

Como analisar narrativamente uma campanha de RPG: visões acerca de um episódio de *Critical Role*¹

Mateus PEGORARO²
Vinícius Borges GOMES³
PUC Minas, Belo Horizonte, MG

RESUMO

Este artigo utiliza o estudo de caso do 114º episódio da primeira temporada da *webseries Critical Role* para analisar a experiência estética dos jogos de RPG, fazendo uso de teorias da narratologia, dispositivos interacionais, intermídia, transmídia, mediação e semiótica. Através da análise de três eixos de pesquisa - aspecto narrativo, aspecto midiático e aspecto semiótico - o estudo busca compreender e analisar os sentidos gerados pelas narrativas dos jogos de RPG, proporcionando uma base para futuras abordagens e pesquisas nessa área.

PALAVRAS-CHAVE: RPG; narratividade; semiótica; midiático; estética.

PORQUE ANALISAR CIENTIFICAMENTE UMA CAMPANHA DE RPG

Apesar do RPG ser um jogo baseado em narrativa, nos estudos da Comunicação esse conceito é aprofundado e percebido em diversos níveis (BARTHES, 1971, p. 25). Para tal, é preciso ter primeiramente a noção básica do que é um jogo de RPG.

Do inglês *roleplaying game*, traduzido como *jogo de interpretação*, o RPG é o termo usado para todo jogo cujos jogadores interpretam personagens que estão envolvidos em alguma situação, geralmente mediados por um membro do grupo que se intitula mestre ou narrador - cuja função é, como diz o nome, narrar as histórias ali contadas e os efeitos das ações de cada jogador. As histórias podem ter infinitos conceitos e cenários, baseados no mundo real ou universos ficcionais. Os jogos são acompanhados de um sistema de regras que permite com que as ações sejam realizadas dentro da história,

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.\

² Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da PUC Minas, email: mtegoraro@gmail.com.

³ Doutor em Comunicação, Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da PUC Minas, email: vinibgpj@gmail.com.

normalmente associados com o resultado da jogada de dados multifacetados - não somente os usuais de seis lados, podendo variar de quatro, oito, dez, doze, vinte ou cem⁴.

Atualmente, o sistema de RPG mais famoso do mundo é a 5ª edição de *Dungeons & Dragon*, ou D&D, com mais de cinquenta milhões de jogadores em 2020. A editora e desenvolvedora de D&D é a *Wizards of the Coast*, pertencente ao grupo Hasbro, que, também em 2020, faturou 816 milhões de dólares. No mesmo ano, na *Twitch*, famosa plataforma de *streaming*, usuários gastaram 4,3 bilhões de minutos de conteúdos relacionados a D&D.⁵

O maior produtor de conteúdo relacionado a jogos de D&D é o canal *Critical Role*, considerado uma *webseries*⁶, composto por atores e dubladores profissionais de jogos eletrônicos e animações de sucesso. É liderado por Matthew Mercer, que atua no papel de narrador, desenvolvendo a história e o universo ficcional em que se situam os eventos das campanhas. O programa é dividido em temporadas, com cada uma abordando uma história distinta com personagens diferentes, atualmente estando na terceira. Todas as temporadas se passam no mundo fictício de *Exandria*.

Critical Role segue atualmente como o maior expoente de jogos de RPG do mundo⁷, que, seguindo o conceito de midiatização e lógica da mídia teorizados por Hjarvard, acaba por influenciar a cultura e a sociedade e seus modos de interação e comunicação (2014, p. 36). Por isso é válido levar em consideração a materialidade produzida pelo programa para que possa compreender como analisar narrativamente uma campanha de RPG - e quais eixos de análise podem ser levados em consideração. O objetivo deste artigo é pensar nesses aspectos, com a intenção de instigar futuras pesquisas de Comunicação envolvendo jogos de RPG, voltadas para a narrativa, mediações e variados eixos midiáticos - como a transmidialidade (JENKINS, 2013) e intermidialidade (RAJEWSKY, 2012) -, aprofundando o conhecimento na área. Jogos de RPG geralmente são estudados no campo acadêmico da literatura ou do *design* de jogos,

⁴ O chamado d100 não possui exatamente cem lados, mas são dois dados de dez lados. Um com números de 0 a 9, com o 0 sendo equivalente ao 10. O outro com somente as dezenas, de 00 a 90.

