

O PACTO SOCIAL

O que é um Pacto Social para nosso jogo? Nada mais do que um contrato entre os Jogadores (incluso o Quadrinista) sobre o que rege as interações sociais e sobre os assuntos tratados dentro e fora do jogo na mesa.

Isso meio que acontece naturalmente, principalmente para grupos que jogam juntos a muito tempo, mas a falta de uma definição clara é um perigo à diversão e pode inverter o propósito do RPG: de jogo inclusivo e cooperativo, para instrumento de coerção e exclusão.

Mas como estabelecer e manter o Pacto Social? Usando as ferramentas apresentadas nessa seção.

Primeiro, pegue um papel em branco e uma caneta. Em seguida, faça a seguinte pergunta a seus Jogadores, que responderão um por vez.

- Qual assunto te incomoda a ponto de não querer ver ele na mesa? Pode ser algo extremamente pessoal, como um objeto de uma fobia, ou algo que abranja mais pessoas e fatos, como sexo ou violência contra mulheres.

Uma vez que todos tiverem dado as respostas e o Quadrinista tiver anotado isso num papel, leia o seguinte aviso para todos na mesa:

A todos que estiverem ouvindo, sentados nessa mesa para começarmos a jogar, aviso que, por determinação da coletividade, os assuntos a seguir estão proibidos de serem trazidos para a ficção: (liste os assuntos da lista de respostas).

Além disso, lembro a todos que jogar com um personagem fictício não é justificativa para escapismo tóxico que dê voz a preconceitos sociais próprios, como machismo, racismo, homofobia, etc. Esses são absurdos gerados por mentes doentes ou extremamente vis, atitudes que devem ser restringidas ao maior dos loucos ou ao pior dos vilões.

Eis aí o seu Pacto Social. Muito simples né?

Para a manutenção do Pacto, qualquer um que perceber o descumprimento dele deve utilizar o seguinte protocolo:

1. No primeiro aparecimento de um dos assuntos proibidos na sessão, suspenda a ficção. Analise com a mesa se é realmente um dos assuntos previstos no Pacto Social e, caso seja, retroajam para mudar a ficção criada, com a finalidade de excluir o assunto dela. Em seguida, continuem o jogo.
2. No segundo aparecimento de um dos assuntos proibidos na sessão, suspenda a ficção novamente. Nesse momento, a discussão deve ser mais profunda, questionar

o porquê da reincidência em descumprir o Pacto Social, voltar a explicar as finalidades lúdicas do RPG e como o aparecimento dos assuntos proibidos destrói esse momento para alguns na mesa. Encerre a sessão de jogo para que todos pensem sobre o que aconteceu sem voltar imediatamente para o mundo fictício.

Caso a situação de descumprimento do Pacto Social se repita em diversas sessões, aconselhamos a lembrar que quem deve ser punido, se houver necessidade, é o infrator e não a vítima. Por isso, caso haja um Jogador reincidente que, mesmo após ser advertido algumas vezes, insista em trazer tais assuntos para a mesa, o grupo deverá seriamente discutir acerca de sua exclusão do jogo.