

RPG: facetas do mito na sociedade do espetáculo

Rafael Carneiro Vasques

Ao se analisar um documento de cultura, é fundamental compreender quais as condições materiais, históricas e sociais que afetaram a produção deste.

Quanto ao RPG, deve-se levar em conta o momento em que o RPG foi criado, visto que foi desenvolvido nos Estados Unidos na década de 1970 por jogadores de jogos de tabuleiro que simulavam guerras (históricas ou fantásticas)¹.

O primeiro RPG, chamado *Dungeons & Dragons*, assimila elementos de literatura fantástica com regras dos jogos de simulação de combates para propor uma atividade de narrativa compartilhada na qual os jogadores interpretam personagens na história. Com o sucesso deste tipo de jogo, outras editoras passaram a publicar RPGs que exploravam outros tipos de histórias (super-heróis, terror, etc.). Esta diversidade expandiu o número de participantes e produziu uma grande variedade de temas e variações nas regras. Este processo fez com que novas concepções mágicas e míticas se tornassem cada vez mais presentes nas mesas de RPGs, assim como temas filosóficos, que passaram a ser abordados nos jogos.

Esta assimilação de elementos mágicos e míticos em narrativas compartilhadas acaba por refletir aspectos singulares. Em primeiro lugar, o RPG é criado em uma sociedade na qual estes elementos sobrenaturais são reorientados dentro do Ocidente moderno. Este processo foi chamado de *desencantamento do mundo* pelo sociólogo alemão Max Weber² ao apontar para a crescente racionalização e intelectualização que passa a definir a visão de mundo hegemônica na sociedade contemporânea. Desta forma, a ciência passa a ser a principal fonte de discurso sobre a realidade.

No entanto, mesmo que hegemônica, esta visão de mundo não extingue a crença em forças sobrenaturais, mas transfere a perspectiva mágica ou religiosa para esferas marginais de explicação da realidade. Este processo histórico pode ser visto durante vários momentos da sociedade humana: o nascimento religioso do teatro grego que acaba por se afastar de sua religiosidade³, os aspectos mundanos do barroco alemão⁴, etc.

¹ EWALT, David M. **Dados e homens**: a história de Dungeons & Dragons e seus jogadores. Rio de Janeiro: Record, 2016.

² WEBER, Max. **Ciência e Política**: duas vocações. São Paulo: Cultrix, 1972.

³ VASQUES, Rafael. C.; TEIXEIRA, Francisco. D.; CARIA, Vitor. C. O bestiário medieval e os livros de monstros do RPG. In: **Revista Mais Dados**, v. 3, p. 06-34, 2016.

⁴ BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

Concomitante ao desenvolvimento de uma racionalidade dessacralizada, toda a visão de mundo de uma época se soma ao surgimento do capitalismo que acaba por afetar completamente os parâmetros da vida dos indivíduos na sociedade.

Na década de 1960, um grupo de intelectuais fundou a *Internacional Situacionista*, que teve como principal texto o livro escrito por Guy Debord chamado *A Sociedade do espetáculo*. Neste livro, o autor define as sociedades que implementaram os modos de produção modernos como espetaculares. Nestas sociedades, a relação entre os indivíduos dá-se mediada por imagens, constituindo uma visão de mundo que se objetivou⁵.

Com a distinção feita por Aristóteles entre o valor de uso e o valor de troca⁶, pode-se compreender a possibilidade de produção de um equivalente geral artificialmente produzido, pois permite valorar objetos diferentes a partir de contextos diferentes. Desta forma, todas as coisas admitem um duplo uso que se alterarão dependendo dos contextos. Diferentes produtos produzidos por diversos povos em variados contextos sociais e históricos acabam por se enquadrar em um esquema socialmente constituído.

Esta distinção é reutilizada por Karl Marx ao se analisar a produção de mercadorias na sociedade capitalista, que está intimamente relacionada com a elaboração do conceito de fetichismo da mercadoria, na qual se observa um distanciamento cada vez maior entre o indivíduo e a mercadoria, além da elaboração marxista do conceito de alienação, na qual se pontua o distanciamento entre o trabalhador e o seu trabalho.

