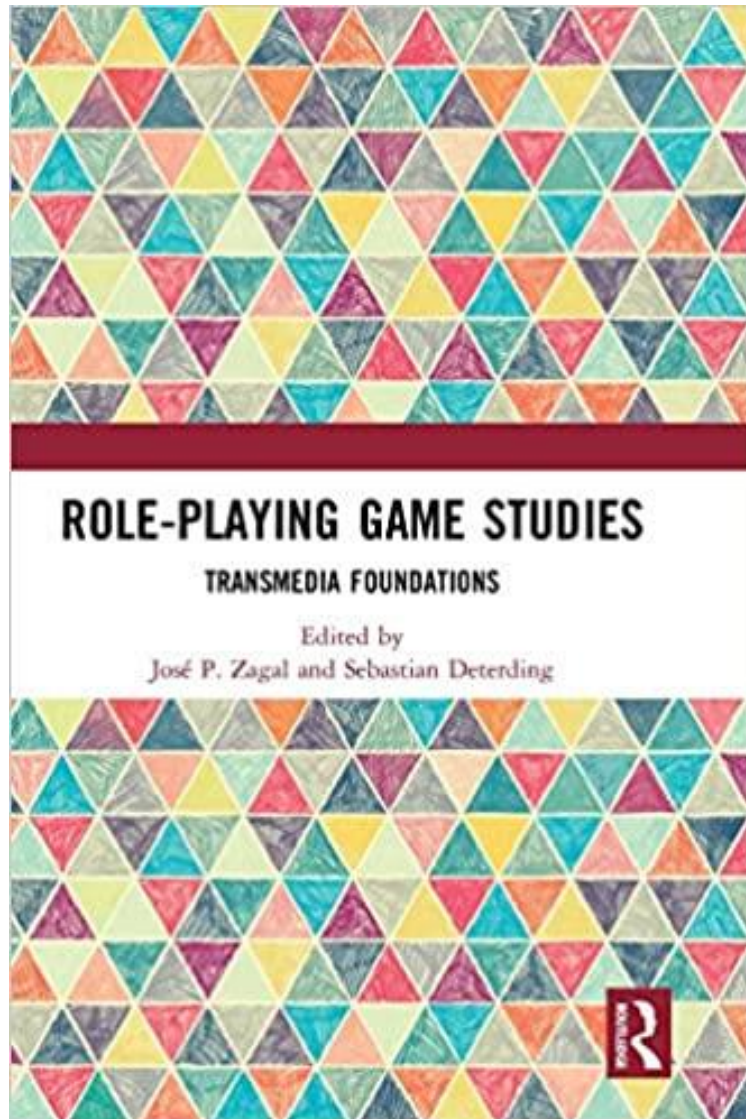


## Role-playing game studies: transmedia foundations

**Tadeu Rodrigues Iuama** – Centro Universitário Belas Artes de São Paulo | São Paulo | SP | Brasil | E-mail: [tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com](mailto:tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0001-9875-2208>



ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (eds.). **Role-playing game studies: transmedia foundations**. New York: Routledge, 2018. 464p.

e-issn: 2177-5788

©2021. Conteúdo de acesso aberto, distribuído sob os termos da Licença Internacional da Creative Commons –CC BY-NC-SA –Atribuição Não Comercial –Permite distribuição e reprodução, desde que atribuam os devidos créditos à publicação, ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.



Num esforço colaborativo de quarenta pesquisadores, de diversas nacionalidades, ao longo de cinco anos, “este manual coleta, pela primeira vez, o estado da pesquisa sobre *role-playing games*<sup>1</sup> (RPGs) através de disciplinas, culturas e mídias em um único volume” (ZAGAL; DETERDING, 2018, p. i, tradução nossa).

Com a intenção de fornecer as bases transmidiáticas para a sustentação de um campo de pesquisa transdisciplinar, as 484 páginas do livro são divididas em vinte e sete capítulos, em sua maioria compostos por coautorias.

Os dois primeiros capítulos, escritos pelos editores, trazem tanto um panorama do que é proposto como Estudos de RPG, desde suas origens com o estudo etnográfico feito pelo sociólogo estadunidense Gary Alan Fine (1983) até as pesquisas contemporâneas, quanto um mapeamento de definições sobre *Role-Playing Games*.

