

Um homem, uma mulher e um monstro: gênero na ilustração de RPG

Eliane Bettocchi

RESUMO

Qual é a idéia de homem e mulher que a forma das ilustrações de personagem de role-playing games brasileiros evoca? Este artigo pretende investigar esta questão tomando estas imagens como signos que deslizam sobre seus múltiplos significados, desencadeando no receptor uma cascata de associações e referências resultantes de uma história de vida e de interações que não se realizam nem no nível psicológico nem no nível social, mas na encruzilhada de ambos: a linguagem.

Palavras-chave: role-playing games, semiologia, ilustração. TV.

ABSTRACT

What idea of male and female relies on the form of character illustrations in brazilian role-playing games? This article aims to search such signs that "slip" over their multiple meanings, being capable of triggering in the receptor a cascade of associations and references which result from a life history and interactions that do not take place neither in psychological nor social levels but actually at their crossroads: language.

Keywords: role-playing games, semiology, illustration.

RESUMEN

Qué idea de hombre y mujer la forma de las ilustraciones de personajes de role-playing games brasileños muestra? Este artículo investiga esta cuestión entendiendo la imágenes como signos que muestran múltiples significados, creando en el receptor asociaciones e referencias resultado de una historia de vida e de interacciones que no se realizan en el nivel psicológico o social, más en el encuentro de ambos: la lenguaje.

Palabras clave: role-playing games, semiologia, ilustración.

Introdução

Este artigo tem por objetivo analisar a ilustração de personagens de Role-Playing Game (RPG) como objeto de design passível de evocar conteúdos do imaginário relativo a gênero masculino e feminino.¹

RPG é uma sigla em inglês que quer dizer Role-Playing Game: Jogo de Interpretação de Personagens. Este é um jogo em que os participantes recebem ou criam personagens cujas ações na história são decididas por eles. Um jogador, em geral chamado de Mestre do Jogo ou Narrador, conta a história e decide quais são as ações e reações das personagens coadjuvantes. Quando uma personagem tenta realizar uma ação, pode ou não conseguir. Se a ação for simples, por exemplo, abrir uma porta destrancada, o Mestre pode dar-lhe sucesso automático. Ou seja, basta querer fazer para conseguir. Se a ação for complexa (por exemplo, passar despercebido por um vigia atento), o Mestre pedirá um teste. Na maioria das vezes, o teste consiste em um rolamento de dados que determina se a personagem conseguiu ou não fazer a ação pretendida. Os dados são o componente aleatório.

Pode-se determinar alguns elementos-chave do RPG traçando um paralelo com o teatro. A ambientação seria o cenário onde se desenrolam as situações. As personagens são criadas, na maioria das vezes, pelos jogadores, coerentemente com a ambientação e com o sistema de regras, ou sistema de simulação da realidade.

Devido às suas características narrativas, o RPG pode auxiliar na formação do indivíduo de três formas: na educação, ensinando a fantasiar; na socialização, capacitando a comunicação; e no desenvolvimento da interatividade, permitindo a reconstrução da realidade

(ANDRADE, 1997; MARCATTO *apud* AMÂNCIO, 1997; PAVÃO, 1999). Além disto, o RPG estimula a cooperação em vez da competição entre os jogadores e pode ser uma eficiente ferramenta pedagógica devido ao teor interdisciplinar das histórias (KLIMICK, 2001).

Tradicionalmente na publicação de RPG, onde existe uma ambientação a ser representada, a ilustração é fundamental não apenas como reforço do texto, mas como fonte de informação complementar. As ilustrações são “janelas” ou “links” de informação para o jogador sobre o cenário, onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens. É justamente essa relação subjetiva entre objeto e usuário que qualifica estas imagens como objetos de design (BOMFIM, 2000).

Além disso, independentemente da ambientação, parecem existir nestas ilustrações certas codificações formais que podem ser fonte de interesse para – e sobretudo de identificação com – os jogadores.² Esse fato pode estar relacionado com a capacidade de significação dos elementos e princípios da composição gráfica.

Muitas possibilidades de análise se apresentam, então, diante das hipóteses já lançadas sobre a capacidade de significação da composição gráfica e sobre as codificações gráficas referentes a outras linguagens contemporâneas presentes nas ilustrações de RPG. A título de delimitação de pesquisa, optei por estudar estas relações entre forma e conteúdo na linguagem visual, focalizando a hipótese de que a forma da composição de uma ilustração de RPG, independentemente do assunto do jogo, evoca conteúdo relativo a gênero.

Neste trabalho, pretendo dar início a esta investigação

procurando saber qual é a idéia de feminino e de masculino que as formas das ilustrações evocam.

Uma leitura do conteúdo de gênero na mensagem visual da personagem de RPG

Uma vez que estamos diante de um objeto imbuído de funções simbólicas de comunicação entre indivíduos ou grupos de indivíduos (jogadores, autores, ilustradores...) de um determinado contexto histórico-social, chegamos, então, a um signo que desliza sobre seus múltiplos significados. O objeto (forma) que desencadeia na mente do receptor uma cascata de associações e referências (conteúdo) que advêm de uma história de vida e de interações que não se realizam no nível psicológico nem no nível sociológico, mas na encruzilhada de ambos: a linguagem.