⁵ WEBTRIBUNAL. Webtribunal. Disponível em: <<https://webtribunal.net/blog/how-many-people-play-dnd/>>. Acesso em: 20 de abr. de 2023.

⁶ Séries com episódios lançados em plataformas *online*.

⁷ TWITCHTRACKER. TwitchTracker. Disponível em: <<https://twitchtracker.com/criticalrole/statistics>>. Acesso em: 30 de jun. de 2023.

mas não há muito aprofundamento na Comunicação. O intuito é de proporcionar ferramentas analíticas a pesquisadores para melhorar a compreensão dos jogos, estimulando a criação de abordagens mais estruturadas e interativas, além de refinar as pesquisas na área.

A EXPERIÊNCIA DO ENTRETENIMENTO

É válido levar em consideração que o canal *Critical Role* é, antes de um criador de conteúdo, um canal de entretenimento produzido pela *Critical Role Productions*, uma empresa focada em produção multimídia com *streaming*, *podcasts* e atualmente uma série animada baseada na primeira temporada, chamada *Critical Role: The Legend of Vox Machina*. Também lançaram conteúdo oficial de D&D através da *Wizards of the Coast*, em livros que foram sucesso de venda⁸. A história segue um roteiro pré-escrito por Matthew Mercer, contendo falas e descrições que são lidas à medida em que os jogadores avançam nos episódios.

Ainda há outras mídias que interagem, cada qual com sua relevância dentro do contexto do jogo de RPG de mesa. Segundo José Luiz Braga, "ultrapassando o foco no verbal, tratam de outras substâncias – som, imagem, gesto" (2017). Matthew Mercer é um mestre com grande competência narrativa, capaz de tornar vivo um universo ficcional. Além das interpretações de bom nível técnico, há a narração apurada, que do ponto de vista interacional, é eficaz em dar sentidos integrados à comunicação essencial para o fluxo do jogo (BRAGA, 2017, p. 19) e os jogadores tomam os descritivos como ponto de partida para as próprias interpretações.

No quesito cenografia, há um mapa físico no centro da mesa, com miniaturas para ter melhor representação do que ocorre no universo ficcional apresentado pelo programa. Essa tática intermediária aprimora a visualização do cenário e campo de batalha, direcionando o teatro da mente⁹ e demais percepções, como táticas, interpretações, estratégias; além das noções de distância, tamanho e profundidade. Igualmente, o mapa,

⁸ ZAMBRANO, J.R. *Critical Role's D&D Book Breaks Sales Records, And Gamers Have Feelings About It. Bell of Lost Souls*, 2020. Disponível em: <<https://www.belloflostsouls.net/2020/01/and-the-fastest-selling-dd-book-is.html>>. Acesso em 03 de maio de 2023.

⁹ Termo oriundo das mídias de rádio, que encenam dramas com sons e palavras (CIVILIENE, 2020, *apud* VERMA, 2012). É utilizado no RPG de Mesa para se referir à imaginação e demais visualizações mentais oriundas do processo narrativo dos jogos.

em conjunto com o uso de miniaturas customizadas que representam os personagens em cena, são muito importantes para auxiliar no aprofundamento da experiência, tanto quanto estética, narrativa e visual.

Durante o episódio, por exemplo, é importante detalhar e narrar o que ocorre no cenário ao redor do campo de batalha, em como o universo ficcional está vivo e reagindo aos acontecimentos da história.

O *design* sonoro também é importante com música ambiente, reproduzida durante momentos importantes, como situações de tensão social ou batalhas, gerando imersão. Matthew Mercer, assim como os jogadores, também utiliza de vocalizações para simular a sonoplastia, enfatizando a imersão.

