

## HIPERVERSO TRANSNARRATIVO: uma análise da transmidialidade orgânica dos jogos de RPG<sup>1</sup>

Mateus PEGORARO<sup>2</sup>  
PUC Minas, Belo Horizonte, MG

### RESUMO

Utilizando os modos de engajamento — *mostrar, contar e interagir* —, este artigo analisa as mídias e teorias narratológicas acerca da transficcionalidade dos jogos de RPG. Jogos dessa categoria são uma forma de linguagem e mídia própria que reúnem diversos dispositivos interacionais que, através da mediação, expandem organicamente universos ficcionais interativos. A pesquisa aponta para a geração do conceito de *hiperverso transnarrativo* — um universo interativo expansivo e complexo que interconecta narrativas em diferentes mídias.

**PALAVRAS-CHAVE:** hipernarrativa; universo narrativo, transmidialidade, dispositivos interacionais; RPG.

### 1 INTRODUÇÃO

As produções baseadas em jogos de RPG (do inglês *Role-playing game*, ou jogo de interpretação de papéis) estão cada vez mais midiaticizadas e narrativamente expandidas. Desses jogos, um dos principais é *Dungeons & Dragons*, popularmente conhecido como D&D. Atualmente na 5ª edição, D&D consta, desde seu lançamento em 2014, com mais de 90 conteúdos editoriais — sem contar os milhares de outras produções *homebrew*<sup>3</sup> criadas por fãs e demais editoras. Além disso, a *Wizards of the Coast*, ou *WOTC*, editora responsável pela criação e gerência de todo conteúdo de D&D, coordena os demais projetos transmidiáticos do *universo narrativo* de D&D — termo utilizado para designar um modelo narrativo dinâmico que une todos os textos<sup>4</sup> de um sistema (Ryan, 2013). Vários desses conteúdos são adaptados para outras mídias após o lançamento, como no caso do filme: personagens e equipamentos que aparecem

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Comunicação da PUC Minas, email: [mtpegoraro@gmail.com](mailto:mtpegoraro@gmail.com).

<sup>3</sup> Termo para todo conteúdo criado, expandido e/ou alterado pela comunidade consumidora de alguma mídia.

<sup>4</sup> Em relação ao termo “texto”, ele não se refere a uma produção literária, que se encontra escrito em palavras. O texto é o suporte ou mídia que possui algum conteúdo, logo, um filme, música ou imagem, por exemplo, são formas de texto. O leitor é quem interage ou consome aquele conteúdo, não somente quem lê uma produção literária. Esse conceito será levado em consideração ao longo do artigo.

na produção audiovisual foram lançados posteriormente na plataforma *D&D Beyond*<sup>5</sup> utilizando as regras do RPG de Mesa.

Através da análise de mídias e diversos conceitos narratológicos, de dispositivos interacionais, assim como teorias e práticas que analisam diferentes mídias, entende-se que o RPG é a própria forma de linguagem — assim, sendo organicamente transmidiático, alterando e expandido universos ficcionais interativos, gerando o conceito de *hiperverso transnarrativo*.

## 2 A ORGANICIDADE TRANSMIDIÁTICA DOS JOGOS DE RPG

Absolutamente todo conteúdo de D&D é transficcional (Ryan, 2013) e permeia as narrativas transmidiática (Jenkins, 2015) dos elementos que constam nas diferentes mídias, assim como o *lore*<sup>6</sup> do cenário que é expandido e continuado. Materiais anteriormente lançados em antigas edições ainda são explorados atualmente, dando continuidade a diversas narrativas.

Por ser um sistema narrativo, o RPG pode ser analisado a partir de noções da narratologia. Segundo 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). Segundo Tom Gunning, o discurso narrativo é o meio de expressão de uma história. Gunning diz que “a narrativa pode se referir à real linguagem de um texto que conta uma história” (1999), logo, leva à compreensão necessária que possibilita o ato de transficcionalidade de elementos de um texto a outro e apontam para um *universo narrativo* transmidiático.

A narrativa abrange os acontecimentos e relações dentro de um universo ficcional e o seu funcionamento. O *universo narrativo* inclui a construção mental desenvolvida ao longo da leitura desses textos — o *teatro da mente*<sup>7</sup>. Assim, o RPG se utiliza de algum texto que possui a base do *universo narrativo* que será então

<sup>5</sup> Plataforma online que reúne diversos conteúdos oficiais e de parceiros da *WOTC*, com venda de conteúdo e mesa virtual (*VTT*).