Estamos então falando de signos e de linguagem. E para falar de signos e linguagem, recorri à semiologia, tal como – levando em consideração a minha participação interpretativa – proposta por Roland Barthes (França, 1915-1980).

Em vez de ocupar-se de um objeto enganosamente puro, como a lingüística pareceu a Barthes,

A semiologia seria, desde então, aquele trabalho que recolhe o impuro da língua, o refúgio da lingüística, a corrupção imediata da mensagem: nada menos do que os desejos, os temores, as caras, as intimidações, as aproximações, as ternuras, os protestos, as desculpas, as agressões, as músicas de que é feita a língua ativa. (BARTHES, 1977, p. 32).

É nesse jogo que o sujeito aparece: nas entrelinhas dos discursos. Não na mensagem, mas no uso de seus códigos formais.³ Neste momento, Barthes (1977, 1999)

ressalta a responsabilidade da forma, que não pode ser avaliada em termos ideológicos. É destes usos formais do signo que se ocupa a semiologia do “impuro”: as diversas operações de deslizamento do significante sobre o significado.

Uma destas operações é a repetição. Segundo Coelho (In: JOBIM E SOUZA, 2000, p. 27-38), a repetição está na raiz dos discursos e não somente nas manifestações mais simples e óbvias (rituais, por exemplo). O eterno só se eterniza por meio da repetição.

Signo e linguagem consolidam-se através da repetição – persistência. Entretanto, esta mesma repetição corrói e esvazia o signo – insistência – abrindo espaço para as outras operações: infiltrações, apropriações, substituições, cristalizações – gregarismo.

Não só na língua falada e escrita, mas na língua desenhada, pintada, filmada, fotografada (afinal, não



Figura1: exemplos de ilustrações de personagens de três RPGs brasileiros. Da esquerda para a direita respectivamente: "Capitão Ninja", militar ("Invasão", encarte da revista Dragão Brasil, Trama Editora, 1999); "Niele", barda/maga ("Tormenta", Trama Editora 2000); "Boto", stripper/ecoterrorista ("Era do Caos", suplemento "Lendas", Akritó Editora, 1998).

Personagens	Masculinas	Femininas
Não-Ilustradas	43	90
Ilustradas	74	117
Total (324)	117	207

Tabela 1: contagem de personagens masculinas e femininas nos livros básicos e suplementos dos RPGs produzidos e publicados no Brasil entre 1997 e 2001 (exceto traduções e material publicado exclusivamente em revistas mensais).

possuem todas estes meios de comunicação elementos que se combinam para gerar significado, seus sintagmas e paradigmas?), “[...] os signos só existem na medida em que são reconhecidos, isto é, na medida em que se repetem; o signo é seguidor, gregário; em cada signo dorme este monstro: um estereótipo: nunca posso falar senão recolhendo aquilo que se *arrasta* na língua” (BARTHES, 1977, p. 15).

Neste trabalho, os “refugos” repetitivos de linguagem referem-se especificamente à idéia – que implica em discurso, uma prática do imaginário (PORTINARI, 1989, p. 32-36) – de feminino e masculino que as ilustrações selecionadas evocam.⁴ Um “monstro” que dorme nestes signos.

Estabelecidas as premissas teóricas, passemos então para a análise das ilustrações (Fig. 1). Em se tratando de gênero feminino e masculino, achei pertinente começar por uma contabilização de personagens femininas e masculinas na população (tabela 1) na produção brasileira de RPG. Foram contadas 324 personagens nos livros básicos e suplementos publicados entre 1997 e 2001,

excluindo-se as traduções de RPGs estrangeiros (que mantêm as ilustrações originais) e matérias de revistas e fanzines (que seriam muito difíceis de acompanhar devido ao ritmo mensal de publicação). É importante ressaltar que este *corpus* inclui personagens não ilustradas, ou seja, que são descritas apenas por palavras.

Para começar a “ler” estes dados é interessante entender primeiro qual é a mensagem visual, ou o assunto, deste tipo de ilustração. A Personagem no RPG é uma figura essencialmente heróica. O herói e a heroína no RPG são aquelas personagens que propõem alguma mudança estrutural ou de paradigma para alguma situação da ambientação. Esta figura heróica, concebida e representada pelo jogador, ocupa a posição de personagem principal na trama, em contraposição às personagens coadjuvantes e figurantes (NPC's: non-player characters), controladas pelo mestre do jogo, as quais podem aparecer como oponentes ou colaboradores dos PC's (player characters).

As personagens de RPG são tradicionalmente tipificadas em “classes” genéricas que remontam ao sistema do primeiro RPG criado: Dungeons & Dragons (Dave Arneson e Gary Gygax, TSR, 1974, EUA). Na segunda e mais popular versão deste jogo, Advanced Dungeons & Dragons (TSR, 1979, EUA), o jogador deveria escolher, entre outros critérios, uma ou duas classes que pertenciam a grupos genéricos de ocupações profissionais: guerreiros (lutador, rastreador e paladino), magos (mago, ilusionista, outros), sacerdote (clérigo, druida, outros) e ladino (ladrão e bardo). Segundo o capítulo 3 do *Manual do jogador de AD&D*, “Fighter, mage, cleric, and thief are the standard classes. They

are historical and legendary archetypes that are common to different cultures. Thus they are appropriate to any sort of AD&D game campaign.” (Advanced Dungeons and Dragons: Player’s Handbook, 1989, p.25).

