



## **CYBERPUNK, FEITIÇARIA E PARANÓIA**

### **Novas Tecnologias e Subjetividade no RPG**

**Claudio Faria Marques\***

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ

Jornalista e mestrando em Comunicação na Faculdade de Comunicação Social  
da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

Bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa  
do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).\*

## **1. INTRODUÇÃO**

RPG é a abreviação de *Roleplaying Game*, expressão inglesa geralmente traduzida como “jogo de interpretação”. Alguns autores preferem considerá-lo não como um jogo, mas uma brincadeira de contar histórias. Em um grupo de RPG, um narrador (ou “mestre”) conta uma história em que cada um dos ouvintes (ou “jogadores”) representa um personagem:

O processo do RPG pode ser descrito da seguinte maneira: O narrador expõe uma situação e diz aos ouvintes o que seus personagens vêem e ouvem. Em seguida, os ouvintes descrevem o que seus personagens fazem naquela situação e o narrador, então, diz qual o resultado das ações dos personagens dos ouvintes... e assim por diante. A história vai sendo criada pelo narrador e pelos ouvintes à medida que ela é contada e vivenciada como uma aventura. (Jackson e Reis, 1999, p. 3)

O cenário (ou ambientação) é o lugar e a época em que se passa a aventura. O mestre é o responsável por dar início à história e definir o tema. Ele não deve jogar contra ou a favor dos personagens. Seu objetivo é buscar a diversão e o desenvolvimento da história. O mestre também interpreta personagens que fazem parte do enredo, mas não são representados pelos jogadores. É o caso dos inimigos, informantes e outros personagens secundários.

Cada RPG costuma se valer de regras para definir numericamente características como atributos (características básicas do personagem, como Destreza ou Inteligência) e habilidades ou perícias (características relacionadas aos atributos, só que mais específicas, como Briga ou

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

Lábria). Testes com dados decidem se o personagem obtém sucesso ou não em determinadas ações. Quanto maior o valor da característica do personagem, maior a probabilidade de sucesso. É comum que personagens com pontos fortes diferentes componham um grupo que deve realizar determinadas missões. Normalmente eles não jogam um contra o outro, mas desenvolvem um trabalho em equipe.

Segundo Carlos Klimick e Flavio Andrade (2002), dois profissionais da área de jogos e entretenimento, o RPG possui características que o tornam uma excelente ferramenta educacional: a socialização, a cooperação, a criatividade, a interatividade e a interdisciplinaridade. Andréa Pavão, autora do livro “A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG”, ressalta aspectos positivos do RPG:

Neste jogo, não há ganhadores ou perdedores. O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre. Uma narrativa vai sendo assim, construída, oral e coletivamente. Em seu livro, dedicado à utilização de RPG como instrumento pedagógico, Alfeu Marcatto escreve: “O RPG também pode ser usado como um método para criar histórias. Nos EUA, frequentemente, os jogadores escrevem a aventura vivida e a transformam em livros de ficção.” (1996:16). A tese de Doutorado da professora Sônia Rodrigues Mota do Departamento de Letras da PUC, intitulada *Roleplaying game: a ficção enquanto jogo*, faz o mesmo tipo de aposta, abordando o RPG como instrumento de construção de ficção. (Pavão, 2002)

O primeiro RPG conhecido é o *Dungeons & Dragons*, criado nos Estados Unidos, em 1973. Sua ambientação é claramente inspirada nos livros de J. R. R. Tolkien (que, por sua vez, utiliza elementos de lendas européias). Nos anos 80, outros sistemas e ambientações começaram a fazer sucesso. Entre os gêneros que surgiam, destacam-se os de super-heróis, terror/misticismo, ficção científica e *cyberpunk*.

Neste trabalho, analisaremos cinco jogos de RPG, divididos em três grupos. No tópico “*Cyberpunk*”, os jogos *GURPS Cyberpunk* e *Cyberpunk 2020* serão pesquisados, discutindo a questão do ciborgue e os limites entre homem e máquina. Em “Feitiçaria ou Tecnologia?”, serão analisados os jogos *Shadowrun* e *Mago*, abordando a oposição entre magia e tecnologia. Por fim, em “O Computador é seu Amigo”, o jogo *Paranóia* será objeto de pesquisa, servindo como referencial para se analisar o ciborgue interpretativo.

Douglas Kellner (2001) recorre ao rádio, televisão, cinema e outros produtos da indústria cultural como fornecedores de modelos sociais. Ele defende que é nesses elementos que se



encontra hoje a forma dominante de cultura, forma que nos socializa e nos fornece material de identidade, tanto em termos de reprodução, quanto de mudança da sociedade. Scott Bukatman (1998), por sua vez, considera a ficção científica vital para se compreender o presente momento cultural, pois ela freqüentemente narra as ambigüidades que marcam os contornos tecnológicos da cultura contemporânea com mais propriedade do que os textos de intelectuais pós-modernos. Em sua análise, Bukatman recorre não só a livros de ficção científica, mas também a quadrinhos, cinema, jogos e outras mídias. Este trabalho parte do pressuposto de que o RPG também constitui um importante objeto de análise.

## 2. CYBERPUNK

O termo *cyberpunk* surgiu nos anos 80, referindo-se a um novo estilo literário que surgia a partir da ficção científica. A obra *Neuromancer* (1984), de William Gibson, é tida como o marco inicial do movimento. Outros escritores, como Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley e Pat Cadigan, escreveram livros que falavam de um futuro com características comuns ao gênero:

Podemos traçar algumas diferenças entre a literatura *cyberpunk* e as outras formas de ficção científica realizadas até então: a tecnologia aparecia não como uma projeção de como vai ser o futuro - como no caso de *The Shape of Things to Come (Os Ventos da Mudança)*, de H. G. Wells, mas para criar um cenário capaz de gerar uma alegoria crítica da sociedade atual. O próprio futuro não é mais o longínquo – como em *A Fundação*, de Isaac Asimov, que fala sobre um império do ano 5000 –; mas as décadas de 2010 e 2020, do ponto de vista da década de 1980. Os protagonistas não são heróis virtuosos escolhidos para uma missão a Júpiter – como *2001*, de Arthur Clark. São pessoas comuns, integrantes do povo, com os vícios e defeitos humanos. (Lemos e Pérsio, 2002)

Viagens espaciais, robôs com código de honra e cidades cobertas por cúpulas? Nada disso. O mundo *cyberpunk* é superpopuloso, com o meio ambiente arruinado. A classe média não existe mais, pois a maioria vive na miséria e as megacorporações dominam tudo. E é claro, a tecnologia está presente em todo lugar. A temática *cyberpunk* é uma das favoritas dos jogadores de RPG. Entre os principais jogos do gênero, destacam-se *GURPS Cyberpunk* e *Cyberpunk 2020*.

