

06

**CONSTRUINDO MUNDOS:
A TÉCNICA DO *WORLD-BUILDING*
NOS *ROLE-PLAYING GAMES*¹**

João Vitor Batistute

João Vitor Batistute

Mestre em Estudos Literários, pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, em 2024.

Pesquisador Independente sem vínculo profissional dos grupos: Estudos do Gótico – UERJ, Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica – UERJ, Vertentes do Fantástico na Literatura – UNESP.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4424936182213492>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6159-2391>.

E-mail: joao.vitor@unesp.br.

Resumo: O *World-building* na ficção no mundo contemporâneo é algo constantemente falado e comentado, explorado por diferentes áreas e metodologias, em meios formais ou informais. Contudo, são poucos ou inexistentes os olhares voltados para uma ferramenta contemporânea do fazer ficcional: os famosos jogos de role-playing game (RPGs). Esses jogos, possuindo um caráter transmidiático e transautorral, dialogam com vários dos protocolos do fazer ficcional mais tradicionais; entretanto, promovem a manifestação de novas técnicas no *world-building* e, simultaneamente,

1 Título em língua estrangeira: “Building worlds: the world-building technique in role-playing games”.

dialogam com elementos da antiguidade clássica, como a retomada da tradição da oralidade, do “faz-de-conta” e do contar histórias colaborativamente. A partir de várias exposições teóricas, buscou-se apresentar, em um panorama geral e resumido, as possibilidades de aplicabilidade e teorização do *world-building* em seu sentido generalista no RPG, ao mesmo tempo sem abandonar as possíveis proximidades específicas que esse novo meio do fazer ficcional possui. Assim, o texto percorre desde os meios formais das formas e conteúdos publicados pelas editoras responsáveis pela produção de conteúdos desse fazer ficcional até os meios informais da esfera do jogar *per se* dos jogadores ativos, entendendo a influência do mestre de RPG e o papel exercido pelos jogadores responsáveis por incorporarem os protagonistas daquele mundo, nos quais se percebem as funções de ambos no *world-building* desses variáveis e inexplorados mundos imaginários.

Palavras-chave: Construção. *Dungeons & Dragons*. Mundo. Transmídia. Transautorialidade. *Role-playing game*.

Abstract: *World-building* in fiction in the contemporary world is something constantly talked about and commented on, explored by different areas and methodologies, in formal or informal means, however, there are few or non-existent looks at a contemporary tool of fiction making: the famous role-playing games (RPG's). These games, having a transmedia and transauthorial character, dialogue with several of the most traditional protocols of fiction making, however, they promote the manifestation of new techniques in *world-building* and simultaneously dialogue with elements of classical antiquity, which is the resumption of the tradition of orality, of “make-believe” and collaborative storytelling. Based on various theoretical expositions, we sought to present in a general overview and summarize the possibilities of applicability and theorization of *world-building* in its generalist sense in RPG and, at the same

time, not abandoning the possible specific proximities that this new medium of making fiction they have. Thus, going from the formal means of forms and content published by the publishers responsible for producing content for this fictional production to the informal means of the sphere of playing per se of active players, understanding the influence of the RPG master on the role played by the responsible players. for incorporating the protagonists of that world, in which the functions of both in the *world-building* of these variable and unexplored imaginary worlds are perceived.

Keywords: Building. *Dungeons & Dragons*. World. Transmedia. Transauthority. Role-playing game.

Existem extensas e diversificadas análises e críticas em relação às várias técnicas estéticas, formais ou conteudísticas do *world-building* nas diferentes manifestações artísticas: textuais ou visuais, perpassando desde a mais tradicional porta de acesso aos bosques da ficção, que é o texto escrito, aos mundos mirabolantes das telas de cinema, chegando às coloridas páginas das *graphic novels* e dos quadrinhos que dialogam com a terra do *hokkusai* e dos *kaijus*, em que as cores preta e branca predominam nas páginas dos mangás, até as adaptações massivas anuais denominadas como “anime” pela cultura *otaku*. Há uma manifestação contemporânea do fazer ficcional, que se origina na década de 1970, sendo o famoso jogo de interpretar papéis *Dungeons & Dragons* (1974) pioneiro nessa modalidade que abriria portas para outros jogos de mesa serem publicados com suas próprias regras, sistemas e ambientações. Os populares RPGs (sigla da palavra *role-playing game*, ou jogo de interpretar papéis) ganham destaque desde seu lançamento; porém, nos dias contemporâneos, são divulgados e apresentados por outras

mídias (por exemplo, a série da Netflix, *Stranger Things*), sendo popularizados e adquirindo novos entusiastas dessa ferramenta contemporânea do fazer ficcional. Essa nova manifestação do fazer ficcional, que utiliza principalmente a prática da oralidade para composição do ato de jogar e, simultaneamente, formar uma narrativa, está ambientada em espaços, mundos, universos e cosmos da ficção variados. Surge, então, a questão: como acontece a técnica de *world-building* nesse tipo de jogo narrativo?