As “classes” do AD&D acabaram se tornando uma espécie de padrão para os tipos de personagens de todos os outros RPGs, muito provavelmente devido ao fato deste ter sido – e continuar sendo – o RPG mais popular do mundo desde seu lançamento em 1979. Apesar disto, o termo “classe” nem sempre é utilizado; cada RPG cunha seu próprio termo para definir os tipos de personagens da ambientação (classe, clã, tribo, casta, profissão, etc.). Entretanto, quando comparamos todas as definições, percebemos similaridades que acabam por remeter às “classes” do AD&D.

A “classe” é fundamental na caracterização visual da personagem. Por esta razão, achei pertinente utilizar a denominação “classe” para “classificar”, ou seja, organizar metodologicamente as funções heróicas das personagens. De modo a tornar as “classes” mais abrangentes em relação a ambientações tão diferentes entre si, tomei por base as classes tradicionais do AD&D (warriors, clerics, wizards e rogues) introduzindo pequenas modificações. Lembremos que as classes de AD&D foram criadas para uma ambientação de fantasia medieval/renascentista, a partir de um cenário desenvolvido pelo lingüista e escritor inglês J.R.R. Tolkien na década de 1950. Lembremos também que toda classificação é um artifício metodológico, portanto, imperfeito.

Classe Guerreira: abrange as ocupações genéricas relacionadas a quaisquer tipos de combate (bélicos, atléticos, de caça, etc.). São as personagens que vivem,

por dinheiro, prazer ou ideal, do combate armado e/ou desarmado e do conhecimento tático e estratégico (soldados, mercenários, paladinos, rastreadores, mateiros, cavaleiros, policiais, lutadores, gladiadores, bárbaros, etc.).

Classe Sacerdotal: nesta classe, incluí, além das profissões religiosas, todas aquelas que tivessem alguma participação política e/ou social.⁵ São as personagens detentoras de sabedoria moral (*ethos*) e espiritual, guardiãs da ordem social, protetoras e curandeiras do corpo e da psique (druida, clérigo, monge, médico, curandeiro, xamã, político, jurista, psicólogo, assistente social, etc.).

Classe Mágica: nesta classe estão, além dos tradicionais usuários de magia, todas as ocupações profissionais relacionadas à produção de conhecimento intelectual.⁶ São as personagens criadoras e transmissoras do conhecimento (*logos*) sob a forma de magia, ciência, tecnologia ou filosofia (feiticeiro, alquimista, sábio, intelectual, professor, cientista, tecnólogo, etc.).

Classe Mensageira: originalmente está incluída na classe ladina. Entretanto, em muitas ambientações, principalmente nas modernas e futurísticas, esta classe emerge como autônoma, sobretudo devido à mudança de status dos artistas e comunicadores em geral, de profissões anônimas e muitas vezes marginais para ocupações de grande influência social.⁷ São os emissores de relatos, formadores de opiniões, estimuladores dos sentidos (*aesthesis*), em geral portadores do acesso ao simbólico e ao imaginário (bardo, artista, profeta, jornalista, etc.).

Classe Ladina: permanecem as ocupações genéricas consideradas à margem – legal ou costumeiramente – da ordem social, geralmente associadas à

transgressão e à rebeldia. São as personagens que ludibriam, seduzem, transgridem, manipulam por dinheiro, prazer ou ideal (ladrão, prostituto, mendigo, pirata, espião, hacker, terrorista, etc.).

Como é, então, a distribuição visual de funções heróicas entre homens e mulheres no RPG? Vejamos como ficou a distribuição das “classes” entre os gêneros no RPG brasileiro na tabela 2.

Mas atenção: este não é um trabalho quantitativo. Na verdade, não me interessa neste momento atrelar determinado discurso a uma dada população. O que pretendo trazer à tona com este estudo é uma discussão sobre figuras do imaginário recorrentes na linguagem visual, figuras que aparentemente cristalizaram-se em mitos e estereótipos formais. A questão histórica desloca-se, então, para o mito e o sujeito que o lê, transbordando origens espaço-temporais. Assim, este

Personagens	Femininas	Masculinas	Total (332)
Guerreiras	18	54	72
Sacerdotais	17	48	65
Magas	47	97	144
Mensageiras	11	11	22
Ladinas	10	19	29

Tabela 2: contagem de personagens masculinas e femininas por classe. Nesta contagem, algumas personagens se repetiram por pertencerem conceitualmente a duas classes ao mesmo tempo. Deste modo, o total para fins de porcentagem incluiu estas repetições, subindo de 324 para 332.

recorte informal torna-se, além de um instrumento de interesse pessoal, um veículo para a problematização da relação forma-conteúdo.