## 2.1 *GURPS Cyberpunk*

*GURPS* é a abreviação de *Generic Universal RolePlaying System*, ou Sistema Genérico Universal de *RolePlaying*. Propõe-se a ser um RPG que pode ser utilizado em qualquer ambientação. Além do *Módulo Básico*, que contém o sistema de regras *GURPS*, também há suplementos com diferentes cenários, como *Império Romano*, *Viagem no Tempo*, *Horror* e *Viagem Espacial*. *GURPS* é produzido nos EUA pela Steve Jackson Games.

Neste tópico, analisaremos o suplemento *GURPS Cyberpunk*, escrito por Loyd Blankenship. O suplemento enfrentou problemas para ser lançado. Em 1990, os escritórios da Steve Jackson Games e a casa de Blankenship foram invadidos pelo Serviço Secreto dos Estados Unidos. Os computadores que continham os arquivos do *GURPS Cyberpunk* foram confiscados, entre outros equipamentos. Segundo Steve Jackson, criador do *GURPS*, os agentes investigadores consideravam o livro um “manual do crime do computador”:

Eles pareciam não fazer distinção entre uma discussão duma fraude de crédito futurística com uso de equipamento que não existe, e um moderno abuso de cartão-de-crédito da vida real. “Isto é real”, era um repetido comentário dos agentes. Bem, admito livremente que este livro é o jogo *cyberpunk* mais realístico já liberado. Ele tem muita informação de fundo para colocar o gênero dentro do contexto, mas não conseguirá transformar ninguém num “cowboy” de console com uma simples lição, não mais do que um *GURPS Fantasy* poderá ensinar esgrima. É triste, mas parecia que os investigadores tinham perdido a noção de realidade e ficção. (Jackson, 1993)

O livro foi quase todo reescrito, pois o Serviço Secreto recusava-se a devolver os arquivos. O problema é que Blankenship havia contatado desde peritos em segurança de computador até confessos piratas, buscando verificar a realidade de seu livro. Chegou inclusive a montar um BBS (Bulletin Board System) legal, em que discutia sobre o “submundo da computação” com os membros. Isso por si só foi considerado motivo para considerar Blankenship um desordeiro perigoso. “Talvez o futuro *cyberpunk* esteja mais perto e seja mais negro do que imaginamos”, conclui Jackson (1993).

A maior parte de *GURPS Cyberpunk* dedica-se a regras de *cyberwear* (melhorias biônicas), *netrunning* (viagem no ciberespaço utilizando interfaces neurais) e equipamentos. Cada personagem começa com uma determinada quantidade de dinheiro e pontos, que podem ser convertidos em aprimoramentos eletrônicos. Garras, armas embutidas, chips de perícias...



há uma vasta lista de implantes disponíveis.

Caso o jogador tenha pontos ou dinheiro suficiente, e o mestre aprove, ele pode criar um personagem com “corpo ciborgue completo”. Nesse caso, apenas o cérebro seria natural, e a pessoa não necessitaria comer, beber, excretar ou respirar. Esse personagem pode ser considerado um humano? O livro aborda rapidamente a questão:

Os computadores são tão comuns quanto aparelhos de TV no futuro *cyberpunk*, e a linha divisória entre o homem e a máquina é às vezes confusa. Um computador com inteligência artificial (comumente chamada de IA) tem vida? Se o seu cérebro fosse colocado dentro de um corpo mecânico, você ainda seria humano? Se você acha que não, onde está a linha divisória? Os personagens das campanhas *cyberpunk* terão que estar preparados e aptos a lidar com a tecnologia em todos os níveis, de uma garrafa de cerveja quebrada a um traje de combate militar. (Blakenship, 1993)

Muitos estudiosos defendem que a “linha divisória” é coisa do passado e o ciborgue já é uma realidade. Para Donna Haraway, o ciborgue é um híbrido de máquina e organismo, que possui uma identidade parcial e contraditória, aceitando a indiferenciação. A imagem do ciborgue é uma representação clara do fim das dualidades entre homem e animal, organismo e máquina, físico e não-físico. “No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos em suma, ciborgues” (Haraway, 2000, p. 41).

Um dos principais temas de *GURPS Cyberpunk* é o ciberespaço e a virtualização por ele proporcionada. O livro foi escrito antes do advento da World Wide Web, seguindo as antecipações feitas pelos escritores do gênero *cyberpunk*. Em *The Metaphysics of Virtual Reality*, Michael Heim (1993) vai além da definição superficial de realidade virtual e busca um esclarecimento cuidadoso do que vem a ser esta realidade. Para o autor, não existe um termo único para definir virtualidade. Ele identifica sete termos que caracterizam o modo como as pessoas costumam delimitar o virtual do real: simulação, interação, artificialidade, imersão, telepresença, imersão total e comunicação em rede. Estes termos sugerem que não existe uma única “virtualidade”, mas que chamar a uma experiência ou a uma tecnologia de “virtual” requer que se negocie a relação entre isso e a nossa noção do que é “real”.