(...) os jogadores usam sua imaginação e produzem os efeitos sonoros com suas bocas, como o barulho de um tiro, explosões, a arrancada de um carro, ou usando o que tiver ao seu redor para batidas de portas, passos de pessoas correndo etc. (DE OLIVEIRA RIBAS; TEIXEIRA, 2016, p. 111)

As rolagens dos dados também criam tensão, sendo importantes os resultados narrados pelo mestre, como ações e danos sofridos que narrativamente representam o que acontece, como por exemplo, desespero, sucessos ou falhas em habilidades. Isso auxilia a dramatização e direciona como os jogadores irão interpretar os personagens e acontecimentos - e isso é muito importante, pois reflete sentimentos nos demais jogadores/personagens, como medo e preocupação.

A descrição narrativa dos ataques, efeitos, habilidades e conjurações mágicas se demonstram indicativos de pistas estratégicas que podem ser exploradas pelos jogadores, tornando o universo ficcional mais real e facilita o teatro da mente - mesmo tendo a materialidade do mapa e das miniaturas. As interpretações, ou seja, as falas dos personagens, criam ritmo narrativo e enriquecem a experiência estética. Há também falas do narrador que instigam um senso de urgência e perigo, desafiando os jogadores a pensar de forma mais rápida e a tomar decisões mais assertivas e arriscadas.

Ao final do episódio analisado, após uma longa batalha cujo objetivo foi atingido - aprisionar o vilão em outra dimensão -, há o senso de vitória e o narrador pergunta aos jogadores como eles querem que a cena ocorra. Por mais que um jogo de RPG seja uma experiência mediada - há a movimentação de significado de um texto para outro

(SILVERSTONE, 2011) -, os jogadores são conarradores e comediadores para o mestre, que segue o que foi dito para terminar a narração.

O mestre usa de narrativas que incitam as memórias, tanto dos personagens quanto dos jogadores, evocando o conceito da jornada do herói (CAMPBELL, 1995). Perdas, ganhos, riscos e sensações que levaram até aquele momento. Assim como é narrado o que ocorre na ambientação ao redor após a derrocada do vilão.

O narrador então revela informações que detalham quão perto eles estavam de falhar, o que auxilia na experiência estética e narrativa, dando mais sentido à vitória e esforço do grupo.

A ESTÉTICA DO UNIVERSO FICCIONAL

Utilizando o livro “Elementos de Análise do Discurso”, de José Fiorin (2001), é importante notar os conceitos de semântica discursiva, mais precisamente dentro de temas e figuras. A narrativa de jogos de RPG de mesa costuma entrar no conceito de texto figurativo, por ser mais descritivo, mesmo que abstrato ou não. Isso cria a ilusão de simulacro de realidade - ou seja, universo ficcional real - e a instalação de figuras que, como diriam Greimas e Courtés, geram a iconização (1979, p. 223).

Dentro da figurativização, há o avatar do vilão Vecna, o cenário, o ambiente ao redor, os próprios personagens. Já no campo de tematização, há o perigo iminente da dominação do mundo do universo ficcional, o medo, o poder divino avassalador, a tirania e a destruição - o que leva a sentidos e sensações tanto dos personagens quanto dos jogadores. Os textos figurativos têm a capacidade de criar uma ilusão de realidade, retratando o mundo de forma que pareça real, enquanto os textos temáticos têm como objetivo explicar a realidade, organizando e classificando eventos importantes e estabelecendo conexões e dependências entre eles.

Isso leva diretamente à experiência estética, que agora está em camadas, pois além da experiência interativa entre o indivíduo e o objeto de contemplação (BRAGA, 2017) - isto é, jogador e jogo, ela está imersa na experiência focada e mediada dos personagens - um sub-nível da experiência dos jogadores. Como diria John Dewey em sua obra “A Arte como Experiência” (2010), a experiência estética é de caráter emocional, intelectual e sensorial - o que caracteriza a base dos jogos de RPG - e ela está sempre sendo modificada

pela dinâmica do jogo, tornando cada vez mais real os sentidos vivenciados na interação com o universo ficcional.

Tanto Huizinga (1980) quanto Dewey também dialogam com os conceitos de Wolfgang Iser, em seu livro “O Ato da Leitura - Vol. 1” (1996). Dentro da análise narrativa de jogos de RPG, de acordo com Iser, o jogador relaciona a narrativa que despertará algo em si, estabelecendo condições para que o texto (o jogo) seja efetivo. A compreensão do jogador é que acarretará à imersão e compreensão necessárias, criando situações de relação que não podem mais ser divididas entre sujeito e objeto, assim vivenciando o jogo como um efeito.