O *corpus* deste trabalho atende, então, não a uma análise estatística de conteúdo, mas a um acréscimo – “via de porre”, como diria Roland Barthes (1977, p. 40) – de possibilidades de significação destes objetos. Este acréscimo de possibilidades de significados é uma forma de interpretação que se aproxima mais de uma leitura do que de um processo hermenêutico (BARTHES, 1977, p. 36-43).

Não estou partindo da (nem chegando à) “suspeita” de que exista uma “Verdade” a ser decifrada e denunciada nestas ilustrações. Parto sim da própria ilustração de RPG, levando em consideração a criatividade na inferência de significados que este objeto possa me sugerir. Quero assim deixar claro que minhas inferências sobre estas ilustrações não têm propósito hermenêutico, pois não busco denunciar uma “verdade”, mas sugerir “verdades” no sentido fragmentário, interpretativo e individual de Nietzsche (1884; 1999, p. 5-19).

Achei interessante utilizar para esta leitura a metáfora de uma viagem a algum lugar que não é nem totalmente desconhecido nem completamente familiar. Esta metáfora revelou-se, não por acaso, bastante similar à “excursão” de Roland Barthes (1977, p. 42-45). O método proposto por este autor caracteriza-se pela fragmentação e digressão. “Cerca-se” o objeto por “idas e vindas”, por aproximações e analogias. Ou seja, não se pretende fazer do objeto – as ilustrações de personagem de RPG – o foco da análise; pretende-se sim pensar a partir deste objeto, não sobre ele.

Os primeiros registros desta viagem são uma espécie de reconhecimento do terreno. Quando me vi diante da amostra, muitas outras imagens me vieram à mente. Resolvi então fazer um “circuito aéreo” e qual não foi minha surpresa ao avistar na paisagem figuras que me chamaram a atenção pela insistência.

Primeiro, veremos as figuras insistentes no RPG norte-americano Zero. Daí, partiremos para as reportagens de duas publicações diferentes: a revista feminina *Elle* e o jornal *O Globo* – seção *Jornal da Família*. Veremos ainda a presença destas figuras no objeto tridimensional: os robôs apresentados em reportagem da revista de ciência popular *Super Interessante*. Estes seriam, nesta viagem, os “pontos turísticos” mais conhecidos e badalados.

Depois destas três mídias, serão comentadas imagens de um video-game, *Diablo II*, e finalmente retornaremos ao RPG. Estes já seriam os “programas alternativos” desta viagem, aqueles programas dos quais só tomamos conhecimento depois que visitamos um lugar várias vezes.

Tendo sempre em mente meu ponto de partida, as ilustrações de personagem de RPG (Fig. 1), pousei brevemente sobre algumas dessas figuras que piscavam de forma rítmica e repetitiva. É interessante notar nesta “viagem” que os assuntos e origens destas publicações não são relevantes: o discurso está presente nas falas mais dispersas (PORTINARI, 1989).

Na verdade, não fui eu quem escolheu estas imagens: elas me escolheram. Estas imagens despertaram em mim uma sensação de déjà vu, de reconhecimento de certos “padrões” ou de certas “insistências” representativas. A primeira tomada de consciência

destas figuras deu-se de modo intuitivo – como acontece com muitas pesquisas – ao entrar em contato com as ilustrações de personagem do RPG Zero.

Zero, de Steve Stone e Lester Smith, publicado em 1997 pela Archangel Entertainment (EUA), é um RPG ambientado numa Terra do futuro, onde os seres humanos vivem sob o controle e proteção de um super-computador, “The Equanimity”. Todos são iguais, diferenciados apenas por sexo genético/gonadal. A sociedade, similar a de insetos, divide-se em “castas” e os seres humanos, independentemente do sexo, são modificados fisicamente incorporando extensões sintéticas que naturalmente determinam a que casta pertencerão (Fig 2).

O detalhe mais interessante é que todas as personagens começam absolutamente iguais: os seres humanos nesse cenário não possuem individualidade. O jogo começa quando, por algum motivo, a personagem passa a pensar por si mesma. Detectada pelo computador, passa a ser perseguida como ameaça à harmonia da coletividade. A partir das aventuras, as personagens vão se diferenciando de acordo com a interpretação dos respectivos jogadores.

Este é um jogo tido como ousado e original e pouco conhecido no mercado de RPG. Eu o escolhi como exemplo por considerá-lo uma boa metáfora para a construção do sujeito moderno e para a questão do individualismo enquanto uma relação antitradicional com a lei (FERRY, 1993).

Numa reportagem da revista *Elle*, seção *Ciência*, de outubro de 1999, dois homens e duas mulheres da mesma classe social e idades próximas têm que arrumar uma sala de estar utilizando o mesmo espaço e os mesmos objetos.

