

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Gabriel Leite Alvarenga

**PARA ALÉM DA MESA: PERFORMANCE SOCIAL, DISCURSO CIVIL E
A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS NO RPG CONTEMPORÂNEO**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).
Orientador: Ricardo Augusto Galdino Maciel

Juiz de Fora
2026

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, GABRIEL LEITE ALVARENGA, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 202472080A, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso INTITULADO PARA ALÉM DA MESA: PERFORMANCE SOCIAL, DISCURSO CIVIL E A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS NO RPG CONTEMPORÂNEO, desenvolvido durante o período de 06/04/2026 a 12/07/2026 sob a orientação de RICARDO AUGUSTO GALDINO MACIEL, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, 12 de julho de 2026.

GABRIEL LEITE ALVARENGA

Marcar abaixo, caso se aplique:

Solicito aguardar o período de () 1 ano, ou () 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas.

PARA ALÉM DA MESA: PERFORMANCE SOCIAL, DISCURSO CIVIL E A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS NO RPG CONTEMPORÂNEO

Gabriel Leite Alvarenga ¹

RESUMO

Este ensaio analisou o Role-Playing Game (RPG) como objeto de investigação da sociologia da cultura, tomando como referência a teoria de Jeffrey C. Alexander. A pesquisa teve como problemática compreender de que maneira os conceitos de Performance Social e Discurso Civil podem contribuir para a interpretação das interações, narrativas e construções simbólicas presentes no RPG. O objetivo foi analisar como a atuação dos jogadores e do mestre configura uma performance coletiva e de que forma as aventuras mobilizam códigos morais relacionados à autonomia, à confiança, à legitimidade, à cooperação e à corrupção. A pesquisa fundamentou-se em revisão bibliográfica e análise teórico-conceitual, tendo como principal referencial as obras *Performance and Power* e *The Civil Sphere*. Partiu-se da compreensão de que, no contexto da globalização e da expansão dos ambientes digitais, as práticas e comunidades de RPG passaram a extrapolar a mesa do jogo, reorganizando formas de interação, produção de narrativas e construção de pertencimentos. A análise demonstrou que os conceitos desenvolvidos por Alexander ofereceram instrumentos analíticos consistentes para compreender o RPG não apenas como prática lúdica, mas como fenômeno social capaz de evidenciar processos de construção simbólica da legitimidade, da identidade e da moralidade na sociedade contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: RPG; Performance Social; Discurso Civil; Jeffrey C. Alexander; Sociologia Cultural.

INTRODUÇÃO

O Role-Playing Game (RPG) caracteriza-se como uma prática cultural baseada na elaboração coletiva de narrativas ficcionais, na interpretação de personagens e na interação contínua entre seus participantes. Embora frequentemente associado apenas ao entretenimento, o RPG também constitui um espaço de produção de significados, construção de identidades sociais e negociação de valores, características que o tornam um objeto de interesse para a sociologia cultural². A dinâmica do jogo envolve a atuação conjunta de jogadores e mestre, que constroem narrativas compartilhadas por meio de performances, interpretações e decisões que atribuem sentido às experiências vivenciadas durante as sessões. É precisamente nessa dimensão interacional entre o mestre e os jogadores que se concentra a análise desenvolvida nesta pesquisa.

O RPG surgiu na década de 1970 como um desdobramento dos jogos de estratégia (wargames)³, consolidando-se como uma modalidade de jogo baseada na interpretação de personagens e na construção colaborativa de narrativas. Ao longo de seu desenvolvimento, deixou de se restringir aos encontros presenciais realizados em pequenos grupos e passou a incorporar diferentes ambientes digitais, como plataformas virtuais de jogo, fóruns especializados e redes sociais. Essa expansão ampliou as possibilidades de interação entre jogadores, favoreceu a formação de comunidades distribuídas geograficamente e intensificou a circulação de narrativas, práticas e debates sobre a própria atividade. Como consequência, o RPG passou a constituir não apenas uma forma de entretenimento, mas também um espaço de sociabilidade, produção simbólica e construção de pertencimentos coletivos, tornando-se um espaço privilegiado para observar processos de interação, reconhecimento e negociação de significados entre diferentes comunidades de jogadores por meio das performances que a prática do jogo pressupõe.

A articulação entre produção de significados, construção de identidades e negociação de valores torna o RPG um objeto especialmente fecundo para a Sociologia Cultural. Nesse contexto, a pragmática cultural desenvolvida por Jeffrey C. Alexander oferece um referencial analítico particularmente adequado para

¹ Graduando em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. E-mail: 12888959682@estudante.uff.br. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Ricardo Augusto Galdino Maciel

² A sociologia cultural, desenvolvida por Jeffrey Alexander a partir da década de 1980, propõe tratar a cultura como uma variável independente na conformação de ações e instituições, rompendo com abordagens que a concebem como reflexo de estruturas, interesses ou posições sociais (BRASIL JUNIOR, Antonio; OLIVEIRA, Marcelo de. Breve introdução a Jeffrey Alexander. *Revista Estudos Políticos*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 345-350, dez. 2014.).