Este processo de separação entre o trabalhador e o produto de seu trabalho acaba por afetar, segundo Debord, a clássica antinomia entre *ser* e *ter*⁷, pois esta sofre uma alteração na qual o *parecer* torna-se preponderante em relação ao *ter*.

O pensador francês apresenta uma transformação também na forma de se compreender o tempo. O tempo mítico é o tempo cíclico, no qual a experiência está ligada à experiência da natureza dos povos nômades. Com a passagem para a agricultura sedentária, o ser humano passa a se libertar parcialmente do tempo cíclico, que logo é reconstituída pelo ritmo da passagem das estações: “O mito é a construção unitária do pensamento que garante toda a ordem cósmica em torno da ordem que essa sociedade já realizou de fato dentro de suas fronteiras”.⁸ Em suma, o mito está intimamente relacionado com a estrutura social que a produz e reproduz, mantendo as ações dos indivíduos dentro de uma lógica ligada a entidades ou forças sobrenaturais.

⁵ DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

⁶ ARISTÓTELES, **A política**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.

⁷ FROMM, Erich. **Ter ou ser?** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

⁸ DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997, p. 89.

O rompimento com o tempo cíclico é realizado com as religiões monoteístas, que apontam a irreversibilidade do tempo que trará o messias e o reino de Deus e assim afetam a experiência do tempo entre seus seguidores. Com o desencantamento do mundo acrescido ao desenvolvimento do capitalismo, ocorre o surgimento de um tempo dessacralizado, que acaba por se converter em um tempo-mercadoria em que a igualdade quantitativa passa a ditar a relação entre os indivíduos e seus produtos, apagando as diferenças quantitativas do tempo e das experiências. Torna-se, para o autor, um tempo pseudocíclico⁹ no qual a produção e consumo de imagens está ligada à condição espetacular da sociedade atual. A relação entre os indivíduos passa a ser constantemente mediada por ferramentas tecnológicas que se pautam por um imediatismo de reações direcionado pelas alternativas dadas aos seus usuários. Desta forma, cada vez mais se comunica por modelos pré-estabelecidos. Segundo o autor,

O sistema econômico fundado no isolamento é uma *produção circular do isolamento*. O isolamento fundamenta a técnica; reciprocamente, o processo técnico isola. Do automóvel à televisão, todos os *bens selecionados* do sistema espetacular são também suas armas para o reforço constante das condições de isolamento das “multidões solitárias”. O espetáculo encontra sempre mais, e de modo mais concreto, suas próprias pressuposições.¹⁰

É na sociedade espetacular dessacralizada que o RPG surge, alterando a forma como as referências mágicas e míticas são reelaboradas pelos seres humanos. Na era da reprodutibilidade técnica, a arte tem seu valor de culto diminuído e aumenta o valor de exposição¹¹, mas ainda é utilizada como matéria-prima, principalmente por artistas. A inserção das referências mágicas e míticas no universo lúdico possibilitada pelos RPGs possibilita aos jogadores um tipo diversificado de experiência em relação à esfera sobrenatural: o prazer lúdico e criativo da produção narrativa oral.

O mito já produziu, na Grécia antiga, uma manifestação artística chamada tragédia, na qual os tragediógrafos faziam releituras sobre os grandes temas religiosos. Entre os gregos, as encenações ocorriam durante festas religiosas, mas os autores não tinham de se manter fiéis aos mitos. Livres da obrigatoriedade de seguir as narrativas míticas em cada detalhe, Aristóteles aponta para uma função da representação trágica: causar uma catarse, ou seja, uma purificação das emoções de terror e piedade.¹² A finalidade última, para o estagirita, é

⁹ DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997, p. 103.

¹⁰ Idem, *Ibidem*, p. 23.

¹¹ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. *In*: _____. **Obras escolhidas**: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996.

¹² ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: ArsPoetica, 1993.

causar uma sensação de purificação dessas paixões no público, ou seja, de afetar a subjetividade dos ouvintes.