Segundo a reportagem, as salas arrumadas pelas mulheres possuem as seguintes características “femininas”: detalhismo e integração; as salas decoradas pelos homens apresentam características “masculinas”: funcionalismo e individualismo. Partindo destes resultados, a reportagem deduz, sempre tentando basear-se em declarações de

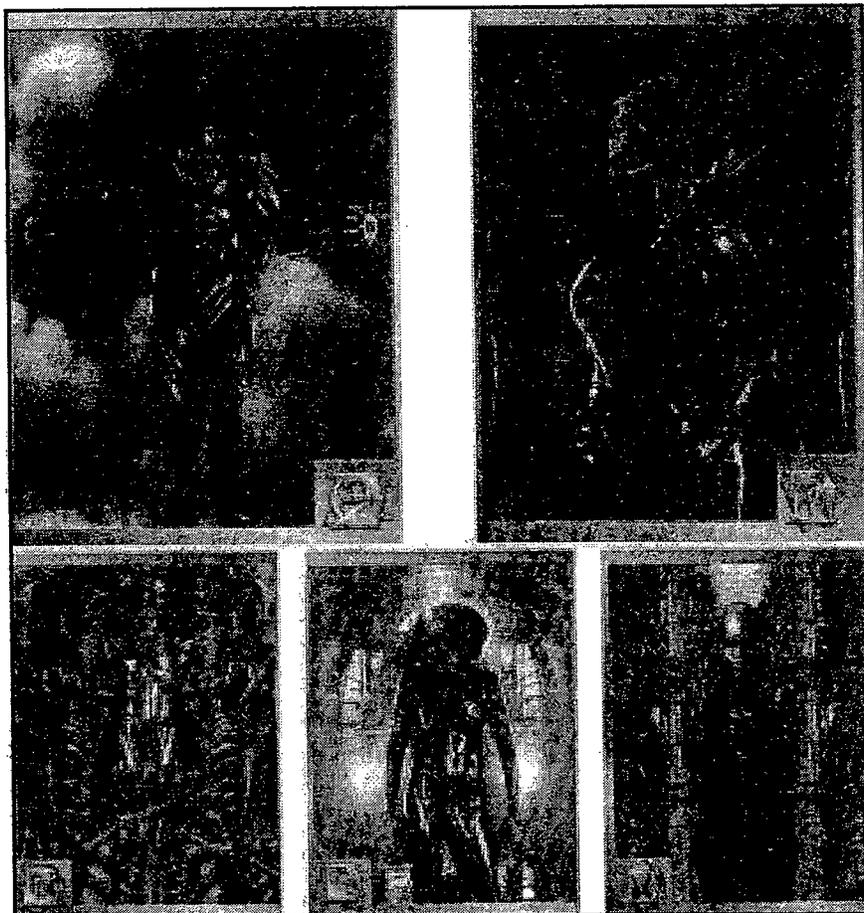


Figura2: "Castas" do RPG "Zero". Da esquerda para a direita, respectivamente: "Soldier" (soldado), de compleição física robusta; "Breeder" (reprodutor), de compleição física suave e atraente; os andróginos "Archivist" (arquivista), "Drone" (curinga) e "Technician" (técnico). Traduções minhas.

especialistas (psicanalistas, neuropsiquiatras, etc.), que as diferenças no design das salas é determinada pelas diferenças bioquímicas de gênero.

A construção desta última frase é proposital. Primeiro, o verbo determinar: escolhi este verbo para expressar a relação de causa e efeito que dá o tom determinista da reportagem. Segundo, as diferenças bioquímicas de gênero. Existe uma incongruência nesta afirmação, pois gênero refere-se à condição sociocultural e psicológica, ou seja, à linguagem, enquanto que bioquímica refere-se

a traços genéticos e fisiológicos. Até que ponto traços genéticos e fisiológicos determinam características psico-socioculturais?

A meu ver, a reportagem busca justificativas científicas que ainda estão longe de sair (se é que vão sair) da pura especulação, para reforçar “diferenças sexuais” baseadas em estereótipos de gênero, ou seja, que pertencem ao imaginário e à linguagem, não à fisiologia.

Continuando a viagem, deparei-me com outra reportagem (Fig. 3) que aborda, de forma diferente, as mesmas questões. Esta reportagem da seção Jornal da Família do jornal carioca O Globo, de 4



Figura3: abertura da reportagem "Viva a Diferença", do jornal O Globo (4 de junho de 2000), sobre diferenças hormonais que afetam a performance sexual em homens e mulheres.

de junho de 2000, fala de diferenças entre homens e mulheres nas reações a estímulos e performances durante e após o ato sexual. O texto aborda muito rapidamente as possíveis “diferenças de estruturação cerebral” entre os sexos devido a concentrações deste ou daquele hormônio.

Olhemos, então, atentamente para a ilustração da reportagem. Onde o autor desta imagem foi buscar a relação entre performance sexual e interesses culturais de homens e mulheres? No imaginário, talvez?

As figuras insistem, desta vez no objeto tridimensional. No texto da reportagem Seu novo amigo, o robô, da revista Super Interessante de junho de 2000, são apresentados dois robôs, Tmsuk e P3, capazes de realizar praticamente as mesmas tarefas, sobretudo carregar peso. Entretanto, Tmsuk, a “Secretária do Lar”, possui uma saia metálica no seu design, diferentemente de P3, “Peso Pesado”, voltado para exploração. Existe uma necessidade mecânico-estrutural de diferença na configuração estética destes robôs, ou estamos diante de uma “necessidade do imaginário”?