A segunda parte é composta por sete capítulos, onde diversas formas de RPGs são descritas. O foco se dá em quatro delas: TRPGs (*tabletop Role-Playing Games*, ou RPGs de mesa), larps<sup>2</sup> (*live-action role-play*, ou desempenho de papéis de ação ao vivo), CRPGs (*computer Role-Playing Games*, ou RPGs digitais para apenas um jogador) e MORPGs (*multiplayer Role-Playing Games*, ou RPGs digitais para múltiplos jogadores). Além disso, é discutido o impacto dos RPGs na cultura, de maneira ampla.

Na terceira parte, dez capítulos discutem perspectivas disciplinares. São fornecidos olhares dos Estudos da Performance, da Sociologia, da(s) Psicologia(s), dos Estudos Literários, da Educação, da

---

<sup>1</sup> A tradução da expressão para o português é objeto de disputa. Tomando por base a tradução de *role-play* – desempenho de papéis – feita na obra de Jacob Levy Moreno (2016), propositor do termo, *Role-Playing Games* seriam Jogos de Desempenho de Papéis.

<sup>2</sup> A grafia em letras minúsculas é parte de um movimento internacional para lidar com o termo *larp* não como acrônimo, mas sim como palavra – similar ao que aconteceu com *laser* e *radar*, por exemplo (ZAGAL; DETERDING, 2018).



Economia, dos Estudos de Ciência e Tecnologia, do Design de Jogos e da Comunicação. Além dessas perspectivas acadêmicas formais, um capítulo é destinado para as teorizações sobre RPGs feitas pelos próprios designers e jogadores.

A quarta (e última) parte apresenta oito capítulos que contém questões interdisciplinares, recorrentes em estudos de RPGs em suas diferentes formas. Estão presentes discussões sobre criação de mundos – assunto caro à produção de narrativas transmidiáticas –, fandom, imersão, relação entre personagem e jogador, transgressões, sexualidade e o erótico, representação e discriminação e, por fim, poder e controle.

Por um lado, o livro – como é proposto desde a primeira página – fornece um competente e abrangente estado da arte para pesquisas relacionadas ao tema. A presença de pesquisadores de diferentes formações e nacionalidades auxilia nessa questão. O Brasil é mencionado, em mais de uma ocasião, como um país com forte presença dos RPGs – sobretudo em sua forma de mesa – mas detalhes mais específicos de nossas idiossincrasias não são mencionados. Nenhum autor brasileiro comparece como autor de capítulos em livros, mas por duas vezes, autores brasileiros são citados: o dramaturgo Augusto Boal (1931-2009), no contexto de seu pioneirismo acerca da diminuição da barreira entre autor e público – discussão fulcral nos RPGs –, e os pesquisadores Carlos Klimick, Eliane Bettocchi e Rian Rezende, por meio de um artigo que apresenta os usos educacionais de RPGs no Brasil.

De outro lado, o volume apresenta um léxico funcional tanto para pesquisadores em processo de descoberta do tema de estudo quanto para pesquisadores já familiarizados. Isso porque, ao colocar em diálogo uma profusão de acadêmicos de áreas – e culturas – distintas, o primeiro passo do processo de editorial foi criar uma linguagem comum.



Ainda nesse sentido, cria pontes entre conceitos que, por serem oriundos de distintas áreas do saber, por vezes parecem não dialogar. Um exemplo notório nesse sentido é o conceito de imersão – relevante para o estudo de diversos jogos, mas especificamente basilar nos RPGs –, colocado em relação com conceitos como fluxo, engajamento, envolvimento, absorção, transporte, presença, *engrossment* e dissociação.

Ao assumirem os RPGs como processos midiáticos, com linguagem(s) específica(s), e também como expressão artística e prática sociocultural, indicam uma miríade de possibilidades de desdobramentos em pesquisas, mas que também são pertinentes para os próprios jogadores e/ou designers, no intuito de compreenderem melhor a subcultura na qual se inserem.

## **Referências**

FINE, Gary Alan. **Shared fantasy**: role-playing games as social worlds. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

MORENO, Jacob Levy. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 2016.