³ O RPG moderno é geralmente associado à publicação de *Dungeons & Dragons* (1974), desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson a partir de adaptações de jogos de guerra (wargames). Embora essa origem histórica seja relevante para compreender a consolidação da prática, este trabalho concentra-se em sua dimensão sociocultural contemporânea.

compreender essas dinâmicas, especialmente por meio dos conceitos de Performance Social e Discurso Civil, que permitem analisar os processos simbólicos envolvidos na constituição e interpretação das práticas sociais e ligação dos significados com a prática civil.

Essa escolha justifica-se por sua compreensão da cultura não como uma esfera secundária da vida social, mas como uma dimensão constitutiva da ação - ela é condição para que a ação social exista como tal, antes mesmo de ela acontecer. Isso se opõe diretamente às leituras que tratam o simbólico como um efeito secundário: nelas, primeiro existiriam interesses, estruturas de poder ou posições sociais objetivas, e a cultura apareceria só depois, como discurso ou justificativa desses fatores já dados. Essa perspectiva permite compreender o RPG para além de sua dimensão recreativa, interpretando-o como uma prática em que significados são continuamente produzidos, compartilhados e disputados pelos participantes. Ao privilegiar a análise da dimensão simbólica das interações, das representações e dos processos de legitimação presentes nas práticas culturais, o referencial desenvolvido por Alexander mostra-se especialmente adequado para investigar a maneira como jogadores e mestre constroem coletivamente narrativas, estabelecem critérios de reconhecimento e mobilizam valores compartilhados durante as sessões de jogo.

Esta pesquisa não pretende oferecer uma história do RPG, nem analisar comparativamente sistemas de regras ou seus aspectos pedagógicos e psicológicos. O foco concentra-se em sua dimensão sociocultural, compreendendo o RPG como uma prática de interação simbólica cujos significados são produzidos coletivamente e podem ser interpretados à luz da Sociologia Cultural. A problemática que orienta esta pesquisa consiste em compreender de que maneira o conceito de Performance Social captura a forma como as construções simbólicas do Discurso Civil operam dentro do RPG, compreendido como um microcosmo da sociedade em que jogadores e mestre encenam, disputam e legitimam códigos morais análogos aos que estruturam a solidariedade civil. (ALEXANDER, 2006, p. 53).

Parte-se da hipótese de que o RPG constitui uma forma de performance social na qual jogadores e mestre produzem coletivamente narrativas simbólicas, ao mesmo tempo em que mobilizam discursos responsáveis por organizar conflitos morais e atribuir legitimidade às ações dos personagens. Dessa forma, pressupõe-se que os conceitos desenvolvidos por Alexander oferecem instrumentos analíticos adequados para compreender o RPG como uma prática social capaz de reproduzir e ressignificar valores presentes na sociedade contemporânea.

A pesquisa foi desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e análise teórico-conceitual. O referencial teórico fundamenta-se principalmente em capítulos específicos das obras *Performance and Power* (Capítulo 2) e *The Civil Sphere*, (Capítulo 4) de Jeffrey C. Alexander. O objetivo geral consiste em analisar o RPG à luz desses conceitos. Como objetivos específicos, propõe-se apresentar os fundamentos da Performance Social e do Discurso Civil na obra de Jeffrey C. Alexander, identificar como a atuação dos jogadores e do mestre configura uma performance coletiva e analisar de que forma as aventuras mobilizam discursos relacionados à liberdade, à justiça, à autoridade, à cooperação e à corrupção, funcionando como um microcosmo da sociedade mencionado acima. O RPG funciona como um estudo de caso, assim como exemplos usados por Alexander em um outro artigo⁴, como Mao Tsé-Tung, Martin Luther King ou o movimento Black Lives Matter.

Além desta introdução, o trabalho está organizado em três capítulos. O primeiro apresenta os fundamentos da teoria da Performance Social em Jeffrey C. Alexander, destacando seus principais conceitos e sua contribuição para a compreensão das interações simbólicas. O segundo discute o conceito de Discurso Civil, desenvolvido no quarto capítulo de *The Civil Sphere*, enfatizando os códigos morais e as narrativas que estruturam a vida social. O terceiro capítulo, intitulado "RPG – fora de mesa", articula os dois referenciais teóricos na análise do RPG, demonstrando como essa prática pode ser compreendida simultaneamente como uma forma de performance social e como um espaço de produção e circulação de discursos civis, evidenciando seu potencial como objeto de investigação da sociologia da cultura. Por fim, são apresentadas as considerações finais da pesquisa.