Cabe aqui ressaltar uma importante reflexão feita por Claude Lévi-Strauss sobre uma cura xamânica descrita pelo autor e certa proximidade desta com práticas da psicanálise: “Nesse sentido, a cura xamânica se situa a meio caminho entre nossa medicina orgânica e as terapêuticas psicológicas como a psicanálise. Sua originalidade está em aplicar a desordens orgânicas um método muito próximo destas últimas”.¹³

Para o autor, a proximidade entre o xamã e o psicanalista podem ser divididas em dois aspectos:

1. Oralidade: o xamã se coloca como orador e o psicanalista se coloca como ouvinte;
2. Mito: o uso do mito como forma prima sobre a qual a relação entre xamã e psicanalista utilizam para realizar sua cura.¹⁴

Neste mundo dessacralizado no qual o tempo mítico é encontrado apenas no próprio ser humano, ocorre então a apropriação desta esfera por grandes corporações comerciais. Os antigos deuses tornam-se personagens de franquias milionárias que em nada mais se relacionam com elementos particulares de seus significados internos.

Ao se refletir sobre o poder do Oráculo de Delfos sobre os gregos, deve-se compreender sua existência como capaz de produzir impactos reais no cotidiano da população helênica. Existia, portanto, uma esfera autônoma da religiosidade que poderia se contrapor ao poder secular. Na atual sociedade do espetáculo, o mito é reabilitado enquanto uma ferramenta que é colocada a serviço das grandes empresas de entretenimento.

Dentro do contexto atual, além de Guy Debord, outros autores apontaram para a perda da comunicabilidade entre os indivíduos na modernidade: Georg Lukács¹⁵ e Walter Benjamin¹⁶. Este último aponta para as transformações ocorridas nesta sociedade, na qual o dom de ouvir desapareceu e, conseqüentemente, desapareceu a comunidade de ouvintes.

No entanto, o próprio autor aponta para, a partir deste esvaziamento, visto como resultante de uma barbárie, o surgimento de uma nova possibilidade de reorientação das experiências:

¹³ LÉVI-STRAUSS, Claude. A eficácia simbólica. In: _____. **Antropologia estrutural**. São Paulo: Cosac Naify, 2008, p. 213-4.

¹⁴ Idem, ibidem.

¹⁵ LUKÁCS, Georg. **História e consciência de classe**. São Paulo: Editora WMF Martins, 2016.

¹⁶ BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. **Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

Barbárie? Sim. Respondemos afirmativamente para introduzir um conceito novo e positivo de barbárie. Pois o que resulta para o bárbaro dessa pobreza de experiência? Ela o impele a partir para a frente, a começar de novo, a contentar-se com pouco, a construir com pouco, sem olhar nem para a direita nem para a esquerda. Entre os grandes criadores sempre existiram homens implacáveis que operaram a partir de uma tábula rasa. Queriam uma prancheta: foram construtores.¹⁷

Surge, então, a possibilidade de se refletir sobre as características do RPG e do Larp dentro de um contexto no qual a indústria cultural¹⁸ exerce forte hegemonia.

Em um texto publicado entre 1962 e 1963 por Raoul Vaneigem¹⁹, a sociedade do espetáculo é assim descrita:

Pego no turbilhão da dessacralização e da ressacralização, os elementos essenciais contra os quais nós nos definimos permanecem: a organização da aparência em *espetáculo* onde cada um se nega, a *separação* sobre a qual a vida privada é baseada – uma vez que ela é o lugar onde a separação objetiva entre possuidores e despossuídos é vivida e repercutida sobre todos os planos – e o *sacrifício*. Os três elementos são objetivamente interdependentes, do mesmo modo que seus opostos: participação, comunicação, realização.²⁰

Em síntese, o espetáculo, a separação e o sacrifício, característicos de uma sociedade espetacular encontram um tripé contraposto à sua própria lógica: a participação, a comunicação e a realização – três características que são amplamente praticadas durante as partidas de RPG e Larp.

Deve-se, em estudos futuros, retomar como a prática do RPG e do Larp se relacionam com os mitos e qual a consequência destas atividades – que dialogam com elementos míticos à sua maneira – no exercício da vida cotidiana de seus praticantes.

¹⁷ BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: _____. **Obras escolhidas**: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996, p. 115-6.

¹⁸ VASQUES, Rafael C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista. Araraquara: UNESP, 2008, p. 113-25.

¹⁹ Um dos intelectuais que participou da *Internacional Situacionista*.

²⁰ VANEIGEM, Raoul. Banalidades básicas. In: p. 98-9. **Situacionista**: teoria e prática da revolução. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2002.