Pierre Lévy defende que as novas tecnologias e a virtualização não oferecem problemas:

Certamente nunca antes as mudanças das técnicas, da economia e dos costumes foram tão rápidas e desestabilizantes. Ora, a virtualização constitui justamente a essência, ou a ponta fina, da mutação em curso. Enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra. Ela se apresenta como o movimento mesmo do “devir outro” – uma heterogênese – do humano. Antes de temê-la, condená-la ou lançar-se às cegas a ela, proponho que se faça o esforço de apreender, de pensar, de compreender em toda a sua amplitude a virtualização. (Lévy, 1999)

Para Lévy, a virtualização não se restringiria apenas ao espaço informático, mas também a fenômenos como o *body building*, os transplantes e os implantes de próteses, partes de uma nova etapa no processo de virtualização do corpo. Tal como sugere Lévy, em *GURPS Cyberpunk* a alta tecnologia não oferece, por si só, traumas negativos à humanidade. Um personagem não recebe nenhum tipo de penalidade ou desvantagem por possuir um “corpo ciborgue completo”, por exemplo. É um conceito diferente do que proposto em *Cyberpunk 2020*, como será mostrado a seguir.

## 2.2 *Cyberpunk 2020*

*Cyberpunk 2020* é um RPG criado em 1987 pela Talsorian Games, nos EUA. Neste livro, encontramos um aprofundamento maior sobre o que seria um mundo *cyberpunk* e o comportamento das pessoas desse lugar:

Como um *cyberpunk*, você agarra a tecnologia, mergulha de cabeça e não a deixa escapar. Você tem conectores para Interface sob seus pulsos, armas em seus braços e lasers nos seus olhos. Programas em Biochip instalados no cérebro. Você se transforma no carro que guia e na arma que dispara... Com dedos ciborgues você abre fechaduras computadorizadas, com sentidos ampliados, você vê o futuro (...). O mundo do *cyberpunk* é violento e perigoso, repleto de pessoas que adorariam arrancar seu braço e devorá-lo. Os conceitos tradicionais do Bem e do Mal foram substituídos pelo valor do oportunismo – você faz o que tiver de fazer para sobreviver. Caso você possa praticar algum bem no meio do caminho, ótimo. Porém, não conte com isto. (Pondsmith et al., 1996, p. 3)

No livro, a Liga Européia estabelece a mudança do mercado mundial. As economias dos Estados Unidos e da velha União Soviética faliram. Avanços tecnológicos e científicos promoveram mudanças na sociedade. Os escritores do movimento *cyberpunk*, nos anos 80, previram coisas que não imaginavam que se tornariam reais, pelo menos não tão cedo.

A tecnologia pode ser adquirida em praticamente todo lugar e é considerada “in”. É



moda ter qualquer implante no corpo, mesmo que seja um biochip para aumentar os reflexos e melhorar a habilidade de jogar tênis. O jogador pode interpretar dez tipos diferentes de personagens: Roqueiros, Solos, *Netrunners*, Técnicos, Tecnomédicos, Mídias, Policiais, Corporativos, Atravessadores e Nômades.

Ao contrário do que ocorre em *GURPS Cyberpunk*, em *Cyberpunk 2020* a tecnologia causou traumas fortes na humanidade, um tecnochoque:

Tecnochoque: quando a tecnologia ultrapassa a capacidade das pessoas de compreenderem ou se adequarem às suas vidas. Repentinamente as pessoas enlouquecem. Elas tornam-se irracionais, violentas, famílias se fragmentam, relacionamentos acabam. As pessoas se sentem indefesas em face do universo. Mais cedo ou mais tarde, toda a sociedade começa a colapsar, vítima de uma psicose de massa. É o que nós agora chamamos de colapso. (Pondsmith et al., 1996, p. 5)

A humanidade reagiu de três formas ao tecnochoque. A grande maioria teve suas vidas modificadas e ficou esperando que os líderes lhe dissessem o que fazer. Um pequeno grupo tentou reverter o processo, fundando um movimento chamado neo-ludita. “O grupo restante resolveu mergulhar no futuro de cabeça. Usando os velhos escritos visionários da década de 80 como guia, eles fundaram o movimento que agora chamamos de *cyberpunk*” (Pondsmith et al., 1996, p. 5).

Os implantes biônicos podem gerar um mal chamado ciberpsicose, uma doença causada pelo acúmulo de equipamento cibernético. Inicialmente, a vítima começa a se relacionar mais com máquinas do que com humanos (de certo modo, como alguns internautas fazem atualmente). Em seguida, passa a ignorar as pessoas próximas. Chega a um ponto em que a interação com humanos irrita profundamente a vítima, levando-a a uma fúria que o consome por inteiro. Um ciberpsicótico pode, de uma hora para outra, começar a matar todos à sua volta, sob a alegação de que “não agüentava mais todos aqueles sacos de sangue e água pigarreando em volta dele” (Pondsmith et al., 1996, p. 73).

Nas regras de *Cyberpunk 2020*, todo personagem tem um atributo chamado Empatia, que mede o grau de interação com outras pessoas e determina perícias como liderança, persuasão, percepção e sedução. As melhorias cibernéticas no personagem reduzem gradativamente o atributo Empatia:





Com uma empatia igual a 3, seu personagem é algo como um “réptil” frio e sem emoções. Com uma empatia igual a 2, seu personagem, para os demais, é indiferente, amedrontador e nitidamente desagradável. Com uma empatia igual a 1, o personagem geralmente é violento, sociopata e selvagem (...). Com um nível de empatia igual a 0 ou menos, o personagem está completamente dominado pela ciberpsicose. (Pondsmith et al., 1996, p. 73)

As novas tecnologias poderiam, por si só, ser nocivas ao homem? Contrastando com a visão otimista de Pierre Lévy, Jean Baudrillard entende a expansão da comunicação virtual como um elemento de implosão do social:

A extensão incondicional do virtual (que não inclui somente as novas imagens ou a simulação à distância, mas todo o cyberspaço da geofinança (Ignacio Ramonet) e o da multimídia e das auto-estradas da informação) determina a desertificação sem precedentes do espaço real e de tudo o que nos cerca (Baudrillard, 1999, p. 24).