Iser, em seu livro “O Ato da Leitura - Vol. 2” (1999), detalha que a interatividade da experiência não é necessariamente estética em si, mas é passível de tematização, o que torna os jogadores conscientes da aquisição da experiência, se tornando transcendental (1999, p. 54). Iser também cita que essa experiência estética forma o *Gestalten* - efeito pelo qual um texto é preenchido com significado pelo leitor durante a leitura -, onde o jogador se envolve e percebe a si mesmo como envolvido no jogo. É a observação do jogador que organiza as percepções e significados que levarão à reorganização dos sentidos para efetivar a experiência estética, atribuindo sentido ao jogo.

Critical Role é um excelente exemplo de como funciona a narrativa transmidiática. Segundo Jenkins, “a narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo” (2009, p. 47). O autor completa que a compreensão desse universo ficcional parte do pressuposto que seus observadores façam a apreensão das informações alocadas em vários canais distintos, como no caso do jogo, a narração, o cenário, a interação com outros membros do grupo, etc (JENKINS, 2009).

No caso do universo ficcional de *Critical Role*, a história tem seu potencial estético desenvolvido em diferentes mídias, enfatizando o transmidiático. Como citado anteriormente, além do jogo em si, há os seguintes desdobramentos: livros com conteúdos originais, aventuras e de cenário¹⁰; revistas em quadrinhos; novas *webseries* com outros narradores e jogadores - conectadas com os episódios originais; e livros romanceados relatando eventos anteriores à campanha original. Tudo isso reforça o que define Jenkins, que, “para que haja transmidialidade, uma história precisa se desenvolver através de

¹⁰ Livros de cenário, ou livros de campanha, são livros que contém grande detalhamento do universo ficcional, abordando assuntos como a criação do universo, divindades, geografia, história e eventos marcantes, etnografia, antropologia, fauna e flora, tecnologia, culturas, etc. Além de conteúdo jogável como espécies, classes, habilidades, itens, equipamentos, etc.

múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2009, p. 114). Porém, o episódio analisado não é transmidiático, há somente a intermídia - os mapas, miniaturas, fichas e o teatro da mente.

Seguindo o potencial transmidiático de *Critical Role*, no episódio contemplado neste artigo, ao final da sessão, o personagem Arkhan, interpretado pelo ator convidado Joe Manganiello, amputa a própria mão esquerda. Ele então rouba o artefato mágico chamado *mão de Vecna* que estava caído ao chão, substituindo então a antiga mão. Tal feito foi considerado dramático, criativo e inesperado - tanto que se tornou uma narrativa oficial que entrou para a história canônica de D&D¹¹.

INTERPRETANDO SENTIDOS E NARRATIVIDADES

Este artigo está pautado com as bases metodológicas da narratologia, assim como da semiótica e do estudo de caso para analisar o episódio em questão do *Critical Role*. Segundo Minayo, “os estudos de caso utilizam estratégias de investigação qualitativa para mapear, descrever e analisar o contexto, as relações e as percepções a respeito da situação, fenômeno ou episódio em questão”. (MINAYO, 2014, p. 164).

Dentro da semiótica, encaixam-se as teorias propostas principalmente pela sociosemiótica, abordadas por Eric Landowski e ricamente comentadas por José Luiz Fiorin (2013). O próprio Fiorin, no livro “As Interações Sensíveis: Ensaio de Sociosemiótica a Partir da Obra de Eric Landowski”, organizado e editado por Ana Claudia de Oliveira, no capítulo intitulado “Estruturas Narrativas”, teoriza que as narrativas possuem três componentes principais que as estruturam, sendo estas personagens, enredo e o espaço-tempo.

Landowski aprofunda tais conceitos no livro “Interações Arriscadas”, abordando os regimes de sentido e de interação. Ao evocar o mundo natural - mesmo em um universo ficcional -, ou seja, tudo o que pertence àquele mundo, Landowski explica que se admite que “o estatuto actancial de um ator qualquer, isto é, o tipo de competência que lhe será reconhecido, tão é dado no plano ontológico mas resulta de uma construção efetuada pelo observador.” (2014, p. 33).