Vejamos agora um trecho da resenha (os negritos são meus) da revista Grimorium número 3, 2000, apresentando Diablo II, um video-game da Blizzard onde as personagens evoluem conforme vão desvendando enigmas e derrotando oponentes. Pode-se jogar com uma personagem de uma dentre as cinco “classes” disponíveis:

Amazona: especializada em combate à distância, com armas de arremesso e de curto alcance (arcos, bestas, dardos, lanças, etc.); Bárbaro: expert em *todos* os tipos de combate, à distância ou corpo-a-copo; Paladino: guerreiro “sagrado”, considerado o líder “natural” da party (grupo

de aventureiros); Feiticeira: especialista em magias relacionadas aos quatro elementos (ar, água, fogo e terra); começa como a classe mais frágil, mas, se sobreviver, após evoluir torna-se a mais poderosa; Necromante: capaz de criar e comandar exércitos de mortos-vivos, ressuscitando oponentes mortos durante o jogo. Importante ressaltar que a relação sexo/classe é sempre fixa.

Neste momento, seria interessante estabelecer uma relação entre estas “recorrências” comentadas e os “papéis heróicos” que uma personagem de RPG pode exercer. Tomemos como exemplos de “classes” as “castas” do já citado RPG Zero. Apesar de toda a originalidade temática e estilística, encontramos aqui novamente as figuras insistentes do imaginário: para representar as “castas”, foram escolhidas uma figura masculina como “soldado” e uma figura feminina como “reprodutor”, o que contrasta inclusive com as figuras mais andróginas das outras “castas” (Fig. 2).

Diante deste quadro geral, uma pergunta me vem à mente: seria a linguagem visual mais afeita ao estereótipo que a linguagem verbal? Os resultados das tabelas parecem concordar com as mesmas dicotomias acerca das funções sociais atreladas ao gênero apresentadas na “viagem” acima.

Levando em consideração as limitações de tempo e espaço e de delimitação de tema deste trabalho, algumas conclusões podem ser sugeridas a partir dos resultados mostrados na tabela 3.

Conclusão: muitos homens, algumas mulheres e um monstro

Números: o que fazer com eles? Quero lembrar que este trabalho é predominantemente qualitativo; isso quer

Personagens	Femininas	Masculinas
Total	36,1% (117 em 324)	63,9% (207 em 324)
Ilustradas	63,2% (74 em 117)	56,5% (117 em 207)
Guerreiras	25% (18 em 72)	75% (54 em 72)
Sacerdotais	26,2% (17 em 65)	73,8% (48 em 65)
Magas	32,6% (47 em 144)	67,4% (97 em 144)
Mensageiras	50% (11 em 22)	50% (11 em 22)
Ladinos	34,5% (10 em 29)	65,5% (19 em 29)

Tabela3: recorte dos resultados das contagens mostradas nas tabelas 1 e 2. Note-se que, apesar de minoria absoluta na função heróica, as mulheres são maioria relativa nas ilustrações.

dizer que estes números são peças de um quebra-cabeças que se compõe de observações que têm como ponto de partida o objeto. Ou, talvez o jogo melhor para ilustrar este processo de pesquisa seja o liga-pontos, sendo o ponto inicial a ilustração de RPG. Vejamos então outros pontos do jogo para, no final, chegarmos a uma gestalt da situação.

De acordo com Andréa Pavão, “A terceira geração [de mestres de RPG] está ligada ao sistema Storyteller, em especial com o lançamento [no Brasil, em 1994] de Vampiro[: a Máscara], que pegou um público novo [...]. O tema de Vampiro pode ser ambientado em qualquer tempo histórico, inclusive o nosso próprio, e além disso o drama existencial dos vampiros desloca radicalmente o RPG dos seus ancestrais jogos de guerra, atraindo

um público mais ‘cabeça’. Com o Vampiro, o RPG começa também a atrair seu público feminino.” (PAVÃO, 1999, p. 76).

Apesar disto, segundo declarações informais em eventos e conversas telefônicas, cerca de 80% das cartas enviadas para a revista *Dragão Brasil*, da Trama Editora (São Paulo) são de indivíduos do sexo masculino, ou que pelo menos assinam com nomes masculinos. E cerca de 97% dos mestres inscritos nos encontros internacionais de RPG promovidos pela Gibiteca Municipal Henfil e Devir Editora, ambas de São Paulo, são homens.

Carlos Klimick, autor de RPGs e editor da Akritó Editora, do Rio de Janeiro, também em conversa informal, observou que, nos eventos cariocas, organizados desde 1998 por ele em parceria com outras instituições, só apareceu, até o ano de 2000, uma única mestra de RPG. Klimick também nota a escassez de mulheres como jogadoras nos eventos e como frequentadoras das lojas especializadas em quadrinhos e RPG. Ainda segundo Klimick, nas escolas onde aplica o RPG como atividade extraclasse, a maioria dos jogadores ainda é masculina, apesar de o número de meninas interessadas em conhecer o jogo parecer estar aumentando.

