicional) de fazer o bem” (HÖFFE, 1994, p. 43).”. Percebe-se, pois, que o conceito de moral está intimamente ligado e só pode ser definido em relação à cultura na qual ele está inserido. Cada grupo social cria e preserva sua própria compreensão das, digamos, regras básicas de conduta moral, em prol da manutenção do equilíbrio social.

Dentro do jogo, embora o livro não explicita desta forma, podemos levar o texto sobre Vícios e Virtudes em consideração e assumir que também a

Moralidade é baseada em uma visão de mundo judaico-cristã ocidental. Mas, ao contrário dos Vícios e Virtudes, o texto da Moralidade em momento algum identifica uma noção específica de moral, cabendo, assim, aos jogadores a tarefa de ou assumir para o jogo os conceitos que eles já possuem, ou criar um código moral novo que sirva ao intento da narrativa a ser criada.

Mais à frente, o texto sobre o item Moralidade afirma que quando se inicia o jogo, o personagem:

[...] acredita na necessidade de defender a lei e trata as outras pessoas da mesma maneira que espera ser tratado. Ele pode se tornar mais altruísta e virtuoso, ou então se perder na barbárie humana. O caminho a ser seguido dependerá inteiramente das escolhas que ele fizer no decorrer da crônica. (Mundo das Trevas, 2006, p. 93)

Repare então que, tal como dito, o sistema parte do pressuposto de que todos os personagens começam num mesmo nível de Moralidade. Esta é a regra durante o momento de construção da identidade do **sujeito personagem**. No entanto, no decorrer da partida, as escolhas e ações que os jogadores escolhem podem influenciar diretamente no ganho ou perda desse nível de Moralidade. Este item componente da identidade criada para o personagem, apesar de padronizado em sua criação, está, também, sujeito às variações decorrentes das escolhas, mas dessa vez, elas precisam se justificar em ações diretas no jogo, e não nas narrativas produzidas pelos jogadores no momento de concepção do personagem com o qual irá jogar.

4.4 Natureza e comportamento

Como dito na nota de número 6, o sistema de jogo *Storytelling*, aqui analisado, é o sucessor de um outro sistema, bastante popular e, no tempo de

seu lançamento, inovador dentro do cenário do RPG: o sistema *Storyteller*. Não nos aprofundaremos nele, mas, para finalizar a análise de seu sucessor, há uma diferença entre os dois que julgamos bastante relevante para a discussão proposta neste artigo.

No sistema *Storyteller* havia dois elementos no processo de criação de personagem que o sistema *Storytelling* deixou de usar: os conceitos de Natureza e Comportamento. O livro *Vampiro: A Máscara (3ed)* define estes dois elementos da seguinte forma:

Todo indivíduo possui muitas camadas de personalidade, variando do falso ao sincero. Cada um desses papéis define como nós interagimos com as pessoas e o mundo ao nosso redor e nós decidimos que parte de nós mesmo queremos mostrar. [...]. Os conceitos de Natureza e Comportamento correspondem diretamente às diferentes máscaras que usamos para interagir. A Natureza de um personagem em **Vampiro** é o seu verdadeiro eu, o seu ser íntimo – a pessoa que ele realmente é. Pode ser perigoso expor este lado, contudo, pois isso mostra aos outros o que nós realmente somos e o que é importante para nós. Portanto, os personagens também adotam Comportamentos, as faces que apresentam ao mundo. (Vampiro: A máscara, 1999, p. 112)

Uma vez que grande parte da discussão deste artigo passa pelas questões a respeito da essência identitária de um sujeito, se ela existe ou não, se é uma ou se são várias, se elas são centrais ou deslocadas, coerentes ou contraditórias, parece relevante ver como o sistema *Storyteller* desenvolve seu discurso a respeito das “várias máscaras” que o **sujeito personagem** pode utilizar durante o jogo ao interagir com o mundo da trama. O antigo sistema oferece estereótipos de personalidades a serem escolhidas pelo jogador para constituir seu personagem: ele pode ter uma Natureza: Competidor e um Comportamento: *Bom Vivant*; ou uma Natureza: Filantropo e um

Comportamento: Criança, e assim por diante. Cada uma dessas categorias é descrita no livro de regras e direciona o jogador a criar e interpretar diferentes aspectos da identidade do **sujeito personagem**.