Lucien Sfez critica o que ele chama de “sociedade Frankenstein”, onde a máquina é humanizada e o homem é maquinizado. Ele afirma que existem três fases na relação entre o homem e as tecnologias da comunicação. Primeiramente, o homem precisa viver “com” a tecnologia. É a fase da cibernética. Na segunda fase, o homem só existe “dentro” de um sistema tecnológico, como sua criatura. Por fim, há a última fase, em que o homem vive “pela” tecnologia. Sfez cria um neologismo para definir esse último estágio: tautismo. Mistura de tautologia (redundância) com autismo (isolamento mental), ela expressa toda a alienação a que o homem se submete.

Teorias integradas e apocalípticas à parte, o fato é que a tecnologia exerce uma forte influência sobre a cultura e a subjetividade. Essa idéia, comum a vários autores, é defendida por Scott Bukatman (1998). Como exemplo, ele cita a periodização da cultura de Fredric Jameson, baseada na periodização da economia de Ernest Mandel. Ambas referem-se a três revoluções no poder tecnológico: a máquina a vapor de 1848, o surgimento da eletricidade e o motor de combustão no final do século XIX, e, mais recentemente (desde os anos 40), o desenvolvimento de tecnologias nucleares e eletrônicas. Para Bukatman, vivemos atualmente a Era da Informação, época em que a tecnologia e o humano não são mais uma dicotomia. A seguir, será analisada a dicotomia tecnologia-magia.



### 3. FEITIÇARIA OU TECNOLOGIA?

#### 3.1 *Shadowrun*

Dentre os diversos gêneros de RPG, o mais popular é o chamado “fantasia”. Seu representante mais famoso é *Dungeons & Dragons*, um cenário medieval repleto de magia, dragões, anões, elfos, *orks* e *trolls*. O RPG *Shadowrun* é o resultado de uma proposta estranha, mas muito bem sucedida: unir em um mesmo cenário os gêneros fantasia e *cyberpunk*. *Shadowrun* foi lançado em 1987 pela Fasa, nos EUA.

A história se passa no ano de 2053. Nessa época, quem realmente detém o poder são as megacorporações. Muitas pessoas recorrem aos aprimoramentos artificiais da bioeletrônica para transpor seus limites. Os ciberterminais permitem ao usuário interfacear com a Matriz através do sistema nervoso, que traduz os dados e transmite os comandos. Até aí, tudo é muito parecido com a literatura *cyberpunk* e os jogos de RPG do gênero. A diferença é que, no universo de *Shadowrun*, o século XXI também foi marcado pelo “Despertar”.

Devido a uma anomalia no fluxo de energias místicas, a magia retornou ao mundo. Dragões e várias outras criaturas de mitos e lendas ressurgiram. No mundo inteiro, pais “normais” começaram a gerar crianças mutantes, batizadas pela imprensa como elfos e anões. Além disso, 10% dos homens e mulheres transformaram-se em humanóides de formas horrendas, conhecidos como *orks* e *trolls*.

Não tardou para que a magia fosse reconhecida como ciência oficial, criando-se inclusive cursos acadêmicos de ciências ocultas em renomadas universidades. Existem dois tipos de místicos, que simbolizam aspectos científicos e religiosos:

Os Magos, personagens que podem usar magia, dividem-se em dois tipos. Os magos Herméticos acreditam que a magia é uma força natural que pode ser compreendida e controlada como qualquer outra força física. Sua magia provém de regras rigorosamente aplicadas. Os magos Xamanistas acreditam em espíritos que fazem parte de todas as coisas. Sua magia implica em fazer tratos com esses espíritos. (Weisman et al., 1996, p. 33)

Magia e tecnologia convivem lado a lado em *Shadowrun*. Entretanto, são elementos completamente diferentes, e até mesmo opostos. Os acréscimos tecnológicos no corpo diminuem o atributo chamado Essência, que mede as condições do sistema nervoso central e



do espírito. Isso por si só já impede alguém de tornar-se totalmente robô, já que a Essência não pode chegar a zero, tal como ocorre em *Cyberpunk 2020*. Mas existe um outro porém. Quando a Essência cai, o atributo chamado Magia, uma medida da energia mágica, também cai na mesma proporção. Portanto, ou o personagem é mais voltado para a magia, ou para a tecnologia.

Todos os personagens são *shadowrunners*, ou seja, pessoas que agem nas sombras, executando serviços sujos (e ilegais) para megaempresas. Entre os diversos tipos de personagens que o jogador pode montar, alguns dos principais são os tecnautas (equivalentes ao *netrunners*, são os exploradores do ciberespaço), os samurais urbanos (ciborgues com alto poder de combate), os fusores, os magos e os xamãs. O conceito de fusor merece destaque:

Um tipo especializado de cowboy de painel de controle, o fusor troca todas as sensações normais por uma ligação cibernética, normalmente a um veículo ou a um sistema de segurança. Depois de conectado ao veículo, passa a sentir a revolução do motor em vez das batidas do coração, o fluir do óleo em lugar da adrenalina. Nesse momento ele é uno com a máquina. Ainda assim, ao fim de uma ação é capaz de separar suas percepções da máquina e sair caminhando normalmente. (Weisman et al., 1998, pg. 59)

Há algumas décadas, Marshall McLuhan já nos adiantava a figura do ciborgue, ao afirmar que os meios de comunicação eram extensões do homem:

Assim como se usa uma pinça para aumentar a precisão das mãos e uma chave de fenda para girar um parafuso, os meios de comunicação seriam, na verdade, extensões dos sentidos do homem. Os óculos, por exemplo, são extensões do olho, a roupa é uma extensão da pele, a roda do carro é uma extensão do pé. Com a internet, não deixa de ser curioso se falar em “relações virtuais”, como se as máquinas fossem realmente capazes de sentir e pensar pelos seus operadores. (Martino, 2002)

A relação entre o homem e o carro, chamado por McLuhan de “noiva mecânica”, é visto de uma forma nova em *Shadowrun*. É um símbolo da profunda interação entre homem e tecnologia, uma hipérbole do que ocorre no mundo real. Tanto no jogo como na vida real, é correto dizer que: “O carro tornou-se a carapaça, a concha protetora e agressiva do homem urbano e suburbano” (McLuhan, 1971, p. 254)

### 3.2 *Mago*

Nos anos 90, a White Wolf, editora norte-americana de RPG, tornou-se uma das maiores empresas do gênero lançando jogos ambientados em um cenário chamado *Mundo das Trevas*, que inclui seres sobrenaturais como vampiros (abordados em *Vampiro – A Máscara*, um dos jogos de RPG mais populares no Brasil) e lobisomens (de *Lobisomem – O Apocalipse*). O sistema utilizado nesses jogos é conhecido como *Storyteller*, por ressaltar a narrativa em vez das regras e dados. O RPG que analisaremos aqui é *Mago – A Ascensão*, lançado pela White Wolf em 1994, nos EUA.