Para tentar atingir uma possível resposta, mostram-se necessárias algumas conceitualizações básicas sobre o que é o RPG: um jogo de interpretar papéis coletivos, sendo em sua grande parte interpretativo e imaginário, utilizando-se da oralidade para “contar histórias”. Assim, duas funções são exercidas pelos jogadores: uma delas é popularmente denominada mestre, enquanto os outros são os jogadores. O primeiro é responsável pelo papel de narrador, agindo como fio condutor da narrativa, planejando a história, interpretando os *NPCs* (*non-player characters*), aplicando as regras, propondo desafios e buscando a resolução de dilemas apresentados pelos personagens que os jogadores criam para interagir na história. Estes últimos são responsáveis por incorporar, em grande parte das situações, essa persona fictícia singular, administrando suas características, descrições e a incorporando através da interpretação. A intermediação dos desafios é frequentemente baseada no uso e nas rolagens de dados numéricos, que, por meio de seus resultados, determinam sucesso ou fracasso nas ações tanto das personagens do mestre quanto dos protagonistas da história, que são os jogadores. É de suma importância ressaltar que não existe jogo de RPG sem a existência de um grupo no qual os participantes

colaborem coletivamente na origem, desenvolvimento e desfecho da narrativa à qual se comprometeram a jogar. Esse ato do

jogo é uma atividade voluntária [...]. Não é tarefa e não é necessidade física, não é dever. O jogo também não é a vida ‘real’. É a evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. O jogo ocupa um lugar e um tempo específico. (RODRIGUES, 2004, p. 43, grifo meu)

Esse “lugar” e esse “tempo” podem muito bem ser espaços literais do ato de jogar: a casa dos jogadores e o tempo disponível por cada participante ao longo de uma partida (ou sessão, como os participantes do modo falam). Porém, ao expandir a interpretação, toda narrativa (tal qual o RPG enquanto jogo de narrativa colaborativa) ocupa um “lugar” e tem seu “tempo”, independente de qual mídia artística se manifeste. Esses jogadores, então, ao adentrarem na ritualística imersiva dos jogos de RPG, entendem que

disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo [do ‘faz-de-conta’]. (HUIZINGA, 2019, p. 15)

Toda narrativa possui sua ambientação, seu cenário, seu mundo, seja naquilo que é chamado de “Mundo Primário”, em que há filtros da realidade empírica e cronológica da humanidade enquanto espécie. Nesses casos, as histórias se passam em períodos históricos do passado, em situações no tempo presente de publicação da obra ou nas projeções de um futuro próximo.

Porém, as narrativas também podem ocupar lugares e tempos em que as “imagens de coisas que não somente ‘não estão presentes de fato’, mas que na verdade nem pode ser encontradas em nosso mundo primário, ou que geralmente se crê que não possam ser encontradas ali” (TOLKIEN, 2010, p. 55). Estão completamente alocadas naquilo que está apartado da materialidade e cronologia da humanidade empírica. Assim, é criado e estruturado um “Mundo Secundário” que está ocupado e temporalizado no completo e total imaginário, em que esse imaginário é “o poder vivo e principal Agente de toda percepção humana, e como uma repetição na mente finita do eterno ato de criação no infinito” (COLERIDGE, 2014, p. 205, tradução nossa).

Os mundos imaginários são apreciados não apenas por aqueles que os visitam, mas também por aqueles que os inventam, e as atividades de construção de mundos ocorrem frequentemente desde muito cedo. As crianças pequenas gostam de construir fortes com almofadas de sofá e cobertores e de transformar espaços em lugares imaginários onde podem entrar fisicamente durante suas brincadeiras de faz de conta. À medida que envelhecem, essas brincadeiras mudam para conjuntos de mesa, onde espaços físicos menores representam espaços imaginários maiores; navios piratas, estações espaciais; Cidades de LEGO, masmorras desenhadas em papel quadriculado e assim por diante. (WOLF, 2012, p. 3, tradução nossa)²

² “Imaginary worlds are enjoyed not only by those who visit them, but also by those who invent them, and world-building activities often occur from a very young age onward. Little children enjoy building forts from couch cushions and blankets, and transforming spaces into imaginary places that they can physically enter into during their games of pretend and make-believe. As they get older, such play shift to tabletop playsets where smaller physical spaces represent larger imaginary ones; pirate ships, space stations; LEGO cities, dungeons drawn on graph paper, and so on” (WOLF, 2012, p. 3).

O RPG, tal como outras mídias, possui variados livros, sistemas, regras e mundos. Suas possibilidades de construção de Mundos Primários ou Secundários são infinitas, com novas publicações e novidades surgindo a cada ano. No entanto, existe um elemento comum entre todos: a construção de mundos e suas respectivas ambientações. E é válido ressaltar:

O modo como os mundos imaginários funcionam (quando são bem-sucedidos) depende de como são construídos e de como invocam a imaginação do público que os experimenta. Os mundos, ao contrário das histórias, não precisam de se basear em estruturas narrativas, embora as histórias dependam sempre dos mundos em que acontecem. Os mundos vão além das histórias que neles ocorrem, convidando à especulação e à exploração através de meios imaginativos. São reinos de possibilidades, uma mistura de familiar e desconhecido, permutações de desejo, pavor e sonho, e outros tipos de existência que podem nos tornar mais conscientes das circunstâncias e condições do mundo real que habitamos. (WOLF, 2012, p. 17, tradução nossa)³

Pois bem, existem algumas etapas necessárias para que esses mundos imaginários (independente da mídia em que se manifestem, mas é válido ressaltar que o recorte está sendo aplicado especificamente pensando no RPG) venham a

3 “How imaginary worlds work (when they are successful) depends on how they are constructed and how they invoke the imagination of the audience experiencing them. Worlds, unlike stories, need not rely on narrative structures, though stories are always dependent on the worlds in which they take place. Worlds extend beyond the stories that occur in them, inviting speculation and exploration through imaginative means. They are realms of possibility, a mix of familiar and unfamiliar, permutations of wish, dread, and dream, and other kinds of existence that can make us more aware of the circumstances and conditions of the actual world we inhabit” (WOLF, 2012, p. 17).