¹¹ D&D BEYOND. Joe Manganiello on stealing the Hand of Vecna. YouTube, 12 de dezembro de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IBFjZHTHcHg>>. Acesso em: 19 de maio de 2023.

No âmbito da narratologia, como diria Gérard Genette, entende-se a narrativa como a designação do enunciado narrativo que assume a relação de um acontecimento, assim como a sucessão de acontecimentos (1979). “A análise da narrativa significa, então, estudo de um conjunto de ações e de situações consideradas nelas mesmas” (GENETTE, 1979, p. 24). A fundamentação para a interpretação e compreensão de jogos de RPG é, se não, o discurso narrativo e sua abordagem acerca da narração de ações, pensamentos, sentidos, acontecimentos e as consequências derivadas dos mesmos e suas relações. Ainda sob a ótica de Genette, o estudo do discurso narrativo analisa as relações entre narrativa e história, entre narrativa e narração e, por último, entre história e narração (1979).

Tal divisão classificava os problemas da narrativa em três categorias: a do *tempo*, onde se exprime a relação entre o tempo da história e o do discurso; a do *aspecto*, ou a maneira pela qual a história é percebida pelo narrador; a do *modo*, isto é, o tipo de discurso utilizado pelo narrador. (GENETTE, 1979, p. 24)

O *tempo* é importante para situar e dar sentido de continuidade aos acontecimentos e suas consequências. O *aspecto* é como o narrador - tanto o mestre quanto os jogadores (co-narradores) - percebem o sentido da narração que implicará no *modo*, ou seja, sob qual abordagem a narração acontecerá. É importante que as narrações - e narrativas - estejam pautadas sob essas categorias para facilitar o sentido e compreensão do curso da história e das ações. Ao interpretar um personagem, é preciso ser condizente com os conceitos preestabelecidos de cada um, caso contrário, descaracteriza o decorrer da história, cria-se estranhamento - em suma, perde-se o sentido narrativo e lógico. Mesmo nos momentos de improvisação - isto é, o que não foi programado - os *personagens do mestre*, ou PDM - mais comumente chamados de *non-playable characters*, ou NPC -, ou seja, os personagens interpretados pelo mestre criados durante os momentos de improviso¹², precisam fazer sentido dentro da estrutura narrativa.

¹² Por mais que um universo ficcional já tenha personagem, locais e situações gerados pelo mestre, sempre haverá momentos que não foram previstos - o que já é previsto em si -, que levarão a outros acontecimentos. Cabe ao narrador improvisar e descrever as novas narrativas que surgem no decorrer das sessões. Geralmente, jogadores consideram bons mestres aqueles que sabem improvisar sem transparecer que foi improviso - o que aumenta a percepção do universo ficcional ser um organismo vivo.

EIXOS DE ANÁLISE DE JOGOS DE RPG

Para melhor compreender como realizar a análise proposta, é também preciso a utilização de outras metodologias como formas de aplicação desses métodos (MARTINO, 2008). A metodologia de observação se faz condizente com a análise. A observação sem participação permite compreender o contexto como um espectador, podendo tomar notas de vários eixos sem que haja interferência. Por fim, toda análise de jogos de RPG é majoritariamente um estudo de caso - as sessões e campanhas -, complementada pela análise de conteúdo (BARDIN, 2011), estudo de narrativa, seguido de coleta de documentos, como a materialidade produzida para o jogo - fichas, livros, imagens, históricos e demais textos. Em suma, são pesquisas qualitativas, mas que também contemplam o quantitativo caso a parte mecânica e numeral seja observada - como valores em fichas, resultados de rolagens dos dados, etc.

Para experimentar o que propõe o artigo, será levado em consideração o 114º episódio da primeira temporada de *Critical Role*, que foi ao ar via *streaming* na data 05/10/2017, com duração de 5:44:46 horas, intitulado “*Vecna, the Ascended*”. Como objeto de análise, esse episódio evoca diversas percepções que auxiliam a compreensão da experiência estética de um jogo de RPG.

