



*O texto a seguir é uma publicação da revista bilíngue
Uniso Ciência, da Universidade de Sorocaba,
para fins de divulgação científica.*

*The following story is part of the bilingual magazine
Science @ Uniso, published by the University of Sorocaba,
for the purpose of scientific outreach.*

*Acesse aqui a edição completa/
Follow the link to access
the full magazine:*



PESQUISA INVESTIGA RELAÇÃO ENTRE personagem e jogador em jogos narrativos

RESEARCH INVESTIGATES RELATION BETWEEN character and player in narrative games

**Por/By: Guilherme Profeta
Foto/Photo: Paulo Ribeiro**

O pesquisador Tadeu Rodrigues Luama analisou jogos do tipo RPG e larp em sua dissertação
The researcher Tadeu Rodrigues Luama analyzed RPG and larp games in his thesis

Planilhas de texto, mapas intrincados, miniaturas de personagens. Dados — muitos dados! — de seis, doze, vinte lados. À primeira vista, um grupo de jovens adultos reunidos ao redor de uma mesa; em suas narrativas compartilhadas, contudo, eles são elfos, anões e magos, juntos numa taverna à meia luz, preparando-se para mais uma caçada. Dragões, fadas e trolls são apenas algumas das possibilidades, dentro de um vasto bestiário descrito em detalhes numa coleção de livros de regras.

Antes tido como uma prática restrita a membros desajustados da sociedade, os jogos narrativos vêm hoje ganhando popularidade na cultura pop (ainda que permaneça boa parte dessa representação negativa). Nota-se, por exemplo, suas menções em séries de sucesso como *The Big Bang Theory* e, mais recentemente, *Stranger Things*. Apesar disso, em quase toda ocasião em que os jogos narrativos são retratados num filme ou numa série, eles costumam estar limitados ao RPG de mesa (o jogo de representação de personagens por meio do qual os jogadores normalmente usam dados e fichas de papel para criar suas aventuras), em grande parte com temática medieval, deixando de fora uma outra possibilidade: o larp, acrônimo para live action role-play, ou jogo de desempenho de papéis ao vivo, que exige do jogador não mais do que a sua imaginação e sua corporeidade. Simples assim.

“As limitações e características de cada um dos jogos, seja a narrativa oral do RPG ou a narrativa dramática do larp, faz com que o desenvolvimento de cada um seja distinto. RPGs tendem a tramas voltadas à ação, enquanto larps costumam desenvolver tramas centradas em diálogos. Muitas vezes, o tradicional RPG de mesa se restringe a esse viés de produto — o livro, o dado, a miniatura — deixando em segundo plano o processo, que é a própria sessão de jogo. O potencial dos jogos narrativos está nos indivíduos, e não nesses instrumentos. É por isso que, em termos de pesquisa, o larp se mostra bem mais desenvolvido”, explica o pesquisador Tadeu Rodrigues Iuama, que estudou em sua pesquisa de Mestrado, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso), como os jogadores podem (e costumam) projetar suas próprias histórias de vida em suas representações de personagens durante sessões de jogos narrativos.

Em sua pesquisa, Iuama organizou e observou uma sessão de larp com alunos da Uniso, que aconteceu em junho de 2016, e foi seguida de entrevistas com os participantes. Na sessão, ele propôs uma ambientação e os participantes, **REPRESENTANDO** seus personagens,

Spreadsheets, detailed maps, character figurines. Six, twelve, twenty-sided dice — lots of dice! At first glance, a group of young adults gather around a table; within their shared narratives, however, they are elves, dwarves, and wizards, together in a half-light tavern preparing for another hunt. Dragons, fairies, and trolls are just a few of the possibilities out of a vast bestiary described in detail as part of a collection of rule books.