1. A TEORIA DA PERFORMANCE SOCIAL

A compreensão da Performance Social desenvolvida por Jeffrey C. Alexander parte de um problema mais amplo da Sociologia Cultural: explicar como os significados produzidos pela cultura tornam-se eficazes na vida social, considerando a autonomia relativa da cultura. (ALEXANDER, 2011, p. 25-26) Embora essa autonomia

⁴ ALEXANDER, Jeffrey C. A tomada do palco: performances sociais de Mao Tsé-Tung a Martin Luther King, e a Black Lives Matter hoje. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 19, n. 44, jan./abr. 2017, p. 198-246. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/15174522-019004407>.

relativa dos sistemas simbólicos, permanecia o desafio de compreender como esses significados eram realizados por meio da ação de atores concretos em situações de interação. É precisamente para enfrentar esse desafio que Alexander recorre, ao longo de sua obra, a uma extensa série de estudos de caso empíricos concretos - como a Revolução Comunista Chinesa liderada por Mao Tsé-Tung, o movimento afro-americano por direitos civis conduzido por Martin Luther King e, mais recentemente, o movimento Black Lives Matter (ALEXANDER, 2017). Ao analisar esses casos, o autor demonstra que estruturas culturais e materiais oferecem apenas "as condições limite para a ação simbólica, mas não determinam nem seu conteúdo, nem seus resultados" (ALEXANDER, 2017, p. 200): os significados culturais não se realizam automaticamente a partir da estrutura simbólica disponível, mas dependem de atuações concretas, situadas no tempo e no espaço, pois "as atuações são como atos de fala pragmáticos, não emanações de estruturas culturais (ALEXANDER, 2017, p. 220). É a performance, portanto, que se firma como o conceito central capaz de articular a dimensão estrutural - os códigos e narrativas culturais disponíveis - e a dimensão da ação propriamente dita - sua realização efetiva por atores concretos diante de uma audiência. Nesta pesquisa, o RPG cumpre função análoga à desses estudos de caso: funciona como o terreno empírico por meio do qual se pode observar como jogadores e mestre atuam, concretizam e disputam significados culturais dentro de uma situação de interação delimitada. A proposta da pragmática cultural (*cultural pragmatics*) surge justamente para superar essa separação, concebendo a ação social como um processo em que cultura e prática permanecem inseparáveis.

Como afirma Alexander, a teoria da Pragmática Cultural "*interweaves meaning and action in a nonreductive way*"⁵, reconhecendo simultaneamente a estrutura cultural e a realização dos significados por meio da ação dos atores sociais.

Ao desenvolver essa perspectiva, Alexander sustenta que toda ação social possui uma dimensão performática. Os indivíduos não apenas realizam ações sociais, mas procuram comunicar significados diante de uma audiência, buscando convencê-la da autenticidade de sua atuação (ALEXANDER, 2011, p. 28). A performance social corresponde, portanto, ao processo por meio do qual atores procuram tornar críveis determinadas representações, mobilizando recursos simbólicos compartilhados para produzir reconhecimento e legitimidade. O êxito da ação depende menos da intenção subjetiva do ator do que da capacidade de fazer com que a audiência reconheça sua atuação como legítima e coerente com os significados culturalmente disponíveis. Essa afirmação decorre diretamente do modo como Alexander concebe a relação entre ator e audiência na pragmática cultural. Como visto, o que o ator deseja comunicar não precisa corresponder a uma convicção subjetiva genuína: é "a meaning that they, as social actors, consciously or unconsciously wish to have others believe" (ALEXANDER, 2011, p. 28), e o sucesso da performance depende de convencer terceiros de que essa atuação é verdadeira. É por isso que a autenticidade não é uma propriedade interior do ator, mas um efeito de reconhecimento: sua atribuição "depends on an actor's ability to sew the disparate elements of performance back into a seamless and convincing whole" (ALEXANDER, 2011, p. 54), de modo que mesmo uma atuação sincera pode fracassar caso não seja reconhecida como coerente pela audiência, ao passo que uma atuação calculada pode ser recebida como genuína caso a fusão entre roteiro, ator e público seja bem-sucedida. Ao analisar casos concretos como Mao Tsé-Tung e Martin Luther King, Alexander reforça essa mesma tese: "a autenticidade não é uma coisa previamente existente, à espera de ser percebida; é sim algo concedido por uma plateia motivada" (ALEXANDER, 2017, p. 206). É por essa razão que a legitimidade de qualquer atuação nunca está garantida de antemão: "their legitimacy is subject to continuous scrutiny" (ALEXANDER, 2011, p. 71), submetida a uma reavaliação constante por parte de quem observa. O papel do Discurso Civil, aqui, é fornecer justamente os significados culturalmente disponíveis contra os quais essa avaliação é feita: os atores "are not intrinsically either worthy or moral: they are determined to be so by being placed in certain positions on the grid of civil culture" (ALEXANDER, 2006, p. 55). Ou seja, a legitimidade de uma ação não deriva das intenções privadas de quem a pratica, mas de sua capacidade de ser lida, pela audiência, como compatível com os códigos morais e narrativas que essa mesma audiência já reconhece como válidos.