Com as metodologias e objeto definidos, para que então seja feita a análise de uma campanha de jogos de RPG é necessário observar os aspectos narrativos, midiáticos e semióticos envolvidos. Com todos esses conceitos analíticos em mente, este artigo propõe a criação desses eixos de análise. Uma análise científica pode se basear em todos esses parâmetros, somente em um, ou na combinação de dois - a proposta da pesquisa é que decidirá qual será a melhor base de estudo.

I. Aspectos Narrativos: tipos de narrativa, a realidade (fictícia ou não), ambientação, gênero temático, mensagem, expressão emocional, proibições e personagens. Estes, se analisam por: construção moral; competências; desenvolvimento; relações narrativas; relações reais (entre jogadores).

II. Aspectos Midiáticos: Mecânica; dispositivos interacionais (interações mecânico-narrativo; interatividades intermidiáticas e transmidiáticas); nível de desafio; e plasticidades.

III. Aspectos Semióticos: Efeitos; Imagético; Iconização; Estruturalidade.

Assim sendo, dentro dos critérios de análise sugeridos pode-se compreender que o episódio analisado possui as seguintes descrições:

I. Aspectos Narrativos: o episódio em questão, por ser o 114º - e penúltimo da temporada - demonstra que é de uma longa campanha, com trama semi-estruturada - devido os roteiros por parte do mestre -, cujas consequências narrativas incorporam e modificam o enredo. A história se passa em um universo ficcional criado por Matthew Mercer, com grande nível de detalhamento, em um mundo de fantasia épica medieval, com temática de aventura. Há a moralidade do bem versus mal, sacrifício, coragem, amizade, lealdade e traição, além de muitos momentos de humor, terror e drama. Por ser uma campanha que abrange diversos públicos, não há narrativas de violência extrema ou mais sensíveis. A história possui bom desenvolvimento, visto que durou muito tempo, tendo se iniciado antes dos eventos do *streaming* - o que leva a um grande detalhamento de construção de personagens, com morais bem estabelecidas e relações muito bem construídas e percebidas. As personalidades são bem estruturadas, com interpretações condizentes com a construção de cada personagem e o modo com que cada um interage entre si e com o universo ficcional. As interpretações e narrações auxiliam o mundo a ser vivo e moldam como o jogo é percebido pelos membros e pelos espectadores. Os jogadores também nutrem vínculos próximos, visto como interação entre si durante o episódio.

II. Aspectos Midiáticos: o sistema utilizado é o D&D 5ª edição, com utilização das regras oficiais enriquecidas com *homebrews*¹³ criados pelo narrador, como a classe *gunslinger* (pistoleiro), cenários, itens e etc. Também há um equilíbrio entre *RAW* e *RAI*¹⁴ e demais regras, que são conectadas com a narrativa, com pequenas pausas para que as regras sejam compreendidas, possibilitando agilidade no andamento da campanha. O desafio é alto, com grandes chances de mortes ou falhas. No episódio em questão, o diálogo perante o maior obstáculo, Vecna, estava fora de questão, e a única solução possível era a batalha. Os dispositivos interacionais surgem na intermídia, com a plasticidade dos mapas físicos e miniaturas e pelo próprio sistema que permite

¹³ *Homebrew* é o termo para regras e conteúdo não-oficiais criados por jogadores.

¹⁴ *RAW* significa *rules as written*, ou regras como escritas. Já *RAI* significa *rules as intended*, ou regras como pretendidas.

agenciamentos táticos locais, além do teatro da mente. A sonoplastia se faz presente com música ambiente, sonoplastia e canções. Não há aspectos transmidiáticos durante o episódio analisado.

III. Aspectos Semióticos: o episódio analisado possui efeitos de luzes, principalmente quando o narrador coloca o mapa de batalha na mesa. A trilha sonora e canções também geram sentido e enriquecem a ambientação da cena, assim como a narração do mestre que é capacitado em sonoplastias, onomatopéias e vocalizações. O conteúdo imagético é presente durante a vinheta de abertura, com os atores caracterizados como os personagens que interpretam. A principal iconização do episódio, apesar de ser uma miniatura - dentro do eixo midiático da plasticidade -, é a representação de Vecna, criado especialmente para o episódio, em tamanho diferenciado, representando a materialização de seu status divino. A utilização das miniaturas, do mapa modular e a narrativa fluida são interdependentes, gerando uma estrutura de sentido condizente com o esperado de um jogo dinâmico de RPG.