Repare que com estes dois elementos o sistema *Storyteller* acaba por conseguir, ainda que de forma superficial, trazer para o processo de criação do personagem a possibilidade de uma representação sistêmica de um sujeito que se entende como formado por várias facetas, todas constituindo sua identidade, ainda que possam parecer contraditórias aos olhos do outro. O sistema, no entanto, não se livra do conceito de que os **sujeitos personagens** inevitavelmente terão uma essência, um centro: nesse caso, representado pela Natureza. Ainda assim, o sistema de Natureza e Comportamento consegue sistematizar essa característica de “centros deslocados” e essências múltiplas que Hall atribui como característica do sujeito pós-moderno.

O sistema *Storytelling*, sobre o qual temos discutido ao longo de todo o artigo, não utiliza deste conceito. Parece-nos que a escolha dos autores do sistema foi por deixar que este aspecto das “várias máscaras” de um indivíduo seja introduzido e desenvolvido não de forma sistêmica, cerceada pelas regras, mas sim através da criação narrativa dos jogadores e também de suas escolhas e ações ao longo do jogo.

Os elementos sistêmicos que não substituem mas tomam o lugar da Natureza e do Comportamento no novo sistema são os conceitos aqui já explorados de Vício e Virtude. E como já vimos, estes dois conceitos, diferente de Natureza e Comportamento, sistematizam questões muito mais voltadas para aqueles elementos identitários do **sujeito personagem** que se classificam como essenciais e nucleares.

Considerações finais

Neste artigo, discutimos alguns dos conceitos mais relevantes no processo de criação de personagem dentro do sistema de RPG *Storytelling*, buscando

entender como se dá a construção da identidade do **sujeito personagem** e suas relações com a identidade e com as escolhas do jogador que o cria. Vimos que esta construção se dá a partir de duas bases paralelas e igualmente importantes: de um lado, temos a construção narrativa livre do jogador a respeito de *quem é* o personagem que ele está propondo criar, e, de outro, temos as escolhas dos elementos criados e oferecidos pelo sistema *Storytelling* para sistematizar o personagem dentro da mecânica de jogo, sendo estas escolhas ou motivadas ou justificadas pela construção narrativa do jogador.

Vimos que durante todas as etapas aqui analisadas, o sistema *Storytelling* concebe a construção de um **sujeito personagem** cujo “eu” interior se mostra nuclear, unificado e com elementos que constituem uma essência identificável e cerceável. A clara definição desta essência pelo jogador, bem como sua boa interpretação da mesma são condições necessárias para o desenvolvimento e evolução do personagem durante o jogo. Ao contrário, havendo confusão ou mudança neste núcleo essencial, o sistema prevê punições ao personagem (como o não ganho de *XP*), além da possível necessidade de o jogador precisar repensar e modificar sua interpretação ou as características que compõem a identidade de seu personagem.

A criação do personagem passa por várias outras etapas, algumas mais voltadas para sua constituição física, outras voltadas para as habilidades e características sobrenaturais/fantásticas do personagem. Estes elementos podem ser analisados, tanto sob a ótica dos Estudos Culturais quanto por outras diversas óticas que pretendem apreender como se dá a construção das noções de sujeito e identidade.

Além das contribuições específicas às análises feitas, o artigo também buscou mostrar como os Estudos sobre RPG abrem um vasto campo de pesquisa multi e transdisciplinar, possibilitando a pesquisadores de diversas áreas utilizar os elementos deste jogo para a compreensão e o desenvolvimento de teorias e conceitos que melhor compreendam o ser humano e suas diversas formas de interação e criação/interpretação simbólica. Para os

Estudos Culturais e para os estudos sobre sujeito e identidade, os Estudos sobre RPG oferecem um cenário ímpar, dado que propicia ao pesquisador entender as escolhas conscientes e inconscientes de seus jogadores na construção do **sujeito personagem** e as relações entre estas escolhas e a própria concepção de sujeito e identidade do jogador.

Recebido em: 10 abr. 2017.

Aprovado em: 13 de jun. 2017.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

«Consciência». In: HÖFFE, O. (Ed.) – *Diccionario de Ética*. Barcelona: Crítica, 1994, p. 43.

HAGEN, Mark Rein. **Vampiro: A Máscara**. São Paulo: Devir, 2006.

_____, WIECK, Stewart. **Mundo das trevas**. São Paulo: Devir, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

_____. **Quem precisa de identidade**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 7-72.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **A produção social da identidade e da diferença**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000-b, p; 73-102.

_____. **Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000-c.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. RPG “Vampiro A Máscara” e constituição de identidades juvenis. *Textura, Canoas*, v. 23, n. 1, p.92-110, jan. 2011.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 7-72. ●