<sup>6</sup> Termo utilizado pela comunidade acerca do conhecimento específico no que tange qualquer conteúdo a um cenário específico.

<sup>7</sup> Termo oriundo das mídias de rádio, que encenam dramas com sons e palavras (Verma, 2012, *apud* Civiliene, 2020). É a manifestação mental dos acontecimentos da história, sendo imaginado particularmente por cada um dos membros do grupo, assim como no imaginário coletivo.

---

transportado para a mesa do jogo, para então ser modificado, expandido e explorado narrativamente — o que torna os jogos de RPG organicamente transmidiáticos. A narrativa transmídia é um ato de transficcionalidade (Ryan, 2013), ou seja, quando entidades ficcionais migram entre diferentes textos (sendo de mesma mídia ou não).

Para se envolver com a narrativa de um jogo de RPG, é preciso que o narrador faça um processo que Huizinga (1980) comenta no começo do capítulo VIII de *Homo Ludens*, traduzido como “Os elementos da *mitopoiesis*” (tradução do autor), cuja palavra deriva do grego “criação de mito”. É o estilo narrativo que consiste na criação ficcionalizada do *mythos* — conjunto de elementos do *universo narrativo* que fazem parte dos componentes *estáticos* que permeiam a natureza daquele universo.

Narrar um jogo de RPG é um ato constante de mediação, ou seja, o movimento de significado de um texto para o outro (Silverstone, 2011). O mestre, também chamado de narrador, como entidade que conta a história, torna-se midiaticamente o principal agente responsável pela hermenêutica do *universo narrativo*. O ato de mestrar é traduzir e interpretar a circulação de significados que conta o desenvolvimento da história, descrevendo a realidade do *universo narrativo*, para que haja compreensão da leitura (narração) por parte dos leitores (jogadores). Mediar é interpretar, que é a representação da hermenêutica de um agente e seu discurso narrativo, imitando a quintessência narrativa de tal agente. O mestre toma para si o papel de representante, e, em contrapartida, os jogadores percebem através dele o agente representado, tornando-se entidade mediadora que concretiza uma solução discursiva que se afirma como substituto do agente — pois, este último, é essencialmente ausente (Lopes; Reis. Pág. 46, 1988) por existir apenas no imaginário (ou *mythos*) daquele *universo narrativo*, por mais que haja um agente equivalente no mundo real.

A narrativa transmidiática também é desenvolvida pelo jogador. Este, em momentos fora do jogo, pode desenvolver em conjunto com o narrador, outros aspectos da narrativa e da história de seu personagem. Textos literários e imagéticos podem ser criados, expandindo narrativas que não puderam ser exploradas em mesa, ou que necessitam ser feitas fora de jogo, como contar os acontecimentos entre cenas e saltos temporais dentro da história. Também através de redes sociais ou demais plataformas, é possível que a narrativa continue sendo desenvolvida entre mestre e jogadores.

### 3 INTERACIONALIDADES TRANSFICCIONAIS

Nos estudos de mídia, os dispositivos interacionais são compreendidos como códigos e características que integram os conceitos básicos do fenômeno comunicacional, como teoriza José Luiz Braga, que argumenta que o fenômeno comunicacional se dá em episódios internacionais presenciais ou mediados entre grupos e pessoas, caracterizando um processo que favorece a ação conjunta entre seus participantes (pág. 20-21, 2017).

Assim é possível determinar um paralelo entre o conceito de dispositivos interacionais e os jogos de RPG, que são experiências comunicacionais mediadas, logo, possuem matrizes relevantes na construção social da realidade, tanto a nível de *universo narrativo*. Os jogos são sempre mediados pelo mestre, caracterizando processos e ações conjuntas que permitem o avanço da narrativa colaborativa que é explorada e desenvolvida pelos participantes.

É preciso notar que grande parte desses dispositivos interacionais são oriundos do princípio de que o *universo narrativo* será explorado no RPG através dos jogos. Como um RPG, há a própria linguagem, mas como universo transficcional, cada mídia articula diferentes formas de comunicação, que demandam outros conjuntos de regras e dispositivos interacionais. Logo, é necessário identificar as principais linguagens utilizadas nas mídias articuladas na construção do *universo narrativo* de D&D, pois a narrativa transmidiática utiliza os *modos de engajamento* (Hutcheon, 2011) — *contar*, *mostrar* e *interagir* — para promover a expansão desse universo através das mídias literárias *Livro do Mestre* (2014) e *Guia do Aventureiro da Costa da Espada* (2015); o filme para cinema “*Dungeons & Dragons: Honra entre Rebeldes*” (Paramount Pictures, 2023); e o jogo eletrônico “*Baldur’s Gate III*” (Larian Studios, 2023).