despertar o interesse e a crença do público. Afinal, estabelecer a verossimilhança com planejamento e cuidado aumenta o grau de imersão dos respectivos mundos, reforçando o selo do pacto ficcional, em que ocorre “aquela suspensão voluntária da incredulidade” (COLERIDGE, 1995, p. 151). Assim, pode-se, segundo o autor Mark J. P. Wolf (2012), dividir em três processos: inventividade, que é o grau de suposições padrões baseadas no Mundo Primário que foram alteradas ou não, envolvendo tanto geografia, história, linguagem, física, biologia, zoologia, cultura, costumes etc. Em segundo, a sua completude, que é o grau de explicações e detalhes que permitem esse mundo imaginário aparentar praticidade e viabilidade (que envolve regras, organizações espaciais, organizações sociais, evidências do passado, criando um cenário multidimensional), para realçar o grau de imersão dos interlocutores. Por último, vem a consistência, afinal, ela se torna necessária para que aquele mundo seja levado a sério, respeitando e entendendo as convenções anteriormente estabelecidas.

Esses três elementos promovem no público a experiência de imersão imaginária, em que os interlocutores se sentem participantes e viventes daquela realidade, junto ao elenco de personagens que acompanham (e, no RPG, interpretam) naquele mundo. Assim, gera-se a absorção dos interlocutores, que são puxados para esse mundo, no qual, ao mesmo tempo, são absorvidos pela ferramenta física: abrindo o livro, interpretando a personagem, assistindo à tela, também absorvem os detalhes daquele mundo imaginário, aprendendo e relembrando sobre os lugares, personagens, eventos etc. E, se houver um extenso

e minucioso trabalho, por fim, resultará na saturação, em que o mundo imaginário possui tantos detalhes para relembrar que exige a total atenção e imaginação dos interlocutores, exigindo concentração e memorização para que apreciem as nuances e sutilezas do que o mundo imaginário pode entregar. É importante ressaltar que o autor Mark J. P. Wolf deixa claro que esses pontos previamente elaborados e sua aplicabilidade, em grau menor ou maior, dependem da proposta dos autores/criadores desses mundos, conforme as singularidades criativas e intenções daqueles que arquitetam esses mundos imaginários, sejam eles ambientados em cenários do Mundo Primário ou completamente apartados em seus próprios Mundos Secundários.

Todo mestre de RPG, muitas vezes, é primeiramente um jogador que acabou motivado por questões pessoais a se tornar um mestre, partindo-se do pressuposto mais básico de motivação: contar uma história que estava imaginando. Os mestres — inicialmente, é sempre necessário ressaltar que existem variabilidades infinitas nas reflexões teóricas apresentadas — constroem suas histórias e ambientam-nas no que é costumeiramente chamado de sistema/cenário, publicado por editoras que trabalham nesse ramo do RPG. Os sistemas/cenários são incrivelmente variados em suas propostas e mundos; porém, possuem um elemento comum: apresentar um mundo imaginário para os mestres e jogadores experimentarem sua narrativa nesse respectivo mundo apresentado pelos livros. *Dungeons & Dragons* possui vários Mundos Secundários, com suas próprias inventividades, completudes e consistências — mantendo elementos característicos de suas formas e conteúdos em comum nesses mundos secundários —, mas, em geral, são

mundos medievais fantásticos, com a vasta presença de elementos sobrenaturais (magia, deuses, dragões, elfos, paladinos, clérigos, rangers, orcs, castelos, vilarejos, anões, bruxas, necromantes etc.). *Call of Cthulhu* (1981) já tem sua ambientação no Mundo Primário (geralmente) entre a década de 1920-1930, em que os elementos sobrenaturais do terror cósmico lovecraftiano se manifestam de diversas maneiras. *Pathfinder* (2009) é outro Mundo Secundário medieval. *Tales From the Loop* (2017) é um cenário ambientado no Mundo Primário, que mescla elementos do dieselpunk com steampunk e cyberpunk. E, por último, *World of Darkness* (1990) é um cenário também no Mundo Primário, em que lobisomens, magos, fadas, vampiros e múmias são sociedades/criaturas que vivem por trás das cortinas da realidade empírica, atuando escondidas e influenciando os elementos da sociedade humana de seu universo narrativo. Esses são somente alguns exemplos dos vários RPGs publicados que podem ser comprados e estudados pelos jogadores para ambientarem suas histórias. Surge, então, a questão: quais os elementos em comum encontrados nesses diferentes e diversos sistemas/cenários? Pois bem,

many of *Call of Cthulhu* scenarios are set in the United States in the 1920-called the Classic Era- in which most of Lovecraft's tales were set. To Lovecraft the 1920s were modern day, and so this books uses both the Classic Era and our own Modern-day as period settings. Many supplements and published scenarios exist for different eras, including Gaslight Victorian and the Dark Ages. Set your games when you wish. If so desired, a Keeper may change the period to a more modern date or a more ancient one. The Cthulhu Mythos transcends all time and space,

and the unfathomable machinations of the Old Ones could spill into any conceivable setting or historical period. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WORTHINGTON, 2014, p. 16-18)

Esse livro descreve brevemente um mundo amplo e maravilhoso. A maioria dos leitores verá suas maravilhas e sobreviverá aos seus perigos através do jogo *Dungeons & Dragons*. A informação nessa obra fornece ao Mestre um esboço e um resumo de um mundo de fantasia completo, vivo e dinâmico para ambientar seu jogo de *D&D*. Ele inclui um cenário para suas aventuras, um histórico para seus personagens e intrigas, um conjunto de sugestões para manter uma campanha extensa e uma fonte de ideias para desenvolver seu mundo próprio. (GREENWOOD; REYNOLDS; WILLIAMS; HEINSOO, 2002, p. 6)