A história de *Mago* também se situa no *Mundo das Trevas* e utiliza um sofisticado conceito de magia: a realidade é flexível e pode ser moldada pelas pessoas. Aqueles que possuem um maior entendimento sobre a realidade e possuem poder e força de vontade superiores podem produzir alterações mais radicais:

Os verdadeiros artífices da vontade acreditam que a realidade é subjetiva; ao invés de juntar conhecimentos e crenças através da observação passiva da natureza, suas crenças e pensamentos conscientes criam (ou pelo menos influenciam) a natureza. Essa premissa metafísica prega que temos um papel mais ativo na peça teatral do universo do que qualquer filosofia Adormecida nos faria acreditar. Nós, como seres conscientes, somos a *causa*, e o universo, ou suas fronteiras, são o nosso *efeito*. (Ryan, 1997, p. 61)

Essa capacidade, possuída apenas pelos magos, ou “despertos”, é a chamada *mágika*. Utilizando esse poder, é possível realizar feitos espetaculares. Mas o poder dos magos tem limites:

Como é ensinado pelos magos anciões aos seus discípulos, a realidade em si é ilimitada – um vácuo em que a consciência verdadeira pode voar livremente. Entretanto, esses princípios básicos não mudam, porque a realidade também é consensual. A realidade da Terra não é baseada em bilhões de realidades individuais, separadas e incompatíveis. Na verdade, a realidade depende das crenças coletivas da humanidade (e, como alguns dizem, de outras forças que preferimos ignorar). A realidade material é uma alucinação consensual com a qual a grande maioria da humanidade concorda. (Ryan, 1997, p. 61)

Os magos podem moldar a realidade, mas a crença dos bilhões de “adormecidos” (humanos que não despertaram para a *mágika*) dita o que é considerado normal. Quando o mago realiza algo muito diferente do normal, a trama da realidade pode contra-atacar, causando o chamado “paradoxo”. São reações que variam desde o simples não funcionamento da *mágika* até danos físicos ou psicológicos ao mago. Também pode acontecer de o mago ser

arremessado para outra dimensão, ou coisas piores.

Quatro grandes facções dominam a sociedade *mágika*: as Tradições, a Tecocracia, os Desauridos e os Nefandi. As Tradições constituem um conselho composto por nove estilos *místikos* de *mágika*. A Tecocracia é uma União dedicada a controlar os elementos sobrenaturais e salvar a humanidade dos perigos que esta não está preparada para enfrentar. Os Desauridos são mais uma ideologia de magos que personificam a mudança dinâmica levada ao extremo, enquanto os Nefandi são magos que seguem o caminho das trevas e da corrupção.

As duas principais facções do jogo são as Tradições e a Tecocracia. Enquanto as Tradições lutam para manter um equilíbrio de forças e devolver a fantasia à humanidade, a Tecocracia quer manter a realidade estática, defendendo que apenas a ciência é capaz de alterar as leis da natureza:

A Tecocracia usou eficientemente a comunicação de massas, a psicologia e a propaganda por mais de um século e meio para convencer a maior parte da população da Terra a aceitar a realidade deles. Muitos anos atrás, a tecnologia simplesmente não funcionava, apesar dos esforços dos primeiros Filhos do Éter e de outros exploradores intelectuais curiosos. Apesar dos magos usarem suas *mágikas* para dar poderes a certos aparelhos, eles sofriam o Paradoxo muitas vezes, e sua tecnologia nunca funcionava com Adormecidos. Entretanto, a população gradualmente começou a acreditar na tecnologia, e portanto, a tecnologia ficava cada vez mais próxima da realidade estática – tornando-se, pois, mais facilmente possível. (Ryan, 1997, p. 61)

A tecnologia se opõe à magia? Para Adorno e Horkheimer (1985), a magia e o mito impediam o homem de tornar-se senhores de seus destinos. Hoje, a ciência e a técnica exercem essa mesma função, contendo por meio da indústria cultural o desenvolvimento da consciência das massas. Heidegger lembra que a origem da técnica está ligada à das belas artes:

Outrora, não apenas a técnica trazia o nome *techné*. Outrora, chamava-se também *techné* o descobrimento que levava a verdade a fulgurar em seu próprio brilho. Outrora, chamava-se também de *techné* a produção da verdade na beleza. *Techné* designava também a *poiesis* das belas-artes. (Heidegger, 2002, p. 37)

Arnold Gehlen (1960) aponta que diferentes culturas, como a egípcia, a grega e a romana, estiveram presas à possibilidade de uma “técnica sobrenatural”, aquilo que hoje

chamamos de magia. E foi essa magia que desde as épocas pré-históricas ocupou um papel central na concepção do mundo e do homem. Magia que para Maurice Pradines – como informa Gehlen – pode ser definida como “tentativa para produzir alterações que beneficiem o homem, desviando as coisas dos seus caminhos próprios para o nosso serviço” (Gehlen, 1960, p. 23). É uma definição que pode abranger tanto a magia como a própria técnica. Erik Davis (1998) associa a origem da técnica com a magia, recusando uma visão meramente utilitarista da tecnologia. Walter Benjamin afirma que “a diferença entre a técnica e a magia é uma variável totalmente histórica” (Benjamin, 1985, p. 95).