Com a análise do episódio dentro dos eixos propostos, é possível perceber melhor como o jogo se desenvolve. Matthew Mercer inicia o episódio descrevendo acontecimentos passados que levaram o grupo até o momento do início da sessão. O grupo *Vox Machina* está enfrentando o desafiante *lich*¹⁵ Vecna. Enquanto alguns membros do grupo cuidam dos feridos, outros se preparam para enfrentar Vecna no topo da torre que se encontram. O tempo é curto e o narrador descreve que eles têm apenas 20 segundos para decidir seus próximos movimentos.

Vecna, the Ascended, é um episódio que possui muitos elementos de análise segundo as propostas deste artigo. Primeiramente, dentro da narratologia, há os eixos de *tempo* - como lembrar eventos passados e recentes na abertura para ambientar jogadores e espectadores, além de outros momentos que descrevem as ações presentes. Também evoca-se a noção da urgência em lidar com o vilão em questão. O eixo do *aspecto* está presente na abordagem narrativa causada pela percepção de sentido dos acontecimentos na mesa - Percy, o pistoleiro do grupo, opta por uma abordagem arriscada para lidar com inimigos menores no campo de batalha - o que pode ser categorizado como tática de

¹⁵ O termo *lich* se refere, geralmente, a um poderoso conjurador arcano, normalmente da classe mago, que realizou um ritual arcano nefasto de transformação, tornando-se um morto-vivo inteligente, assim alcançando a imortalidade.

controle, no intuito de regular o campo de batalha e minimizar os danos. O *modo* envolve como os personagens reagem às descrições e situações que se encontram, gerando a narração em si - Scalan, o gnomo bardo, sempre que concede o bônus de inspiração a outros personagens, opta por um modo narrativo poético-musical, enriquecendo a interpretação de um personagem com histórico de vida de um menestrel.

Em relação ao aspecto midiático, o teatro da mente evoca o plano da imaginação na consciência de cada membro do grupo, e também se estende ao espectador. Esse eixo de análise configura intermedialidade, agindo dentro e fora da mesa, juntamente com os mapas e miniaturas representando o cenário e personagens, enriquecidos pela iluminação e *design* sonoro.

Na semiótica, a narração precisa ser descritiva para ser compreendida, gerando sentidos simulando a realidade do universo ficcional, com a iconização de personagens e tematização de eventos e acontecimentos. No trecho que descreve a abertura do episódio, é possível notar como a visualização mental da cidade atacada por um titã cria sentidos, evocando sentimentos e valores de medo, terror, destruição, caos e morte.

Apesar de a semiótica e a narratologia levarem a caminhos diferentes de análise, aqui ambas serão levadas em consideração, para exemplificar como um jogo de RPG pode ser analisado - ou gerando diálogo entre as metodologias, tal qual a semionarrativa (GÓES, 1997). Esta, que necessita de conteúdo visual e semânticos para que possa ocorrer - o que novamente leva à transmedialidade. Dentro dessas percepções ainda há o gênero da campanha a ser discutido: a temática é fantasia épica, com elementos medievais e folclóricos eurocêntricos.

Por ser uma experiência mediada (SILVERSTONE, 2011), os próprios personagens de RPG - dos jogadores e do mestre - são ontologicamente narrativos em essência (CIVILIENE, 2020), gerando sentido sem necessariamente gerar o mesmo valor - como a estilização metonímica, isto é, a moral em traços físicos, com valores visíveis (MARTÍN-BARBERO, 1997) -, apesar de que em casos específicos da iconização, o próprio Vecna é metonímico.

A INICIATIVA CRÍTICA

Por mais que pesquisas sobre jogos de RPG na Comunicação não sejam inéditas, ainda há muitos meios para se explorar, por ser um campo rico em diversas áreas de

estudos - como narratologia, semiótica, mediações, transmidialidades, intermidialidades e outros campos que podem ser analisados além dos citados neste artigo. A grande experiência que é participar de uma mesa de RPG - ou mesmo observá-la -, experiência esta que é estética por natureza, modifica o observador, integrando-o ao processo, e vice-versa, gerando uma dimensão comunicativa (CARDOSO FILHO, 2011). A experiência estética, no fim, é capaz de produzir narrativas e pode ser organizada narrativamente (MARQUES; MARTINO, 2015).