Vampiro é dividido em vários capítulos, cada um deles elaborando de modo a explorar e explicar partes específicas do jogo. Lembre-se, porém, que em um jogo de narrativa, o 'capítulo' mais importante é a sua imaginação. Nunca deixe que nada nesse livro substitua a sua própria criatividade. (ACHILLI; BATES; BRUCATO; DANSKY; HALL; HATCH; LEE; LEE; LEMKE; MOORE; SKEMP; SUMMERS, 1999, p. 24)

O primeiro elemento com o qual o mestre se depara no momento do *world-building* de sua partida de RPG são as propostas, sugestões e indicações presentes nos respectivos livros/manuais. Nos três trechos citados anteriormente, como na maioria dos outros livros aqui não citados diretamente, existe a prioridade de valorizar a criatividade do próprio mestre em vez de seguir de maneira restrita e exclusiva todas as sugestões e regras condicionadas nas páginas dos livros de RPG. Sempre é incentivada essa autonomia

e liberdade criativa, estabelecendo, com mais prioridade, essa relação de instrução do que um manual que deve ser seguido de maneira restritiva a todas as formas e conteúdos estabelecidos pelos autores que escreveram os livros. Esses livros contêm informações sobre cidades, mundos, localidades, personagens, estabelecimentos, ambientes, climas e descrições que compilam todas as informações correlacionadas ao universo e promovem seu *world-building*. Alguns adotarão técnicas narrativas, possuindo uma mescla entre textos com dinâmicas mais literárias e enredos imersivos que ambientam os mestres/jogadores em seus mundos; outros adotarão estratégias mais próximas das técnicas textuais dos atlas geográficos, necessitando de informações mais diretas e informativas do que literárias. Por último, existem os livros de RPG que mesclam ambas as maneiras de contextualizar os jogadores em seus mundos imaginários propostos.

Cada um deles tem suas ferramentas organizacionais [...], os mapas estruturam o espaço e conectam os locais de um mundo; as linhas do tempo organizam os eventos em sequências cronológicas e histórias que mostram como eles estão relacionados temporalmente; e as genealogias mostram como os personagens estão relacionados entre si (o termo pode ser aplicado de forma mais ampla do que apenas o parentesco biológico). Essas três estruturas são quase sempre encontradas, até certo ponto, em um mundo imaginário, uma vez que os lugares, eventos e personagens de um mundo imaginário são fictícios. (WOLF, 2012, p. 155, tradução nossa)⁴

4 “Each of these has its organizational tools [...], maps structure space and connect a world’s locations together; timelines organize events into chronological sequences and histories which show how they are temporally related; and genealogies show how characters are re-

Essas ferramentas organizacionais nos livros de RPG sempre possuem informações e detalhes em falta, sempre havendo ganchos para estimular os mestres a manusear aquele conteúdo, agregando suas próprias maneiras de descrever e promover a narrativa com aquela informação/descrição que lhes é fornecida. Então, existe sempre essa busca pela autonomia dos mestres para trabalharem e constituírem seus próprios detalhes junto aos jogadores no *world-building* dos respectivos mundos imaginários que estão jogando. Essas lacunas no *world-building* dos conteúdos oficiais de RPG e seus respectivos mundos imaginários estão presentes em todos os manuais/livros focados em elaborar sobre seus cenários. É uma mescla quase contraditória e, ao mesmo tempo, complementar, pois, ao mesmo tempo que alguns livros podem possuir massivos e extensos conteúdos sobre seus mundos, eles sempre irão possuir “falhas” e espaços em que o próprio texto estimula o mestre a questionar o que pode fazer/trabalhar/criar para sua própria narrativa e na sua elaboração de *world-building* nos mundos imaginários do RPG.

Esses dispositivos também atuam como auxílio aos leitores [jogadores], permitindo uma imersão mais completa nos mundos imaginários e nas geografias da fantasia [ou qualquer outro gênero-modo]: mapas, por exemplo, podem tornar mais fácil seguir uma jornada descrita. Além disso, a cooptação dos dispositivos simbólicos (glossários e genealogias) e das técnicas narrativas do discurso histórico factual pode conferir a essas ficções um ar de ‘verdade’ ou credibilidade. (SELLING, 2008, p. 42, tradução nossa)⁵

lated to each other (the term can be applied more broadly than merely biological kinship). These three structures are almost always found to some degree in an imaginary world, since the places, events, and characters of an imaginary world are fictional” (WOLF, 2012, p. 155)...

5 “These devices also act as aids to readers, allowing a fuller immersion into the imaginary worlds and geographies of fantasy; maps for example can make a described

Existem várias ferramentas para auxiliar os mestres de RPG, com as informações não sendo dispostas somente através do texto em si, mas também com o auxílio de imagens (mapas, artes dos personagens, cenários), havendo o incentivo para buscar sempre o que são chamados de suplementos: que vão desde conteúdos específicos daquele universo até obras que influenciaram os autores de RPG no *world-building* de seu mundo imaginário.

Vampiro, é claro, presta homenagem a um gênero de ficção antigo e próspero. A subcultura vampírica/gótica cresce e diminui diante dos olhos do público, mas está perpetuamente viva (ou não-morta) e em grande atividade.

A seguir, relacionamos algumas das obras que tiveram grande influência sobre Vampiro: a *Máscara* e o *Mundo das Trevas*.