O personagem montado pelo jogador de *Mago* deve pertencer a uma das nove Tradições: Irmandade de Akasha, Coro Celestial, Eutanatos, Culto do Êxtase, Oradores dos Sonhos, Filhos do Éter, Ordem de Hermes, Verbena e Adeptos da Virtualidade. As tradições que nos interessam mais neste trabalho são os Filhos de Éter e os Adeptos da Virtualidade, dois grupos oriundos da Tecnocracia que fundem conceitos de tecnologia e magia.

Os Filhos do Éter apresentam características bem incomuns, combinando “um pouco de Buck Rogers, um pouco de cavaleiros vitorianos e muito de cientistas loucos” (Ryan, 1997, p. 44). Magia e ciência aparecem de forma misturada:

Para entender os Filhos do Éter (se isso realmente for possível), primeiramente a pessoa precisa compreender três doutrinas básicas. Em primeiro lugar, eles acreditam que a Ciência Verdadeira é uma Arte, uma expressão do espírito humano. Toda máquina deve refletir a visão interior única do seu criador. A Inspiração é a beleza, mesmo que o produto final pareça excêntrico para as outras pessoas, e como essa Ciência é pessoal, ninguém pode provar que uma teoria esteja “errada”. Em segundo lugar, a função da Ciência é trazer a paz ao mundo (no melhor estilo do Capitão Nemo) e à sociedade Desperta. Finalmente, a invisível, mas sempre presente, “quinta essência”, o Éter, deve tornar-se uma parte proeminente de qualquer teoria, experiência ou equipamento – mesmo que por nenhuma outra razão além de sua existência. (Ryan, 1997, p. 44)

Os Filhos do Éter vêem sua mágika como ciência. Quando constroem um dispositivo mágiko, eles crêem tão fortemente na sua “ciência verdadeira”, que o mecanismo funciona. Quando um adormecido tenta utilizar esse mesmo mecanismo e ele não funciona, o Filho do Éter afirmará que é porque o adormecido não tem capacidade de entender a sua tecnologia. Na verdade, o tal mecanismo apenas serve como foco para que o Filho do Éter utilize sua *mágika*. Cada uma das tradições utiliza um diferente foco. A Irmandade de Akasha, por exemplo, utiliza como foco o Dô, uma espécie de arte marcial. O foco dos Filhos de Éter é a

sua ciência. Embora possua poder para lançar um raio, ele só conseguirá fazê-lo se estiver utilizando sua pistola construída especialmente para isso. Afinal, a *mágika* só funciona quando o mago está fazendo algo que ele acredita ser possível.

Os Adeptos da Virtualidade são associados à informática e à virtualidade. A autora de *Mago* faz até uma referência indireta à apreensão do livro *GURPS Cyberpunk*, dando a entender que o caso seria uma piada criada pelos Adeptos da Virtualidade para despistar o FBI de uma companhia subversiva controlada por eles. O objetivo desses hackers pode ser nobre, mas é um bocado estranho:

Os Adeptos da Virtualidade inventaram o “*morphing*”, o *cyberpunk* e o vídeo interativo, e aperfeiçoaram os computadores como meio de ir além de um mundo desesperançado (...). Os Adeptos da Virtualidade descobriram e aperfeiçoaram a Teia Digital (ou Rede). Eles acreditam que esta realidade alternativa será o novo lar da humanidade. (Ryan, 1997, p. 44)

Em *Mago*, a realidade é composta por várias dimensões, inclusive a da Teia Digital. Os Adeptos da Virtualidade acreditam que é possível construir na Teia Digital um mundo melhor que este em que vivemos. No mundo real, muitos internautas evitam a realidade e se refugiam na Internet. Em *Mago*, os Adeptos da Virtualidade querem construir um novo mundo situado na Teia Digital. “Nós somos o futuro. A carne está morrendo, e nós somos o próximo passo. O mundo que conhecemos é tão real quanto – e muito mais puro que – esta bola de lama em decomposição que vocês estão tentando salvar.” (Ryan, 1997, p. 110) Obviamente, o foco dos Adeptos é o computador. Boa parte de sua *mágika* é baseada na realidade virtual.

Pierre Lévy possui um ponto de vista extremamente positivo no que se refere às novas tecnologias, enxergando o ciberespaço como uma espécie de tecnodemocracia. Claro que os Adeptos da Virtualidade vão bem além do dos conceitos propostos por Lévy, mas não deixa de despertar atenção a semelhança de conceitos, especialmente no ar utópico.

No livro *The Pearly Gates of Cyberspace*, Margaret Wertheim acompanha a história das concepções ocidentais do espaço, analisando as mudanças que esse conceito sofreu ao longo dos séculos, da Idade Média até a Era Digital. Wertheim desafia a corrente que tenta espiritualizar o ciberespaço, apresentando-o como o novo espaço da alma. Para a autora, o novo conceito é incapaz de sustentar sonhos religiosos como os que povoavam os céus medievais. É uma visão que contrasta com a dos Adeptos da Virtualidade, que vêem a



informática e a virtualidade como magia.

## 4. O COMPUTADOR É SEU AMIGO

### 4.1 *Paranóia*

“Imagine um mundo criado por Kafka, Stalin, Orwell, Huxley, Sartre e os irmãos Marx...”. Esta frase, que consta no verso do livro de RPG *Paranóia*, resume bem a ambientação do jogo. Tratando sobre um futuro com muito humor negro, o livro foi lançado em 1984 pela West End Games, nos EUA. No jogo, os personagens vivem em um complexo subterrâneo controlado por um computador bem-intencionado, porém louco. Ele procura proteger os cidadãos contra todo tipo de inimigo, seja real ou imaginário.

Os participantes interpretam agentes de elite com a função de encontrar e destruir os inimigos do computador, ou seja, os “comunus”. Os mutantes e os membros de seitas secretas são traidores e aliados dos “comunus”. O problema é que os personagens obrigatoriamente também são mutantes e membros de seitas secretas. Nos jogos tradicionais de RPG, os personagens cooperam entre si para atingir objetivos e completar missões. Em *Paranóia*, cada personagem tem uma série de motivos para matar ou incriminar os outros. A missão tem apenas um papel secundário, já que o verdadeiro propósito é a diversão.