Essa concepção desloca o foco da análise para a maneira como os significados culturais tornam-se eficazes por meio da ação social. A cultura fornece códigos, narrativas e valores que estruturam a vida social, mas sua influência depende de sua realização em performances concretas diante de audiências. Assim, a Performance Social permite compreender como estruturas simbólicas são continuamente atualizadas nas interações entre atores e audiências. A ação deixa de ser entendida apenas como comportamento estratégico ou resposta a

⁵ Alexander sintetiza essa proposta ao afirmar que "The theory of cultural pragmatics interweaves meaning and action in a nonreductive way" (ALEXANDER, 2011, p. 26). Tradução livre: "A teoria da Pragmática Cultural entrelaça significado e ação de maneira não reducionista".

condicionamentos externos e passa a ser interpretada como uma realização simbólica cuja eficácia depende da comunicação bem-sucedida de significados.

Alexander afirma que toda performance é composta por elementos distintos que precisam ser articulados para produzir uma representação convincente. Entre esses elementos encontram-se atores, roteiros (scripts), audiências, meios de produção simbólica e a *mise-en-scène*, elementos relativamente diferenciados que desempenham funções específicas na realização da ação social. Os atores são responsáveis por corporificar a representação; os roteiros (scripts) fornecem os conteúdos simbólicos que orientam a performance; as audiências interpretam e reconhecem (ou rejeitam) sua autenticidade; os meios de produção simbólica tornam possível sua realização; e a *mise-en-scène*⁶ organiza materialmente as condições em que a performance acontece. Embora possam ser distinguidos analiticamente, esses elementos somente produzem uma performance eficaz quando operam de maneira articulada, permitindo que a representação seja percebida como autêntica pelos participantes da interação. Nas sociedades tradicionais, argumenta Alexander, esses elementos encontravam-se relativamente fundidos, uma vez que os significados culturais eram amplamente compartilhados e as práticas sociais reproduziam rituais conhecidos pela coletividade. A modernidade altera esse cenário ao diferenciar progressivamente atores, audiências, roteiros e meios simbólicos. Como consequência, a autenticidade deixa de decorrer automaticamente da tradição e passa a depender de um esforço permanente de construção performática. O sucesso da ação social exige que elementos separados sejam simbolicamente reunidos diante da audiência, processo que Alexander denomina re-fusão (*re-fusion*)⁷.

Nesse contexto, a autenticidade torna-se um problema central. Performances bem-sucedidas são aquelas percebidas como expressões naturais e sinceras dos significados compartilhados, enquanto performances fracassadas passam a ser vistas como artificiais, calculadas ou meramente encenadas. A credibilidade da ação não decorre exclusivamente do conteúdo do discurso, mas da articulação entre todos os elementos envolvidos na performance e do reconhecimento obtido junto à audiência. A legitimidade, portanto, constitui um efeito performático, produzido socialmente durante a interação e continuamente sujeito à confirmação ou à contestação.

Compreendida dessa maneira, a teoria da Performance Social oferece um instrumento analítico particularmente adequado para investigar situações em que diferentes atores constroem coletivamente significados por meio da interação. Mais do que descrever comportamentos, ela permite examinar como narrativas, símbolos e códigos culturais são mobilizados para produzir reconhecimento, legitimidade e identificação entre os participantes de uma prática social. É justamente essa perspectiva que orienta a presente pesquisa. Ao compreender o RPG como um espaço de interação estruturado por performances, torna-se possível analisar como jogadores e mestre mobilizam recursos simbólicos compartilhados para construir personagens, negociar significados e produzir narrativas reconhecidas coletivamente como coerentes dentro do universo ficcional. Esses significados, contudo, não são produzidos de forma aleatória; eles dependem de códigos culturais que organizam as distinções entre o legítimo e o ilegítimo, o heroico e o condenável. A compreensão desses códigos conduz ao próximo capítulo, dedicado ao conceito de Discurso Civil desenvolvido por Alexander em *The Civil Sphere*.

2. O DISCURSO CIVIL

A teoria da Performance Social demonstra que a eficácia da ação depende da capacidade dos atores de mobilizar significados reconhecidos como legítimos por uma audiência. Entretanto, permanece a questão acerca da origem desses significados e dos critérios que permitem aos participantes distinguir performances consideradas autênticas daquelas percebidas como artificiais ou ilegítimas. Em *The Civil Sphere*, Jeffrey C. Alexander responde a esse problema ao desenvolver o conceito de Discurso Civil, entendido como o conjunto de códigos simbólicos que estrutura as classificações morais presentes na esfera civil. Esses códigos não descrevem simplesmente a realidade social, mas oferecem critérios culturais por meio dos quais indivíduos e grupos interpretam ações, atribuem responsabilidades e constroem julgamentos sobre pessoas, instituições e acontecimentos.