Os livros recomendados incluem: *Drácula*, de Bram Stoker; *Entrevista com o Vampiro*, *O Vampiro Lestat* e *A Rainha dos Condenados*, de Anne Rice; *Lost Souls*, de Poppy Z. Brite; a série *Necroscape*, de Brian Lumley. *Fome e Viver*, de Whitley Streiber, *A Última Esperança da Terra*, de Richard Matheson. Os vampiros também aparecem na poesia romântica de Byron, Shelley e Baudelaire. Visite também as bibliotecas públicas ou universitárias e leia alguns dos assustadores mitos antigos e lendas sobre os vampiros ao redor do mundo.

O vampiro também tem tomado parte em filmes. *Drácula*, de Bella Lugosi e Nosferatu (filme mudo) de F. W. Murnau são bisavós do gênero. Outros filmes bons (ou pelo menos divertidos) incluem *Fome de Viver*, *NearDark*, *Vamp*, *Os Garotos Perdidos*, *Salem's Lot*, os filmes de horror de

journey easier to follow. Furthermore, co-opting the symbolic devices (glossaries and genealogies) and narrative techniques of factual historical discourse can lend these fictions an air of 'truth' or credibility. (SELLING, 2008, p. 42).

Christopher Lee e o desenho animado Vampire Hunter D. O filme *Drácula de Bram Stoker*, de Francis Ford Coppola não é o melhor em termos de enredo, mas tem exuberância cinematográfica. Para passar o tempo, *Buffy, a Caça-Vampiros* e *Um Drink no Inferno* (ACHILLI, Justin; BATES; BRUCATO; DANSKY; HALL; HATCH; LEE; LEE; LEMKE; MOORE; SKEMP; SUMMERS 1999, p. 25).

O trecho respectivo (e que está presente também nos outros livros/sistemas previamente citados e não citados, sempre havendo esse espaço de recomendações que vão para além dos conteúdos específicos ao RPG) ressalta não só a questão da intertextualidade, que é esse diálogo histórico entre as obras e o processo da eterna influência, inferência e referência dos diversos autores e criadores que estão sempre dialogando através da manutenção dos meios formais-conteudísticos do fazer ficcional ou subvertendo os padrões anteriormente estabelecidos pelas vanguardas, mas, além disso, reforça esse diálogo do RPG em si com o ato de criação artística, criando mundos imaginários que não se esquecem de referenciar as bases de inspiração para promover seu próprio *world-building*. Esses mundos imaginários, então, estabelecidos primeiramente pelos livros/manuais oficiais da editora, não ficam reclusos somente ao que toca essa singularidade, expandindo-se para outros livros oficiais de suplementos do mundo imaginário, que atribuem detalhes (agregando ainda mais nos processos de inventividade, completude e consistência). Além disso, se manifestam em várias outras formas do fazer ficcional (romances, filmes, músicas, quadrinhos, jogos eletrônicos etc.), ressaltando outra característica do *world-building* do RPG: transmedialidade e transautorabilidade.

Esses mundos imaginários consultados pelos mestres para a ambientação e estruturação de suas próprias histórias terão vários de seus detalhes, histórias e características (de âmbitos físicos, econômicos, sociais, políticos etc.) agregados por sua manifestação em outras mídias. Recentemente, *Dungeons & Dragons* teve uma nova adaptação cinematográfica em 2023, além das séries de romances escritos por autores renomados pela comunidade, como Ed Greenwood e R. A. Salvatore. Já *World of Darkness* tem um jogo de RPG eletrônico bem famoso nas comunidades entusiastas, intitulado *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004). O próprio jogo eletrônico *Cyberpunk 2077*, desenvolvido e publicado pela CD Projekt Red em 2020, teve uma adaptação para a Netflix em animação, intitulada *Cyberpunk: Edgerunners* (2023), que é uma adaptação dos jogos de RPG de mesa com o título *Cyberpunk 2020*, de autoria de Mike Pondsmith.

A noção de transmidialidade, o estado de ser representado em múltiplas mídias, sugere que estamos vivenciando indiretamente algo que está além das janelas da mídia através das quais o vemos e ouvimos, uma vez que postula um objeto que pode ser visto e ouvido através de diferentes janelas, e que é independente das janelas através das quais é visto e ouvido, embora exista apenas de forma mediada. A transmidialidade implica uma espécie de independência do seu objeto; quanto mais janelas de mídia vivenciamos em um mundo, menos dependente esse mundo depende das peculiaridades de qualquer meio para sua existência. Assim, a transmidialidade sugere também o potencial para a continuidade de um mundo, em múltiplas instâncias e registros; e quanto mais vemos e ouvimos falar de um mundo

transmídia, maior é a ilusão de peso ontológico que ele tem, e experimentar o mundo torna-se mais parecido com a experiência mediada do Mundo Primário. (WOLF, 2012, p. 247, tradução nossa)⁶

E, graças a essa variada manifestação em diversas mídias e à própria quantidade de pessoas a quem esses livros creditam autorialidade (mesmo quando exista uma figura mais centralizadora nessas listas, como Mike Pondsmith e o mundo imaginário de *Cyberpunk 2020*), ressaltam não só o espírito da criação coletiva do RPG — seja no jogo de RPG enquanto grupo de jogadores, seja na criação dos livros oficiais e nas vastas equipes — realçando o detalhe da transautorialidade e da variada autorialidade. Por exemplo, Ed Greenwood, criador do universo de *Forgotten Realms*, está alcunhado como principal autor na criação desse mundo imaginário no livro cenário oficial de *Dungeons & Dragons*, mas também é autor de diversos romances ambientados no universo. No entanto, esses mundos imaginários que se manifestam em várias mídias possuem variados autores e criadores — desde o âmbito textual (dos livros, textos narrativos dos livros/manuais aos roteiros, dependendo da mídia em que esteja sendo adaptado), até o design de imagens, mapas, desenhos, estilos arquitetônicos,