O livro contém seções liberadas para os jogadores e seções exclusivas para o mestre. Nestas, ficamos sabendo que em 2097, um planetóide movia-se na direção da Terra. Na América do Norte, pessoas de todas as cidades se refugiavam em um abrigo para se proteger do desastre iminente. Enquanto isso, na Sibéria Russa, uma antiquada base de mísseis balísticos identificou a massa rochosa como um ataque inimigo e lançou um míssil (sem ogiva) para São Francisco. Essa cidade, coberta por uma redoma de vidro, era então mantida por uma rede de computadores chamada Complexo Alfa. Essa rede não conseguiu identificar o míssil e contactou o centro de computação da América do Norte, o Alfa Primo. Como a maior parte de sua memória recente havia sido removida para o abrigo, Alfa Primo acabou utilizando arquivos de 1957 chamados “Defesa Civil”.

O objeto foi identificado como um míssil nuclear, o que só poderia significar guerra. Alfa Primo avisa a todos os computadores sobre o iminente ataque comunista. Nisso, o



planetóide atinge a Terra, provocando devastação. Complexo Alfa, relativamente intacto, descobre que São Francisco ficou debaixo d'água e conclui que a cidade foi invadida por “comunas”, o que quer que eles fossem. Ao restabelecer contato com Alfa Primo, Complexo Alfa desconfiou que se tratava de um “comuna” tentando enganá-lo. Mais de 100 complexos computacionais ativos se declaram como a única parte intacta do Complexo Alfa Primo. Cada um protege seus cidadãos, declarando guerra contra todos os outros complexos computacionais supostamente dominados por “comunas”.

A definição de traição em *Paranóia* é no mínimo curiosa. Ser “comuna” é traição. Pertencer a uma sociedade secreta é traição. Ser mutante é traição, já que os humanos são produzidos pelo Computador, e como o Computador nunca erra, ele não poderia produzir um ser geneticamente imperfeito (?). Faltar com o respeito aos superiores é traição. “Não estar feliz é traição. A traição é punida com a execução sumária. Você está feliz – não é? Era o que achávamos.” (Costikian et al., 1995, p. 7).

A sociedade é dividida em cores que representam níveis de segurança. A “ralé” é de nível Infravermelho, um Agente Atirador recém formado é Vermelho, depois vem o Laranja, Ouro, Esmeralda, Azul, Índigo, Púrpura e por fim o Ultravioleta. Estes são os Altos Programadores, os protegidos do Computador. Descobrimos traidores, o personagem sobe de nível. O jogador é incentivado o tempo todo a apunhalar os companheiros pelas costas. Caso o personagem morra, não tem problema. Ele faz parte de uma família de seis clones, que funcionam como se fossem seis vidas.

A burocracia é marcante no jogo. Junto com o livro, o comprador adquire algumas fichas. Uma delas serve para requisitar equipamentos. É necessário responder a várias perguntas, tais como “Por que você necessita desse item? O Computador não providenciou todas as suas necessidades? Se ‘Não’ por favor relacione todas as outras ocasiões em que você tenha sentido que o Computador tenha errado”. É simplesmente impossível preencher a tal ficha sem parecer um traidor, já que acusar o Computador de cometer um erro é traição. Para conseguir novos equipamentos, o personagem deve recorrer à sociedade secreta.

O jogador não escolhe a sociedade secreta do personagem, ou seu poder mutante. Essas características, assim como o valor dos atributos, são decididos aleatoriamente com o dado. As sociedades secretas, cada uma com características bem peculiares, são as seguintes: Anti-Mutante, Infomaniacos, Comunistas, Corpore Metal, Leopardo da Morte, Primeira Igreja do

Cristo Programador, Destruidores de Frankensteins, Livre Iniciativa, Humanistas, Illuminati, Místicos, Pró Tec, Psion, Purga, Românticos e Clube Sierra. Os poderes mutantes também são variados, vinte no total.

*Paranóia* satiriza obras como *1984* e *Admirável Mundo Novo*. Em *1984*, George Orwell descreve uma grande potência mundial que altera a verdade e todos os registros históricos para que se pense que esta potência sempre esteve certa, e transformando a história em um presente sem fim. Há a presença constante do *Big Brother*, personificando a sociedade autoritária, o ser que tudo vê, a coerção coletiva e individual onipresente. O Computador de *Paranóia* é uma clara referência ao *Big Brother*. A história de *Paranóia* também foi reescrita. “Você é um clone. De acordo com as lendas, houve uma época em que os humanos se reproduziam no cio, como animais inferiores. Isto não acontece mais. Os humanos são criados pelo computador em bancos de clonagem.” (Costikian et al., 1995, p. 7)

Em *Admirável Mundo Novo*, Aldous Huxley cria uma utopia em que a sociedade é dividida em castas com funções bem definidas. *Paranóia* utiliza um recurso parecido com uma diferença radical: a mobilidade social é possível. Além dos níveis de segurança, os cidadãos do jogo também são divididos em Grupos de Serviços: Segurança Interna; Serviços Técnicos; HPD e Controle da Mente; Forças Armadas; Produção, Logística e Comissariado; Serviços de Energia; Pesquisa e Desenvolvimento; Unidade Central de Processamento.

André Lemos cita a classificação dos ciborgues em dois tipos: protético e interpretativo. O ciborgue protético simboliza a simbiose entre orgânico e inorgânico, como é discutido por Haraway (2000) e outros autores. Já o ciborgue interpretativo é o encontrado nos filmes *Laranja Mecânica* (Kubric, 1971) ou *Videodrome* (Cronenberg, 1983), bem como no livro *1984*, de Orwell. “Aqui não está em jogo a fusão corporal da máquina e da carne. Antes, o *cyborg* interpretativo se constitui pela influência dos media, coagido pelo poder da televisão ou do cinema. Assim, a cultura de massa e do espetáculo nos fez *cyborgs* interpretativos” (Lemos, 2002). Scott Bukatman (1998) defende que, na pós-modernidade, uma nova subjetividade nasce da interface entre corpo e tela de computador ou televisão. É a “identidade terminal”, um conceito semelhante ao do ciborgue interpretativo.