Alexander organiza esse discurso em três níveis articulados entre si: motivos, relações e instituições. No nível dos motivos, o código democrático atribui aos indivíduos qualidades como atividade, autonomia,

⁶ Alexander utiliza o termo francês *mise-en-scène* para designar a organização material da performance, isto é, o conjunto de condições, recursos e disposições que tornam possível sua apresentação diante de uma audiência (ALEXANDER, 2011, Cap. 2)

⁷ Alexander utiliza o termo *re-fusion* para designar o processo pelo qual elementos diferenciados da performance — atores, audiências, roteiros e meios simbólicos — voltam a ser articulados de modo a produzir uma representação percebida como autêntica perante a audiência (ALEXANDER, 2011, Cap. 2).

racionalidade e autocontrole, em oposição a um contracódigo que os descreve como passivos, dependentes, irracionais e descontrolados (ALEXANDER, 2006, p. 57). A partir dessas mesmas oposições, constroem-se representações sobre as relações sociais: pessoas motivadas civicamente formam vínculos abertos, confiáveis e deliberativos, enquanto aquelas do lado oposto do código formam relações secretas, suspeitosas e conspiratórias (ALEXANDER, 2006, p. 58). Por fim, esse mesmo padrão binário se estende à compreensão das instituições, que podem ser regidas por regras, leis e igualdade, ou, inversamente, por arbitrariedade, hierarquia e vínculos pessoais de lealdade (ALEXANDER, 2006, p. 59).

O aspecto decisivo dessa estrutura é que esses três níveis não funcionam de forma isolada: cada elemento de um dos conjuntos pode ser associado, por relações de analogia, a elementos correspondentes nos demais conjuntos do mesmo lado do código, assim como se opõe a todos os elementos do lado contrário. Um exemplo dado pelo próprio autor ilustra bem esse funcionamento: a qualidade institucional "rule regulated" é considerada homóloga a termos como "truthful" e "open", que qualificam relações sociais, e a "reasonable" e "autonomous", que qualificam motivos individuais (ALEXANDER, 2006, p. 59). Isso significa que o julgamento sobre a legitimidade de uma instituição, de uma relação ou de um motivo nunca ocorre isoladamente: acionar um único termo do código já traz consigo toda uma cadeia de associações que confirma ou desqualifica moralmente aquilo que está sendo avaliado. É esse sistema de homologias e antipatias, e não a observação direta dos fatos sociais, que fornece aos participantes de uma comunidade os critérios pelos quais eles reconhecem determinada performance como autêntica, confiável e legítima, ou, ao contrário, como artificial, suspeita e ilegítima.

O Discurso Civil organiza-se a partir de oposições simbólicas que estabelecem distinções entre aquilo que é considerado civil e aquilo que é compreendido como anticivil. Essas classificações não correspondem necessariamente às características objetivas dos indivíduos ou instituições, mas constituem construções culturais que orientam a interpretação da vida social. Por meio dessas classificações, acontecimentos semelhantes podem receber interpretações completamente distintas, conforme sejam simbolicamente associados ao polo civil ou ao polo anticivil. Os códigos funcionam, assim, como princípios culturais que orientam a construção do significado atribuído às ações e aos sujeitos presentes na esfera civil. Valores como racionalidade, honestidade, autonomia e responsabilidade são continuamente associados ao polo civil, enquanto irracionalidade, corrupção, dependência e arbitrariedade tendem a ser vinculadas ao polo oposto. Por meio dessas classificações, diferentes acontecimentos passam a ser interpretados segundo critérios morais compartilhados, permitindo que determinadas ações sejam percebidas como legítimas e outras como ameaças à ordem civil.

Alexander argumenta que esses códigos binários estruturam diferentes dimensões da vida social. No plano dos motivos, por exemplo, os atores podem ser representados como altruístas ou egoístas, sinceros ou manipuladores, comprometidos com o interesse coletivo ou orientados exclusivamente por interesses particulares. Já no plano das relações, predominam oposições entre abertura e exclusão, confiança e desconfiança, cooperação e dominação. Essas distinções fornecem referências simbólicas para que audiências avaliem continuamente o comportamento de indivíduos e grupos, atribuindo-lhes legitimidade ou rejeição conforme sua aproximação dos valores considerados civis.

Os mesmos princípios estendem-se às instituições, que também são interpretadas segundo códigos morais. Organizações podem ser percebidas como imparciais, transparentes e comprometidas com o interesse público ou, em sentido oposto, como autoritárias, corruptas e orientadas por interesses privados. Para Alexander, essas classificações não constituem simples descrições empíricas das instituições, mas representações culturais que influenciam profundamente a maneira pela qual elas são reconhecidas pela sociedade. A legitimidade institucional depende, portanto, da capacidade de ser simbolicamente associada aos valores do polo civil, enquanto a vinculação ao polo anticivil compromete sua credibilidade perante a audiência. Desse modo, instituições não são julgadas apenas por seus resultados concretos, mas também pela capacidade de serem reconhecidas como portadoras dos valores simbólicos associados ao polo civil.