O *contar* pode ser entendido, a princípio, como um modo de engajamento da literatura. No nosso caso, o conteúdo literário oriundo do livro de RPG, base para expansão transmidiática do universo. Já o modo *mostrar* se encaixa na produção cinematográfica analisada. Por mais que uma narrativa audiovisual seja também um ato de *contar*, aqui o sentido difere por envolver o que é considerado performático, por envolver aspectos audiovisuais e o tipo de adaptação que uma mídia cinematográfica necessita e compreende. O conceito de *interagir* abrange o modo de *mostrar* com outro

---

nível de profundidade, sendo o modo que é abordado através do jogo eletrônico, pois “essa junção do *mostrar* com o *interagir* desafia qualquer compartimentalização dos modos de engajamento, porém o jogador desempenha um papel mais ativo na construção da história do que o público de um filme” (Hutcheon, 2011, p. 185).

Ao relacionar os dispositivos que auxiliam a contar o jogo de mesa, começa-se pelo sistema utilizado, que é a mecânica do jogo, configurando conjunto de regras oficiais e/ou criadas pelo mestre, que influenciam na narrativa inteira. Há outros dispositivos — como imagens, textos literários, plataformas digitais, sonoplastia, miniaturas, dados, gelo seco, iluminação, etc —, plataformas de *VTT*<sup>8</sup>, além de papel, caneta, lápis e borracha. Os ainda os dados de RPG com resultados das rolagens que direcionam como os participantes irão interpretar os personagens e acontecimentos.

De modo inter e/ou transmidiático, os jogadores de RPG podem produzir extenso conteúdo literário. Além de notas durante as sessões, como de nomes de personagens ou locais, esse tipo de texto orienta com informações coletadas, pistas ou mesmo como um diário de jogo. De maneira intermediática (Rajewski, 2012), as produções textuais lembram os jogadores de detalhes importantes para acessar durante os jogos, e na transmídia, essas produções literárias contam histórias e eventos que ocorrem fora da mesa, expandindo o *universo narrativo*.

Há, por fim, os três principais dispositivos interacionais do RPG, que são intrinsecamente correlacionados entre si, e todos dependem da interação entre eles. O narrador, os jogadores e a mesa de RPG. Uma mesa de RPG não existe sem o narrador, que não irá narrar para si mesmo, assim como os jogadores precisam do narrador e da mesa para interagir, formando um sistema complexo que independe de sistema, apenas desses dispositivos interacionais. Toda mesa de RPG é o ato da expansão e adaptação transmidiática, sendo singular em sua narrativa.

#### **4 O HIPERVERSO TRANSNARRATIVO**

Conclui-se que o RPG é uma forma de linguagem, cujos participantes definirão como ela será empregada e compreendida, possuindo diversos códigos, dispositivos e interações que levam à possibilidades quase infinitas de experiências distintas. Ou seja, como objeto de estudos da Comunicação, jogos de RPG são a própria mídia, sendo rico

---

<sup>8</sup> Sigla para *virtual tabletop*, ou seja, plataforma que simula uma mesa de RPG.

sistema midiático que se desdobra em outras e expressam diferentes experiências culturais, expandindo, interagindo e construindo significados. Assim, seus diversos dispositivos interacionais criam oportunidades para explorar a interação entre as lógicas narrativas inteligíveis e sensíveis em diferentes contextos midiáticos.

Por mais que haja diversos *universos narrativos* que sejam transmídia, como produções cinematográficas e quadrinhos, o RPG é uma linguagem própria de adaptação e expansão de narrativas organicamente transmidiático. Seja como dispositivo interacional, mídia, jogo ou prática narrativa, acaba por formar o conceito de *hiperverso transnarrativo*, que é: i) um *universo narrativo* expansivo e complexo; ii) possibilita narrativas que se interconectam (ou não), exploradas em diferentes mídias; iii) gera universos ficcionais interativos, logo, hipernarrativos por essência.

## REFERÊNCIAS

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

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.

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

GUNNING, T. Narrative Discourse and the Narrator System. BRAUDY, L., COHEN, M. **Film Theory and Criticism**: Introductory Readings. New York: Oxford University Press, 1999, p. 470-481.

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

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Santa Catarina: Editora UFSC, 2011.

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

LOPES, A.C.; REIS, C. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

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. p. 15-45.

RYAN, M-L. **Narrativa transmídia e transficcionalidade**. Celeuma. No. 3, dezembro de 2013, p. 96-128.

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