Como já disse na introdução, esta inquietação não é só minha. Além destas observações, já em 1994, autores de RPG expressavam preocupação acerca do interesse feminino pelo RPG. Flávio Andrade, também editor da Akritó Editora, autor de RPGs e organizador de eventos junto com Carlos Klimick, escreveu um artigo na extinta revista *Dragão Dourado* número 3, de setembro de 1994. Esse artigo mostra uma série de declarações e opiniões de algumas jogadoras e mestras de RPG sobre a questão.

Apesar das mais variadas posições acerca do assunto, parece existir um consenso: o preconceito. Aparentemente, pelo menos em 1994, a presença de mulheres nos eventos inquietava os jogadores.

Vamos começar a ligar os pontos. Será que existe um senso comum de que a maioria dos jogadores de RPG ainda é masculina? Digo senso comum pois desconheço qualquer levantamento estatístico sobre esta população.

Retomemos os resultados da tabela 3. As mulheres são minoria absoluta na função “heróica”. A única classe com distribuição igualitária é a de Mensageiros (lembramos que, neste caso, o “artista” não é associado à transgressão – esta seria mais a função do Ladino – mas à produção e transmissão do “belo”).

Mas qual é a relação disto com as imagens? As mulheres são maioria relativa nas ilustrações. Percebemos que parece existir uma preferência por ilustrar-se a figura feminina. Isto pode ser um reflexo deste senso comum de que a maioria dos jogadores de RPG é masculina. Este fato pode ser reforçado ainda pela quantidade de autoras e ilustradoras no RPG brasileiro: duas autoras (em no mínimo 10), e três ilustradoras (em no mínimo 10).

“Assim é se lhe parece”: algumas moças “heróicas” e bonitas para deleite de rapazes no RPG brasileiro (um mito). A figura 4 parece uma síntese do que estas ilustrações evocam para mim, sujeito psicológico e social: uma idéia naturalizada (sem conflitos) de feminino baseada em estereótipos que buscam atender a uma suposta demanda de um público majoritariamente masculino. Sobretudo se contrastada com as mudanças que se anunciam no mercado norte-americano.

Na Wizards of the Coast, atualmente a maior empresa

de RPG do mundo, o que no Brasil ainda é senso comum, tornou-se motivo de reavaliação filosófica. Quando tive a oportunidade de ver a nova edição de Dungeons and Dragons, em outubro de 2000, imediatamente minha atenção foi despertada para as representações das “classes” de personagens: homens e mulheres em distribuição equilibrada, guerreiras e feiticeiros, mulheres austeras e homens sexys...

Em conversa informal com Peter Adkinson, CEO da Wizards, obtive valiosas informações sobre as mudanças de postura da empresa.⁸⁸ Adkinson desligou-se da empresa em janeiro de 2001. Atualmente, a Wizards pertence a Hasbro, empresa que comercializa jogos diversos, como Banco Imobiliário e War.

Adkinson falou-me sobre a responsabilidade de uma editora sobre emissão de valores e sobre a importância da contribuição de Beverly Marshall Saling, membro do staff de produção dos jogos, acerca de comentários sexistas aos quais ele antes nunca prestara atenção e que agora esforçava-se por evitar.

*Em e-mail recente, Saling contou a história deste “despertar”: “[...] We had lots of discussions then about what kinds of products we wanted to produce and what we wanted the company to be about. Many of the original founders, including Peter, felt that since young males represent the lion’s share of RPG buyers, a certain amount of “jiggle art” was necessary. I argued that the industry’s chainmail bikini tradition was the *reason* RPG buyers were mostly male, and that we as a company would make more money if we dropped the cheesecake and counted women (who represent 50% of the population, after all) among our target customers. [...]” (SALING, mireldis@netscape.net, 1 dez. 2000).*

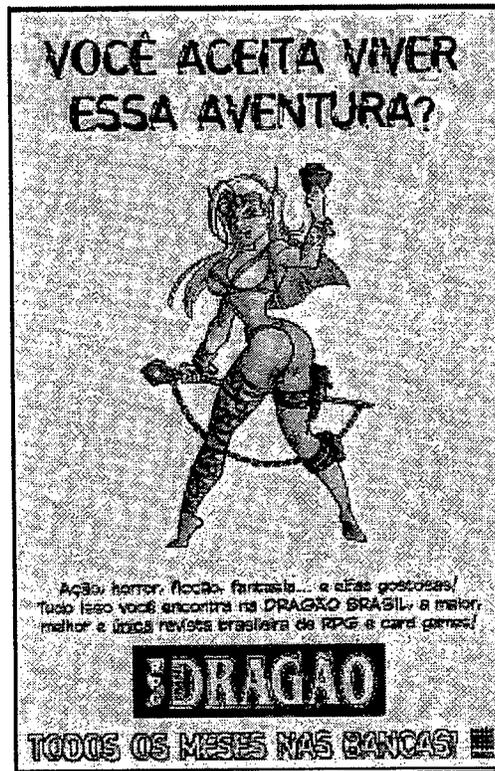


Figura4: propaganda da revista mensal de RPG "Dragão Brasil" (Trama Editora), único veículo de divulgação do jogo no Brasil.

A nova postura da empresa está claramente expressa no editorial de Peter Whitley, diretor de arte, da revista Dragon de setembro de 2000. No texto, Whitley menciona os "clichês" que assombram o RPG e que progressivamente serão deixados de lado nas publicações da empresa. Entre eles, as "Warrior vixens clad in chainmail bikinis".