Previously regarded as a practice restricted to misfits, narrative games are now gaining popularity in pop culture (although much of the negative representation remains). One may notice, for example, mentions about these games in successful shows like *The Big Bang Theory* and, more recently, *Stranger Things*. Nevertheless, almost every time narrative games are portrayed in a movie or TV series, they will most likely be limited to tabletop RPGs (role-playing games in which players typically use dice and paper sheets to create their adventures), often medieval-themed, which leaves out another possibility: the larp, an acronym for live action role-play, which demands of the player no more than his or her imagination and corporeity. It is that simple.

“Whether the oral narrative of RPGs or the dramatic narrative of larps, each of the games has different limitations and characteristics. RPGs tend to be action-oriented, while larps often develop around dialogue-driven plots. Often, the traditional tabletop RPG is restricted to the product perspective—the book, the dice, the miniatures—, which means the process, namely the game session itself, often comes second. The potential of narrative games lies in individuals, not in these instruments. That is why, when it comes to research, larp is much more developed,” explains the researcher Tadeu Rodrigues Iuama, who studied throughout his Master’s how players can (and often do) project their own life stories into their character representations during narrative game sessions. The research was conducted at Uniso’s graduate program in Communication and Culture.

In his research, Iuama organized and supervised a larp session with Uniso students, which took place in June 2016, and was then followed by interviews with the participants. In the session, he proposed a given setting, and the participants were free to guide the situation as they wished while **REPRESENTING** their characters. No paper sheets, rule books, nor dice.

PARA SABER MAIS: REPRESENTAÇÃO X INTERPRETAÇÃO

Ainda que o termo “interpretação de personagens” tenha sido perpetuado por editoras de livros de RPG, Iuama considera que “representação” é um termo mais adequado. “A interpretação parte do pressuposto de que existe um personagem com roteiro predefinido. A representação, por outro lado, entende que a base do processo é a pessoa”, defende ele.

TO KNOW BETTER: REPRESENTATION X INTERPRETATION

Although the term “character interpretation” has been continuously perpetuated by RPG book publishers (in Brazil), Iuama considers “representation” to be a more appropriate term. “Interpreting is based on the assumption that there is a character with a predefined script. Representing, on the other hand, means that the person actually is the basis of the process,” he says.

foram livres para guiar a situação. Nada de fichas de papel, livros de regras ou dados.

“Eu nunca havia jogado. Foi algo muito interessante; um exercício intelectual, mas ao mesmo tempo divertido”, relata o estudante André Fidalgo Martins, 20, que na época havia se mudado de Portugal para o Brasil há pouco tempo. “Na história do jogo, todos os personagens se encontravam num hotel coberto por neve, que ficava no meio do nada, e o meu personagem era um espião que tinha viajado de um país para outro. Mudar-se de continente fazia parte do meu personagem e não foi algo que eu pensei ativamente. Foi algo inconsciente.”

De fato, tanto como jogador quanto como pesquisador, Iuama percebeu que não é incomum que os jogadores de RPG e larp trabalhem durante o jogo questões complexas de suas vidas, como perdas recentes, frustrações e raiva reprimida. Ele acrescenta que, justamente por isso, não raro os jogos narrativos têm sido utilizados como ferramenta devido ao seu potencial terapêutico. Há casos de aplicação, inclusive, em campos de refugiados e outras situações críticas, não só como uma ferramenta para “escapar” de uma situação estressante, mas também como uma forma de gerar empatia entre as pessoas.

“O larp não tem, em si, caráter terapêutico, mas pode ser utilizado por psicólogos para os mais diversos

“I’ve never played before. It was very interesting; an intellectual exercise, but fun at the same time,” says the student André Fidalgo Martins, 20, who had just moved from Portugal to Brazil at the time. “In the game’s story, all the characters were in a hotel covered in snow, in the middle of nowhere, and my character was a spy who had traveled from one country to another. Moving between continents was part of my character and was not something I thought actively. It was something unconscious.”