Uma campanha de RPG, ou mesmo um jogo *one-shot*¹⁶, pode produzir diversos sentidos. As narrativas evocam que os participantes possam estimular a criatividade, empatia, inteligência emocional, estimulam racionalidades diante de situações - como resolução de conflitos ou questões sociais e inclusivas (SILVERSTONE, 2002, p. 34). As teorias de mediações bem embasadas podem gerar maior eficácia na entrega dos sentidos a serem percebidos pelos participantes.

Jogos de RPG, como D&D, estão presentes na mídia em seriados como *Stranger Things* (2016), o filme recém-lançado *Dungeons & Dragon: Honra Entre Ladrões* (2023), diversos *webseries* e *streamings*, assim como uma futura série televisiva¹⁷ que será produzida pela *Paramount Pictures*, em conjunto com a Hasbro e *Wizards of the Coast*. Assim, há muita midiatização e materialidade para análise, fomentando esse avanço no campo científico da Comunicação e do RPG.

Este artigo tem também como objetivo fornecer um ponto de partida para futuras pesquisas, oferecendo eixos de análise que podem ser aprofundados e detalhados por métodos de pesquisa posteriores.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 1971.

¹⁶ Termo para designar jogos de somente uma sessão.

¹⁷ MEEHAN, A. Dungeons & Dragons is being made into a TV series by Red Notice filmmaker. **Dice Breaker**, 2023. Disponível em: <<https://www.dicebreaker.com/games/dungeons-and-dragons-5e/news/dnd-tv-series-announced>>. Acesso em: 29 de maio 2023.

BRAGA, J. L. Dispositivos Interacionais. In: **Matrizes Interacionais: a comunicação constrói a sociedade**. Campina Grande: Eduepb, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

CARDOSO FILHO, Jorge. **Para “apreender” a experiência estética**: situação, mediações e materialidades. Revista Galáxia, São Paulo, n. 22, p. 40-52, dez. 2011.

CIVILIENE, Gabriele Salcinte. **Modelando a Tradução como um Teatro da Mente**: orações indiretas e efeito interno. Signum: Estudos da Linguagem, Londrina, v. 23, n. 2, p. 23-41, ago. 2020.

DE OLIVEIRA RIBAS, Nicolas; TEIXEIRA, Narle Silva. Design sonoro no RPG de mesa: uma estratégia para imersão. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 9, p. 3499-3509, 2016.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FIORIN, J. L. Estruturas narrativas. In: Ana Claudia de Oliveira. (Org.). **As interações sensíveis**: ensaios de sociosemiótica a partir da obra de Eric Landowski. 1 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 15ª ed. São Paulo: Contexto, 2001.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1979.

GÓES, Lúcia Pimentel. O diálogo de linguagens em semionarrativas do Brasil, Portugal e África. **Via atlântica**, v. 1, n. 1, p. 154-169, 1997.

GREIMAS, J; COURTES, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, p. 233, 2008.

HJARVARD, Stig. **Midiatização da Cultura e da Sociedade**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: a study of the play-element in culture. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1980.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1996.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético, vol. 2. São Paulo: Editora 34, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

LANDOWSKI, Eric. **Interações arriscadas**. Trad: Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores. Centro de Pesquisas Sociossemióticas, p. 33, 2014.

MARQUES, Angela Cristina Salgueiro; MARTINO, Luis Mauro Sá. A comunicação, o comum e a alteridade: para uma epistemologia da experiência estética. **Logos**, v. 22, n. 2, 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em comunicação**: projetos, ideias e práticas. Petrópolis (RJ): Vozes, 2018.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: Pesquisa Qualitativa em Saúde. São Paulo: HUCITEC Editora, 2014.

RAJEWSKI, I. **Intermedialidade, intertextualidade e remediação**: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N (org.). **Intermedialidade e estudos interartes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.