Os personagens de *Paranóia* podem ser classificados como ciborgues interpretativos, pois o Computador utiliza variados recursos, inclusive a mídia, para manter o controle. Diversos teóricos defendem que a mídia pode exercer uma poderosa influência sobre seu

público, entre os quais os intelectuais mais apocalípticos da Escola de Frankfurt, como Adorno e Horkheimer (1985). O italiano Giovanni Sartori coloca a cultura televisiva em oposição à cultura da escrita, atribuindo-lhe um papel de degradação da democracia:

(...) a expressão *videopolítica*, que talvez eu mesmo tenha bolado, envolve somente um dos múltiplos aspectos do poder do vídeo: a sua incidência nos processos políticos, e por meio dele uma radical transformação da maneira de “ser políticos” e de “conduzir política”. É evidente, porém, que a videopolítica não caracteriza somente a democracia. O poder do vídeo fica também à disposição das ditaduras. (Sartori, 2001, p. 50)

Pelo visto, o Computador de *Paranóia* assimilou bem idéias como a de Sartori, utilizando a mídia para manter o poder e embotar as mentes dos cidadãos de Complexo Alfa. Claro que a mídia não é tão onipotente, mas possui um grande poder, devidamente satirizado em *Paranóia*.

## 5. COMENTÁRIOS FINAIS

Neste estudo, foi discutida a forma como alguns jogos de RPG abordam a relação entre as novas tecnologias e a subjetividade. Os jogos *GURPS Cyberpunk* e *Cyberpunk 2020* tangenciam de diferentes formas temas tais como o impacto que a tecnologia exerce sobre a sociedade e a questão do ciborgue. *Shadowrun* e *Mago* abordam, entre outros tópicos, a relação entre a técnica e a magia. Por fim, o jogo *Paranóia* retrata de forma bem humorada o ciborgue interpretativo e o impacto da mídia. Autores que analisam a mídia e as novas tecnologias foram utilizados como referência para discutir os temas abordados.

Muitas dos temas dos jogos de RPG analisados já são velhos conhecidos da literatura, do cinema, dos quadrinhos e de outros produtos da indústria cultural. O grande diferencial é que no RPG os jogadores, de fato, vivenciam a história, ao mesmo tempo em que a constroem. A interatividade proporciona um nível ainda maior de envolvimento do que com as mídias tradicionais. Há um envolvimento ativo, e não mais passivo, com a história que é contada.

Embora a intenção básica do RPG seja diversão, o jogo proporciona possibilidades de reflexão sobre questões como a subjetividade ciborgue e a queda dos limites entre homem e máquina. Até mesmo uma sátira como *Paranóia* reflete a burocracia exagerada, o



totalitarismo e o oportunismo. Será que o mundo do RPG é mesmo tão fantasioso?

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ANDRADE, Flávio; KLIMICK, Carlos. RPG e Educação. URL: <http://www.historias.interativas.nom.br/educ/>. [consultado] 30 de setembro de 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. Tela Total: Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem. Porto Alegre, Sulina, 1999.
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BLAKENSHIP, Loyd. GURPS Cyberpunk: Roleplaying de Alta Tecnologia. São Paulo: Devir, 1993.
- BUKATMAN, Scott. Terminal Identity: the Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction. Durham: Duke University Press, 1998.
- COSTIKIAN, Greg et al. Paranóia. São Paulo: Devir, 1995.
- DAVIS, Erik. Techgnosis: Mith, Magic + Mysticism in the Age of Information. New York: Three Rivers Press, 1998.
- GEHLEN, Arnold. A Alma na Era da Técnica. Lisboa: Livros do Brasil, 1960.
- HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue. in SILVA, Tomaz Tadeu da (org). Antropologia do Ciborgue. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. A Questão da Técnica. Ensaio e Conferências. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- HEIM, Michael. The Metaphysics of Virtual Reality. New York: Oxford University Press, 1993.
- HUXLEY, Aldous. Admirável Mundo Novo. São Paulo: Globo, 2001.
- JACKSON, Steve. Enquanto isso, no mundo real. in BLAKENSHIP, Loyd. GURPS Cyberpunk: roleplaying de alta tecnologia. São Paulo: Devir, 1993.



- JACKSON, Steve; REIS, Douglas Quintas. MiniGURPS. São Paulo: Devir, 1999.
- KELLNER, Douglas. A Cultura da Mídia. Bauru, Edusc, 2001.
- LEMOS, André. A Página dos Ciborgues. URL: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/cyborgs.html>. [consultado] 30 de setembro de 2002.
- LEMOS, André; PÉRSIO, Wilson. A Ficção Científica Cyberpunk. URL: [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/\\_pesqu/textpa/guarda/ficcao.html](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/_pesqu/textpa/guarda/ficcao.html). [consultado] 30 de setembro de 2002.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTINO, Luís Mauro. Marshall McLuhan – A Educação é a Mensagem. URL: [http://www.andi.org.br/midia\\_edu/perfis/mcluhan.htm](http://www.andi.org.br/midia_edu/perfis/mcluhan.htm). [consultado] 30 de setembro de 2002.
- MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. São Paulo: Editora Cultrix, 1971.
- ORWELL, George. 1984. São Paulo: Editora Nacional, 1986.
- PAVÃO, Andréa. A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Games (RPG). URL: <http://www.anped.org.br/1003t.htm>. [consultado] 30 de setembro de 2002.
- PONDSMITH, Mike et al. Cyberpunk: um RPG num futuro sombrio. São Paulo: Devir, 1996.
- RYAN, Kathleen. Mago: A Ascensão. São Paulo: Devir, 1997.
- SARTORI, Giovanni. Homo Videns: Televisão e Pós-Pensamento. São Paulo: Edusc, 2001.
- SFEZ, Lucien. Crítica da Comunicação. São Paulo: Loyola, 1994.
- WEISMAN, Jordan et al. Shadowrun. São Paulo: Devir, 1996.
- WERTHEIM, Margaret. The Pearly Gates of Cyberspace: a History of Space from Dante to the Internet. New York: W. W. Norton & Company, 1999.