In fact, both as a player himself and as a researcher, Iuama realized that it is not uncommon for RPG and larp players to deal with complex real life issues such as recent losses, frustrations, and repressed anger during the game. He adds that, for this reason precisely, narrative games have often been used as tools due to their therapeutic potential. There are even cases of application in refugee camps and other critical situations, not only as a tool to “escape” from a stressful situation, but also as a way to generate empathy between people.

“Larp itself has no therapeutic features, but it can be used by psychologists for a wide range of purposes: in school environments, in companies,

fins: no ambiente escolar, em empresas ou até mesmo na área da saúde. Alguns fenômenos psíquicos podem ocorrer com as vivências do larp, como, por exemplo, a inversão de papéis, a tomada de consciência do próprio corpo e até mesmo uma catarse de integração do indivíduo — como é chamado o método que tem como objetivo resolver perturbações psíquicas por meio da recordação de uma determinada cena associada àquela perturbação. Apesar de não ser uma ferramenta técnica de uso terapêutico específico, é sem dúvidas um recurso possível, tanto em grupo quanto para aplicação individual”, diz a professora doutora Sylvia Labrunetti, coordenadora do curso de Psicologia da Uniso, que já utilizou jogos de larp como psicóloga. Ela faz, contudo, uma ressalva: “Para que seja utilizado com esse fim, é preciso conhecimento técnico e teórico. É possível canalizar alguns jogos para temáticas muito profundas, mobilizando grupos e indivíduos de modo bastante intenso, por isso é necessário muito aprofundamento para não negligenciar os sentimentos que podem vir à tona.”

Para Iuama, independentemente da aplicabilidade, o principal resultado da pesquisa sugere que o personagem pode ser uma metáfora por vezes inconsciente do jogador. “Enquanto nos meus 20 anos como jogador a minha interpretação era de que o jogo narrativo podia ser, em alguma medida, uma fuga da realidade, como entretenimento e nada além disso, nos últimos dois anos, como pesquisador, os meus achados sugerem o contrário: o jogo pode ser compreendido como uma maneira de o jogador se encontrar, ao expor conteúdos psíquicos por vezes conscientes, por vezes inconscientes”, conclui Iuama.

or even for therapy. Some psychic phenomena can occur by experiencing larp, as, for example, the inversion of roles, the awareness of one’s own body, and even the catharsis of integration—as it is called when psychic disturbances are solved by remembering a particular scene associated with that disturbance. Although it is not a technical tool for specific therapeutic use, it is undoubtedly a possible resource, both for group and individual application,” says Professor Sylvia Labrunetti, coordinator of the Psychology undergraduate program at Uniso, who has already used larp games as a psychologist. However, she has an important warning: “In order for it to be used for this purpose, technical and theoretical knowledge is required. It is possible to make some games head to very deep themes, mobilizing groups and individuals in a very intense way, so deep knowledge is necessary to avoid neglecting the feelings that may come out.”

According to Iuama, regardless of the applicability, the main result of this research suggests that the character may sometimes be an unconscious metaphor of the player. “In my 20s, as a player, I understood narrative games to some extent as an escape from reality, as entertainment and nothing more, but in the last two years, as a researcher, my findings suggested the opposite: the game can be understood as a way for the player to find himself or herself, by exposing psychic contents that are sometimes conscious, sometimes unconscious,” Iuama concludes.

Com base na dissertação “Processos comunicacionais nos jogos narrativos: a relação entre o roleplay e as histórias de vida dos players”, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Uniso, com orientação da professora doutora Monica Martinez e aprovada em 18 de outubro de 2016. Em 2018, um livro foi publicado a partir da dissertação: “O verso da máscara: processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa”, pela editora Provocare.

Acesse o texto completo da pesquisa em português:

Follow the link to access the full text of the original research (in Portuguese):



A *Hamadryas februa* é uma borboleta típica da América do Sul
The *Hamadryas februa* is a typical butterfly from South America