Entretanto, esses códigos não atuam isoladamente. Sua eficácia depende da construção de narrativas capazes de organizar acontecimentos dispersos em histórias dotadas de coerência moral. Narrativas conectam personagens, ações e consequências, permitindo que indivíduos interpretem conflitos sociais segundo esquemas simbólicos compartilhados. Ao organizar os fatos dessa maneira, elas produzem identificações, definem protagonistas e antagonistas e oferecem explicações socialmente inteligíveis para acontecimentos complexos.

O Discurso Civil opera, assim, não apenas por meio de categorias abstratas, mas através de narrativas que tornam os códigos binários compreensíveis e emocionalmente significativos para diferentes audiências – e o meio para produzir isso é a performance.

Nesse processo, a representação ocupa posição central. Os atores procuram apresentar-se como representações dos valores civis, enquanto simultaneamente associam seus adversários ao polo anticivil. A

disputa por legitimidade transforma-se, portanto, em uma disputa pela capacidade de controlar as representações socialmente reconhecidas. Não basta agir; é necessário convencer a audiência de que determinada ação expressa os valores considerados legítimos pela comunidade. É exatamente nesse ponto que o Discurso Civil se articula com a Performance Social: as narrativas de sagrado e profano que estruturam o Discurso Civil não se impõem por si mesmas, precisam ser encenadas, atuadas e reconhecidas em situações concretas de interação - e é a performance que cumpre essa função, servindo como o mecanismo pelo qual tais narrativas adquirem autenticidade e passam a valer como critério efetivo de julgamento moral. A articulação entre essas duas perspectivas oferece um referencial particularmente adequado para a análise do RPG. Enquanto o Discurso Civil fornece a estrutura simbólica binária - as classificações de pureza e impureza que organizam motivos, relações e instituições em civis e anticivis - é a Performance Social que converte essa estrutura abstrata em significados socialmente reconhecíveis dentro de cada sessão de jogo. Jogadores e mestre não apenas seguem essas classificações de forma passiva: eles as encenam diante de uma audiência composta pelos próprios participantes da sessão, tornando-as concretas por meio de personagens, conflitos, escolhas morais e relações que recorrem continuamente a distinções entre heroísmo e corrupção, confiança e traição, altruísmo e egoísmo, legitimidade e desvio. Dessa forma, o RPG constitui um espaço privilegiado para observar não apenas a realização de performances sociais, mas também a atualização prática das categorias simbólicas descritas por Alexander, preparando o terreno para a análise desenvolvida no capítulo seguinte. Sob essa perspectiva, a análise do RPG deixa de concentrar-se exclusivamente nas regras do jogo ou nas preferências individuais dos participantes. Torna-se possível investigar como diferentes comunidades produzem classificações acerca do que consideram interpretações legítimas, estilos narrativos adequados e formas desejáveis de participação. Essas classificações organizam expectativas compartilhadas e orientam o reconhecimento social das performances realizadas durante as sessões e nas interações que se desenvolvem para além delas.

3. RPG – FORA DE MESA

A articulação entre as teorias da Performance Social e do Discurso Civil permite compreender o RPG de mesa para além de sua condição de jogo ou atividade recreativa. Embora historicamente associado à reunião presencial de pequenos grupos em torno de uma mesa, o RPG passou, nas últimas décadas, a ocupar também ambientes digitais, ampliando suas formas de realização e os espaços de interação entre seus praticantes. Essa expansão não alterou apenas os meios pelos quais o jogo acontece, mas também intensificou os debates acerca de suas formas de prática, favorecendo o surgimento de diferentes correntes de interpretação dentro da própria comunidade.