6 “The notion of transmediality, the state of being represented in multiple media, suggests that we are vicariously experiencing something which lies beyond the media windows through which we see and hear it, since it posits an object that can be seen and heard through different windows, and one that is independent of the windows through which it is seen and heard, even though it exists only in mediated fashion. Transmediality implies a kind of independence for its object; the more media windows we experience a world through, the less reliant that world is on the peculiarities of any one medium for its existence. Thus, transmediality also suggests the potential for the continuance of a world, in multiple instance and registers; and the more we see and hear of a transmedial world, the greater is the illusion of ontological weight that it has, and experiencing the world becomes more like the mediated experience of the Primary World” (WOLF, 2012, p. 247).

trilhas sonoras, efeitos sonoros, dublagens, vozes, plataformas digitais, camisas etc., se transformando em um *world-building* que se manifesta não somente nas características da imersão imaginária, mas também nos outros sentidos, remontando as questões sensoriais, visuais, auditivas e, por fim, imaginativas. Estrutura-se, então, uma rede complexa de *world-building* que se manifesta das mais variadas formas e, quando reunidas, formam uma vasta teia de inventividade, completude e consistência desses mundos imaginários (e, claramente, complicando a vida desses mundos imaginários em termos de manter tudo coeso e consistente nos detalhes, havendo trabalhos minuciosos para evitar erros, contradições e furos em termos de coesão).

Embora um tecido narrativo possa ser criado inteiramente por um único autor, muitos mundos maiores são o resultado de um esforço colaborativo, e a natureza multinarrativa do tecido narrativo é ideal para a colaboração, uma vez que narrativas individuais dentro dele podem ser criadas por autores separados. (WOLF, 2012, p. 201, tradução nossa)⁷

Muitas dessas manifestações midiáticas partem da extrapolação de sua mídia original, que, no caso do RPG, é o próprio jogo colaborativo de “faz-de-conta”. Esse jogo, então, através do Mestre e dos Jogadores, principalmente no que pode ser denominado como meio “informal”, no âmbito de não se tratar de materiais oficialmente publicados e divulgados pelas editoras responsáveis pelas propriedades intelectuais envolvendo

⁷ “Although a narrative fabric can be created entirely by a single author, many larger worlds are the result of collaborative effort, and the multi-narrative nature of narrative fabric is ideally suited to collaboration since individual narratives within it can be created by separate authors” (WOLF, 2012, p. 201).

os mundos imaginários, agrega seus próprios detalhes e histórias. Muitas vezes, esses mestres e jogadores ultrapassam a linha de ambientar suas propostas narrativas em mundos imaginários (apesar das “falhas” e/ou lacunas intencionais deixadas nos livros) prontos, promovendo assim seu próprio *world-building*. Na esfera do jogar *per se*, a questão do *world-building* se torna mais complexa e imprevisível, havendo uma infinidade de técnicas (tal qual qualquer outra mídia, mas, no caso específico do RPG, o mundo imaginário só ganha vida e realça todos os detalhes previamente expostos de imersão, absorção e saturação através dos jogadores que se propõem a interagir e explorar esse mundo por meio de suas personagens), para promover essas estruturas de inventividade, completude e consistência.

No que tange ao *world-building* em relação ao jogo em si, quando comparado aos meios formais de estruturação desses mundos imaginários previamente expostos, a palavra-chave é a imprevisibilidade. O RPG, sendo um jogo colaborativo, no decorrer das partidas (sessões), não terá apenas o desenvolvimento da narrativa, mas, concomitantemente, também o *world-building*. Tanto o mestre quanto os jogadores estão simultaneamente descrevendo, interpretando e reagindo ao todo que acontece, preenchendo lacunas através da Gestalt em suas imaginações, e Gestalt, segundo a definição de Mark J. P. Wolf, é:

O preenchimento automático de lacunas por um observador foi notado pela primeira vez na psicologia da Gestalt, que começou no início do século XX e via o todo como sendo mais do que a soma de suas partes. Em particular, os princípios da gestalt de emergência, reificação, boa continuidade,

fechamento e prägnanz têm todos a ver com a forma como o sistema perceptivo humano organiza a entrada sensorial de forma holística, preenchendo automaticamente as lacunas, de modo que o todo contenha percepções que não estão presentes no partes individuais das quais é composto. Embora alguns princípios tenham sido aplicados ao som, a maioria dos princípios da Gestalt se aplicam à visão e à maneira como alguém percebe e completa uma imagem, adicionando detalhes, conexões ou formas que não estão realmente presentes. (WOLF, 2012, p. 51, tradução nossa)⁸

Encaixando-se, ao mesmo tempo, dois processos: por um lado, as lacunas deixadas nos livros e suplementos oficiais dos mundos imaginários publicados pelas editoras, que passarão por esse processo de *gestalten* através das narrativas que os mestres promoverão nas histórias que irão narrar nesses mundos imaginários, preenchendo, assim, essas lacunas; e, por outro lado, no próprio processo de imersão imaginária interpretativa (escrevendo, desenhando, descrevendo e interpretando) do jogar *per se* do RPG, pois:

Da mesma forma, podemos dar um passo adiante e sugerir a ideia de mundo gestalten, em que uma estrutura ou configuração de detalhes juntos implica a existência de um mundo imaginário e faz com que o público [ou jogadores] preencha