Nossa viagem termina aqui. Vimos neste "circuito aéreo" uma possibilidade de conteúdo evocado pela forma da ilustração de RPG: uma idéia mitificada de gênero cristalizada em certos este-

reótipos – um uso naturalizado do imaginário. Ou seja: vimos neste trabalho que a forma evoca conteúdos. Resta saber como a forma pode evocar tais conteúdos. Mas esta é uma outra história...

Fontes das Imagens:

BETTOCCHI, Eliane. "Boto." In: ANDRADE, Flavio, BETTOCCHI, Eliane et KLIMICK, Carlos. *Lendas*. Rio de Janeiro: Akritó Editora, p. 46, 1998.

AWANO, Erica. "Niele." In: *Dragão Brasil especial, nº 18*. São Paulo: Trama Editora, p. 37, 2000.

MARINHO, Augusto. Viva a diferença! O Globo. Rio de Janeiro, 4 Junho de 2000. *Jornal da Família*, p. 1.

REIS, Rod. "Capitão Ninja." In: *Dragão Brasil, nº 51*. São Paulo: Trama Editora, 1999, encarte.

STONE, Steve. "Casts." In: SMITH, Lester et STONE, Steve. *Zero. Lake Geneva: archangel entertainment*, pp. 20-24. 1997

CASSARO, Marcelo. "Niele." In: *Street fighter zero 3, nº 2*. São Paulo: Trama Editora, mini-série em 4 edições, 1998, quarta capa.

1 Estas imagens são reproduções gráficas de pinturas e desenhos representando figuras humanas ou "humanóides" contextualizadas iconograficamente dentro de uma determinada "classe" (guerreiro, sacerdote, mago, etc.) e da ambientação ou cenário do jogo (fantasia, ficção-científica, horror, etc.). Na sua vasta maioria, estas ilustrações acompanham um texto narrando a história de vida da personagem e uma ficha ou planilha com dados que descrevem, dependendo do sistema de regras do jogo, quantitativamente ou qualitativamente as características físicas e mentais bem como as habilidades da personagem. As principais funções destas imagens são servir como exemplos para o jogador na construção de personagens próprias ou como personagens prontas para uso imediato tanto pelo jogador, como protagonistas, quanto como coadjuvantes na história narrada pelo mestre do jogo.

2 No artigo "A Sintaxe Visual no Role-playing Game" (BETTOCCHI, Eliane. A Sintaxe Visual no Role-playing Game. In: *Estudos em design*, v. VIII, n. 3. Rio de Janeiro: Entrelugar, 2000, p. 53-58), identifiquei três fases históricas do RPG traçando um paralelo entre produção e usuários baseada nos estudos de Fábio Amâncio (AMANCIO, Fabio. O RPG no mercado editorial brasileiro. Monografia de Bacharelado em Comunicação

Referências bibliográficas

AMANCIO, Fabio. *O RPG no mercado editorial brasileiro*. Monografia (Graduação - Comunicação Social). São Paulo: Universidade de São Paulo, 1997.

ANDRADE, Flavio. "Mulheres! O que pensam, o que jogam, como jogam, porque jogam." In: *Dragão Dourado*. Rio de Janeiro: IDD, nº 3, p. 12-17, setembro de 1994..

BARTHES, Roland. *Aula*. Tradução e pós-fácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1977.

_____. *Mitologias*. Tradução Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, p. 131-178, 1999.

BOMFIM, Gustavo. *Teoria e crítica do design*. Apostila de Aula, 2000, 22fl. Trabalho inédito.

COELHO, Luiz Antonio L. "A repetição na cultura." In: JOBIM E SOUZA, Solange (org.). *Mosaico: imagens do conhecimento*. Rio de Janeiro: Marca d'Água, p. 27-38, 2000.

COLEÇÃO *Os pensadores: Nietzsche*. São Paulo: Nova Cultural Ltda., p. 5-19, 1999.

COOK, David. *Advanced dungeons & dragons: player's handbook*. 2.ed. Lake Geneva: TSR, p. 25, 1989.

FERRY, L. *Homo aestheticus*. Chicago: University of Chicago Press, p.15-55, 1993.

KLIMICK, Carlos. *RPG e educação*. Disponível: <http://www.akrito.com.br/>, [on-line], capturado em 2001.

PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG)*. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PORTINARI, Denise B. *O discurso da homossexualidade feminina*. São Paulo: Brasiliense, p. 27-40,

1989. SALING, Beverly Marshall (mireldis@netscape.net) *Re: [Beverlys contact info]*. E-mail para ELIANE BETTOCCHI (bettocchi@marlin.com.br) [mensagem capturada em 1 dez. 2000].

WHITLEY, Peter. "You hear a soft cliché as the chest opens..." In: *Dragon Magazine*, nº 275. Renton: Wizards of the Coast, p. 3, setembro de 2000.

Eliane Bettocchi. Mestre em Design PUC-RJ, Designer RPG, Designer da revista CONCINNITAS DO IAUERJ.