Essa fragmentação de concepções sobre o RPG pode ser compreendida, à luz da teoria de Alexander, como uma manifestação do processo de desfusão (de-fusion) que caracteriza as performances em contextos sociais complexos. Alexander argumenta que, à medida que uma organização social se torna mais complexa, segmentada e diferenciada, os elementos que compõem toda performance — representações de fundo, roteiros, atores, meios de produção simbólica e audiência — tendem a se separar uns dos outros, ao invés de permanecerem naturalmente unidos como ocorre em contextos mais simples. Esse processo envolve, entre outras separações, "the separation of written foreground texts from background collective representations... and the separation of the elites who carry out central symbolic actions from their mass audiences" (ALEXANDER, 2011, p. 42). Quanto mais essa separação avança, mais difícil se torna produzir uma performance reconhecida, de forma unânime, como autêntica: "such moments of fusion become much more difficult to achieve. The elements of performance become separated and independently variable" (ALEXANDER, 2011, p. 53). Como o RPG funciona como um microcosmo da sociedade, é esperado que essa mesma dinâmica se manifeste em escala reduzida dentro de suas próprias comunidades: a multiplicidade de audiências, contextos de jogo e formas de atuação — presencial, digital, orientada à narrativa ou às mecânicas — torna cada vez mais difícil que uma única concepção de performance seja reconhecida como legítima por todos os participantes ao mesmo tempo. É precisamente nesse cenário de desfusão que emergem as diferentes correntes de interpretação sobre o que constitui uma sessão bem-sucedida, cada uma buscando produzir, dentro de seu próprio círculo de reconhecimento, a fusão entre roteiro, atores e audiência que a experiência lúdica exige. Correntes voltadas à construção narrativa, à interpretação de personagens ou à valorização das mecânicas de jogo expressam compreensões distintas acerca da finalidade do RPG e da maneira como ele deve ser praticado. Essas diferenças, entretanto, não representam apenas preferências individuais. Elas constituem interpretações coletivamente compartilhadas que orientam expectativas, organizam formas de participação e estabelecem critérios pelos quais jogadores avaliam práticas consideradas legítimas ou inadequadas.

A teoria da Performance Social oferece instrumentos para compreender como essas concepções são continuamente produzidas nas interações entre os participantes. Cada sessão de RPG envolve jogadores e mestre na construção de personagens, conflitos e narrativas cuja credibilidade depende do reconhecimento obtido junto à audiência formada pelos próprios integrantes do grupo. A legitimidade das ações desenvolvidas durante o jogo não decorre exclusivamente das regras do sistema utilizado, mas da capacidade de produzir performances percebidas como coerentes com os significados compartilhados pelos participantes. A experiência do RPG revela, assim, um processo contínuo de negociação simbólica, no qual diferentes interpretações disputam reconhecimento durante a construção da narrativa coletiva. Trata-se, em escala reduzida, da mesma lógica que rege a vida social mais ampla: assim como a legitimidade de um ator político ou de uma instituição depende de seu reconhecimento pela audiência à luz de códigos culturais compartilhados, a legitimidade de uma performance dentro do jogo depende do reconhecimento dos demais participantes à luz dos significados que o próprio grupo compartilha — o RPG reproduz, dentro de seus limites, o mesmo mecanismo pelo qual a sociedade da qual é espelho constrói e disputa suas próprias legitimidades.

É nesse ponto que o conceito de Discurso Civil amplia o alcance analítico da pesquisa. As diferentes correntes existentes na comunidade de RPG recorrem, explícita ou implicitamente, a classificações que distinguem formas consideradas autênticas de jogar daquelas percebidas como superficiais, excessivamente mecânicas, excessivamente narrativas ou incompatíveis com determinados valores compartilhados pelo grupo. Essas classificações não decorrem apenas de características objetivas dos sistemas de jogo, mas resultam de processos discursivos por meio dos quais comunidades constroem representações acerca do que entendem como um "bom RPG" e um "bom jogador". Assim, as disputas em torno da legitimidade das diferentes formas de jogar podem ser compreendidas como disputas simbólicas organizadas por códigos culturais. É a mesma lógica pela qual a sociedade civil, segundo Alexander, distingue seus membros legítimos dos ilegítimos: assim como os binários do código civil classificam motivos, relações e instituições em pares opostos de qualidades — ativo/passivo, confiável/suspeito, regido por regras/arbitrário (ALEXANDER, 2006, p. 57-59) —, a comunidade de RPG organiza suas próprias classificações binárias de jogadores e estilos de jogo, distinguindo o autêntico do superficial, o legítimo do inadequado, segundo critérios que não decorrem da natureza objetiva das práticas, mas da posição que ocupam dentro do código simbólico do grupo. Sob essa perspectiva, as transformações observadas na comunidade de RPG não são explicadas apenas pela diversificação dos ambientes em que o jogo passou a ocorrer. A ampliação desses contatos torna mais frequente o encontro entre concepções distintas acerca do RPG, favorecendo tanto processos de aproximação quanto conflitos em torno dos critérios utilizados para avaliar práticas consideradas legítimas. As plataformas digitais intensificam essa dinâmica ao permitir que interpretações produzidas em grupos específicos circulem rapidamente entre comunidades diferentes, ampliando seu alcance e sua capacidade de influenciar novas performances. A circulação de experiências, narrativas e modelos de jogo favorece a construção de novas performances e a constante reelaboração dos discursos que definem pertencimentos, identidades e critérios de legitimidade dentro da comunidade. O espaço digital torna-se, assim, um ambiente privilegiado para a visibilidade desses processos, permitindo que diferentes concepções sobre o RPG sejam continuamente apresentadas, discutidas, reconhecidas ou contestadas.