⁸ “The automatic filling of gaps by an observer was first noted in Gestalt psychology, which began in the early twentieth century and saw the whole as being more than the sum of its parts. In particular, the gestalt principles of emergence, reification, good continuity, closure, and prägnanz all have to do with how the human perceptual system organizes sensory input holistically, automatically filling in gaps, so that the whole contains percepts that are not present in the individual parts from which it is composed. While a few principles have been applied to sound, most Gestalt principles apply to vision, and the way one perceives and completes an image, adding details, connections, or forms that are not actually present” (WOLF, 2012, p. 51).

automaticamente as peças que faltam no mundo, com base nos detalhes que são dados. (Wolf, 2012, p. 52, tradução nossa)⁹

Esse processo de *gestalten* é o que estimula o público a extrapolar, teorizar, explorar, conversar e dialogar sobre essas possíveis lacunas, por exemplo: ao se deparar com o mapa de determinado mundo imaginário, teorizar sobre as localidades que não foram exploradas na narrativa da obra, instigando a conversar sobre o que haveria em determinada região. No ato de jogar *per se* não existe essa limitação, afinal, o RPG como foi explanado, é uma mídia interativa de contar histórias coletivamente, assim, os jogadores (além do próprio mestre) tem a liberdade de criar detalhes, agregar temperos e estruturar ideias criativas no *world-building* proposto pelo mestre, mas tomar decisões de explorar determinadas lacunas brevemente citadas pelo mestre, desafiando-o criativamente, narrativamente e simultaneamente realçando a imprevisibilidade desse *world-building* dos mundos imaginários de RPG por ele acontecer durante as partidas do jogo. Novas personagens, novas cidades, países, organizações, estruturas sociais, construções, criaturas, desafios, magias acontecem o tempo inteiro e, muitas das criações e situações irão refletir esse espírito transmidiático do *world-building* do RPG, afinal, é um grupo de jogadores que inconscientemente ou conscientemente trará suas referências pessoais fictícias que é entusiasta e agregar essas inferências e referências ao cenário complexo e ramificado que o *world-building* das campanhas de RPG estrutura ao longo do jogar.

9 “Likewise, we can go one step further and suggest the idea of world gestalten, in which a structure or configuration of details together implies the existence of an imaginary world, and causes the audience to automatically fill in the missing pieces of the world, based on the details that are given” (WOLF, 2012, p. 52).

Os padrões do mundo secundário [ou mundo imaginário] são o que definem um mundo secundário e delineiam sua diferença em relação ao mundo primário, portanto, formam a base do que deve ser incluído. Uma vez dados suficientes para estabelecer a lógica do mundo, o autor [mestre] pode começar a deixar que as coisas sejam estendidas, inferidas ou extrapoladas pelo público [jogadores], de modo que os detalhes pareçam continuar além do que realmente foi dado. (WOLF, 2012, p. 58, tradução nossa)¹⁰

Para vivenciar esses mundos imaginários, é necessário ressaltar durante o *world-building* a importância de manter os detalhes vívidos, frequentes e cíclicos para os jogadores, através do papel do mestre, que se torna equivalente aos vários elementos amplamente estudados nas técnicas de autores de diversas mídias. Deve-se lembrar de datas, ciclos de dias e noites, verossimilhanças de geografia (naturais, físicas e sociais), as camadas de profundidade psicológicas das personagens com as quais os jogadores interagem, reafirmando a sensação de pertencimento das personagens daqueles que se propuseram a mergulhar e vivenciar esse mundo imaginário no momento de jogar o RPG, pois

em conjunto com as descrições do autor [mestre], [que permite] fazer conjecturas plausíveis a respeito dos locais. Coloca-se a si mesmo com as personagens, quase caminhando lado a lado, pois se consegue, também, percorrer o mesmo caminho, e perceber aquele mundo que está à sua volta.

10 “Secondary world defaults are what define a secondary world and delineate its difference from the Primary World, so they form the foundation of what must be included. Once enough of them have been given to establish the world’s logic, the author may begin to leave things to be extended, inferred, or extrapolated by the audience, so that detail appears to continue beyond what has actually been given” (WOLF, 2012, p. 58).

Criam-se expectativas, calculam-se trajetórias, comparam-se caminhos, somente ao ler a história e os mapas em paralelo (OLIVEIRA, 2023, p. 46).

Logo, através de várias ferramentas físicas ou virtuais (mapas, imagens, desenhos, utensílios eletrônicos, seleção de músicas), estrutura-se a identidade autoral do mundo imaginário específico do grupo de RPG, enquanto *world-building* colaborativo, que vai além do texto físico, denotando as várias ferramentas que podem ser utilizadas (e nada obrigatórias), e abraçando também a total imersão imaginária e a tradição da oralidade (que talvez seja o único elemento obrigatório para que se aconteça a partida de RPG e para a inicialização do *world-building* em que a narrativa acontecerá), que, durante grande parte da Antiguidade Clássica, promovia o *world-building* de seus mundos cósmicos através do contar histórias e compartilhamento de lendas. Então, destaca-se que

todo jogo [de RPG] é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. O contraste entre jogo e seriedade é sempre fluído. A inferioridade do jogo é sempre compensada pela correspondente superioridade de sua seriedade. O jogo se torna seriedade e a seriedade, jogo. (HUIZINGA, 2019, p. 10)