A combinação entre Performance Social e Discurso Civil oferece, portanto, um referencial analítico consistente para compreender esse fenômeno. Enquanto a primeira evidencia os mecanismos pelos quais significados são produzidos e reconhecidos durante a interação, a segunda permite identificar os códigos simbólicos que organizam sua interpretação e fundamentam as disputas por legitimidade existentes na comunidade. O RPG revela-se, desse modo, não apenas como uma prática lúdica, mas como um espaço de produção cultural no qual performances e discursos se articulam continuamente na construção de sentidos compartilhados. É essa articulação que fundamenta a análise proposta neste trabalho e evidencia a contribuição da teoria de Jeffrey C. Alexander para a compreensão das transformações contemporâneas vivenciadas pela comunidade de RPG. Mais do que explicar diferenças entre estilos de jogo, essa perspectiva evidencia que tais disputas constituem processos permanentes de produção, negociação e reconhecimento de significados culturais, reafirmando o RPG como um espaço privilegiado para a observação de fenômenos centrais da vida social contemporânea.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou compreender de que maneira a teoria da Performance Social e o conceito de Discurso Civil, desenvolvidos por Jeffrey C. Alexander, oferecem instrumentos analíticos para a interpretação do RPG como um fenômeno social e cultural. Partiu-se da compreensão de que o RPG não pode ser reduzido a

uma atividade de entretenimento ou a um conjunto de regras destinadas à condução de narrativas ficcionais. Ao contrário, trata-se de uma prática social fundada na produção compartilhada de significados, na interação entre seus participantes e na constante negociação de representações e critérios de legitimidade.

O percurso desenvolvido ao longo do trabalho demonstrou que a teoria da Performance Social permite compreender como jogadores e mestre mobilizam recursos simbólicos para construir personagens, narrativas e situações que dependem do reconhecimento coletivo para adquirirem credibilidade dentro da experiência de jogo. Da mesma forma, o conceito de Discurso Civil evidenciou que essas performances são continuamente interpretadas à luz de códigos culturais que orientam classificações, julgamentos morais e critérios de pertencimento compartilhados pela comunidade de jogadores.

A ampliação dos espaços de interação proporcionada pelas plataformas digitais conferiu maior visibilidade às diferentes formas de compreender e praticar o RPG. Nesse contexto, correntes distintas passaram a disputar interpretações acerca do que caracteriza uma experiência considerada legítima, atribuindo maior ou menor importância à narrativa, à interpretação, às mecânicas de jogo ou a outros elementos da prática. Essas diferenças ultrapassam preferências individuais e constituem disputas simbólicas por reconhecimento, nas quais diferentes grupos procuram afirmar determinadas concepções de RPG como mais autênticas ou representativas da atividade.

É nesse ponto que a articulação entre Performance Social e Discurso Civil revela sua principal contribuição para esta pesquisa. Enquanto a primeira permite compreender como essas concepções são performadas e reconhecidas durante as interações entre jogadores, a segunda evidencia os códigos culturais que organizam os julgamentos produzidos pela própria comunidade. A combinação dessas perspectivas possibilita interpretar o RPG como um espaço de construção coletiva de significados, no qual identidades, valores e formas de pertencimento são continuamente produzidos, negociados e legitimados por meio das relações estabelecidas entre seus participantes.

Embora esta pesquisa tenha privilegiado uma abordagem teórica, essa limitação metodológica não reduz seu alcance. Ao contrário, evidencia o potencial das categorias propostas por Alexander para orientar futuras investigações empíricas sobre comunidades de RPG, ambientes digitais, sistemas de jogo e práticas narrativas específicas, ampliando a compreensão das formas pelas quais performances, discursos e códigos culturais estruturam a experiência dos jogadores.

Por fim, espera-se que este trabalho contribua para ampliar o reconhecimento do RPG como objeto legítimo de investigação nas Ciências Humanas. Ao evidenciar que essa prática constitui um espaço privilegiado para a observação de processos de produção de sentido, construção de legitimidade e negociação simbólica, a pesquisa demonstra que categorias desenvolvidas por Jeffrey C. Alexander oferecem um referencial consistente para compreender transformações contemporâneas nas formas de interação social e nas dinâmicas culturais que atravessam a comunidade de jogadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDER, Jeffrey C. *Performance and Power*. Cambridge: Polity Press, 2011. Cap. 2: *Social Performance Between Ritual and Strategy*, p. 25–81.

ALEXANDER, Jeffrey C. *The Civil Sphere*. Oxford: Oxford University Press, 2006. Cap. 4: *Discourses: Liberty and Repression*, p. 53–64.

ALEXANDER, Jeffrey C. A tomada do palco: performances sociais de Mao Tsé-Tung a Martin Luther King, e a Black Lives Matter hoje. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 19, n. 44, jan./abr. 2017, p. 198-246. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/15174522-019004407>.

BRASIL JUNIOR, Antonio; OLIVEIRA, Marcelo de. Breve introdução a Jeffrey Alexander. *Revista Estudos Políticos*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 345-350, dez. 2014.