O aspecto de fulcral relevância é que grande parte desse *world-building* ocorre na imaginação dos jogadores, havendo poucos registros físicos ou textuais daquilo que foi construído coletivamente enquanto grupo de jogadores. Logo, forma-se uma memória coletiva do grupo de jogo, não só da narrativa, mas de todos os aspectos complexos que envolvem o *world-building* enquanto elemento de vivência nos mundos imaginários do RPG. Mestres que se atentem aos

detalhes podem utilizar várias ferramentas opcionais para organizar e sintetizar as informações contidas e expostas, tanto de suas criações quanto do que os jogadores adicionaram. Assim, esse *world-building* que ocorre oralmente é transposto para outras mídias, equivalendo às mesmas estratégias adotadas por autores que elaboram mapas, constroem tabelas de informações, sintetizam genealogias das personagens, publicam atlas de seus mundos imaginários etc., e se conectando com as ações exercidas pelos fãs das obras, que formam fóruns debatendo sobre, organizando wikis virtuais de informações, entrelaçando as várias pistas e localidades não tão exploradas na obra em si. A divergência é que os jogadores no RPG são agentes ativos e interativos daquele mundo, que somente ganha vida a partir de sua crucial participação e adição no processo de *world-building*. A resultante final, como acontece, é que essa história, esse mundo imaginário, que foi construído pelos jogadores, seja adaptado ao romance, transformando-se em texto para ser publicado em livro, gerando e conquistando públicos para além do próprio grupo de jogadores que participou e vivenciou aqueles eventos. É quase um elemento *ouroboros* essa transmidialidade que o RPG possui, havendo a eterna adaptação e readaptação de seus protocolos ficcionais, dialogando com os muitos protocolos das mídias artísticas (teatralidade, textualidade, musicalidade, desenho, design etc.), promovendo um vasto e diverso *world-building*.

Existem muitas possibilidades de aproximação teórica para capturar e entender o *world-building* nos RPGs em geral, ou até mesmo recortes específicos em relação a como esses sistemas (como *Dungeons & Dragons*, *World of Darkness*, *Call of Cthulhu*, *Cyberpunk 2020*, etc.) possuem suas especificidades no *world-building*. Foi

necessária uma aproximação breve e sintética com uma visão generalista dos RPGs para apresentar a complexa teia teórica e a ficção do *world-building* nesse modelo de jogo de mesa imaginativo e colaborativo. Espera-se que, com essas várias exposições teóricas, seja despertada nos leitores/pesquisadores a vontade de explorar esse campo vasto, que foi tão pouco estudado no campo dos estudos literários. Afinal, o RPG é uma das manifestações do fazer ficcional mais populares nos dias contemporâneos, em que, simultaneamente, traz protocolos novos e promove um resgate da oralidade, criando, assim, novas possibilidades de análise. Assim,

para jogar com a ficção – e jogar é uma atividade mais ativa do que refestelar-se numa poltrona diante da TV – é necessário um aperfeiçoamento constante em relação às regras. É como qualquer outro jogo. Este é o centro do problema porque quem é um receptor atento às regras do gênero pode transitar por qualquer universo ficcional. Estar atento pressupõe um mínimo de iniciação. Assim se pode extrair prazer e reflexão de qualquer leitura, nem que seja para usufruir dos clichês ou abominá-los. (RODRIGUES, 2004, p. 47)

Esses horizontes denotam a beleza de

observar como a partir de uma mesma origem, são gerados obras, trajetórias, produtos diferentes. Não é privilégio da narrativa e de seus sucedâneos, lógico, mas é apaixonante da mesma forma este dado incontrolável da evolução. Na ficção, como na vida. (RODRIGUES, 2004, p. 58)

REFERÊNCIAS

- ACHILLI, Justin et al. *Vampiro: a mascara*. 3.ed. São Paulo: Devir, 1999.
- BARTHES, Roland. Da Obra ao Texto. In: BARTHES, Roland. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, p. 65-75, 2004.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1985.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. Do capítulo XIV [de Biografia literária]. In: COLERIDGE, Samuel Taylor. *Poemas e excertos da Biografia Literária*. Tradução, seleção e notas de Paulo Vizioli. São Paulo: Nova Alexandria, p. 150-159, 1995.
- GREENWOOD, Ed et al. *Dungeons and Dragons: Forgotten Realms: os reinos esquecidos*. São Paulo: Devir, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *HOMO LUDENS*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- OLIVEIRA, A. L. J. Do Mapa ao Mito: a espacialidade como estratégia narrativa em uma poética topofílica na criação da terra-média. In: FOIS-BRAGA, H.; MALTA, G. A. P. (Eds). *O Legendarium de J.R.R. Tolkien: a literatura de fantasia como expressão de um mundo possível – (paisagens, alteridades e mobilidades pela Terra Média)*. *Ipotesi – Revista de Estudos Literários*. Juiz de Fora: [s.n.], n. 1, v. 27, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/issue/view/1753>. Acesso em: 31 maio 2025.
- PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. *No Limite da ficção: comparações entre literatura e RPG – roleplaying games*. 2007. 139f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras (FALE), Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECAP-72BKDN/1/dissertacaofinalb.pdf>. Acesso em: 20 out. 2024
- PETERSEN, Sandy et al. *Call of Cthulhu: horror playing in the worlds of H. P. Lovecraft*. Hayward: Chaosium Inc, 2014.
- ROAS, David. *A Ameaça do Fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SELLING, Kim. *Why are Critics Afraid of Dragons? Understanding Genre Fantasy*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Sobre Histórias de Fadas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

WITWER, Michael. *Dungeons And Dragons: o império da imaginação: a história de gary gygax, o criador do rpg mais famoso do mundo*. São Paulo: LeYa, 2016.

WOLF, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: the theory and history of subcreation*. New York: Routledge, 2012.

WOOD, James. *Como Funciona a Ficção*. São Paulo: SESI-SP Editora, 2017.