UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS CLÁSSICAS E VERNÁCULAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS COMPARADOS DE
LITERATURAS DE LINGUA PORTUGUESA

EDSON RIBEIRO CUPERTINO

Vamos jogar RPG?
Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria

São Paulo
2008

Edson Cupertino Ribeiro	Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria		MESTRADO FFLCH/USP 2008
-------------------------------	---	--	-------------------------------

EDSON RIBEIRO CUPERTINO

Vamos jogar RPG?

Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. José Nicolau Gregorin Filho

São Paulo

2008

FOLHA DE APROVAÇÃO

Edson Ribeiro Cupertino

Vamos jogar RPG?

Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Aos meus pais, pela vida e primeiros passos na escola.

À minha esposa, pelo amor, dedicação e doação.

Aos meus filhos Diego, Milene, Kenan e Kelvin, pela alegria e juventude que me reservam a cada dia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha esposa pela contribuição e paciência em compreender a importância da pesquisa na minha formação enquanto acadêmico e como pessoa.

Ao Professor Doutor José Nicolau Gregorin Filho pelas valiosas contribuições, orientações e conversas amigas; pela revisão do trabalho e pela paciência em ouvir as minhas angústias.

Aos professores Mário César Lugarinho e Maria Zilda Cunha pelas leituras e críticas feitas no decorrer do Exame de Qualificação, reforçando ou reorientando pressupostos.

Ao usuário Arkanjo, do fórum Valinor, por autorizar a análise de sua história e apostar na democratização do RPG na academia.

Ao meu grupo de Ravenloft e Vampiro: Márcio, Radija, Dandam, Sandra, Diego, Marcelo, Tuquinho, Dudu e Dante. As noites em claro auxiliaram neste percurso.

A todos que colaboraram, mas cuja falha da memória por vezes causa injustiças, obrigado.

RESUMO

O presente trabalho é resultado da investigação envolvendo *Roleplaying game*, literatura e sociedade. As estruturas ficcionais e as formas do conto maravilhoso, presentes nas narrativas interativas, propiciam um resgate e reatualização da produção contemporânea na perspectiva da criação coletiva do enredo e na elaboração das personagens no fluxo de ficções. Foram utilizados como *corpus* as discussões nos fóruns do gênero, registros de jogadores sobre casos felizes e resultados infelizes no uso das regras da gramática da ficção. A prática que torna o leitor um cuidadoso manipulador da ficção, sujeito e criador de narrativas, pode ser observada na experiência com autoria e educação realizada numa escola pública. Finalmente, as narrativas interativas são um indicativo da necessidade de criação do ser humano ao relatar os feitos de suas personagens e os caminhos de suas histórias; denunciam não apenas as estruturas literárias e ficcionais em jogo, mas a presença de um leitor habilidoso na manipulação do universo cultural que o rodeia, cujas regras elementares são as da autoria.

Palavra-chave: 1. *Roleplaying game* – 2. Literatura infanto-juvenil – 3. Práticas de leitura

ABSTRACT

The present search is resulted of the investigation involving Roleplaying loves, literature and society. The structures fictionists and the forms of the wonderful story, presents in the interactive narratives, propitiate a rescue and actualization of the contemporary production in the perspective of the collective creation of the plot and in the characters' elaboration in the flow of fictions. It was used as a corpus of discussions in the forums of the gender, players' registrations on happy cases and unhappy results in the use of the rules of the grammar of the fiction. The practice that turns the reader a careful manipulator of the fiction, subject and creator of narratives, it can be observed in the experience with authorship and education, accomplished at a public school. Finally, the interactive narratives are an indicative of the creation need that the human being possesses where, when telling their stories, they not just denounce the literary structures and fictionists in game, but a skilled reader's presence in the manipulation of the cultural universe that surrounds it, whose elementary rules are the one of the authorship.

Keyword: 1. Roleplaying game – 2. juvenile literature – 3. Experience of reading

SUMÁRIO

I.	INTRODUÇÃO.....	p.
	12	
I.	UM POUCO DE HISTÓRIA.....	p.
	18	
2.1	O Brasil e a Literatura Infantil: percurso histórico.....	p. 18
2.2	Breve panorama histórico do RPG.....	p. 21
2.3	Estudos sobre o gênero.....	p. 24
II.	SOBRE O ROLEPLAYING GAME.....	p.
	27	
3.1	O RPG e a sua natureza.....	p. 27
3.2	Tipologia do livro de fazer ficção.....	p. 34
3.3	O mestre e o jogador.....	p. 35
3.4	Ficha de personagem.....	p. 39
3.5	Os caminhos do enredo.....	p. 42
3.6	A narração da história.....	p. 44
III.	POSSÍVEIS DIÁLOGOS DO RPG COM A LITERATURA.....	p.
	54	
4.1	As funções proppianas e suas relações com o RPG.....	p. 62
4.2	Lusíadas 2500.....	p. 80
IV.	RPG: ESCOLA E A CONSTRUÇÃO DA AUTORIA.....	p.
	84	
5.1	Os encontros de RPG de ontem e de hoje: das convenções para os fóruns da Internet.....	p. 84
5.1.1	Diálogos da produção no RPG e seus desafios.....	p. 85
5.1.2.	<i>Orkut</i> e a simulação da aventura do <i>roleplaying game</i>	p. 93

5.1.3. Lendas Lendárias: o resultado do desconhecimento das estruturas da narrativa e do papel do actante.....p. 98

5.2 Diálogos do RPG com a escola: ficção, leitura e autoria.....p. 108

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....p. 118

VI. BIBLIOGRAFIA.....p. 120

VII. ANEXOS.....p. 126

Uma vida humana é uma ficção que o homem inventa à medida que caminha.

Jaqueline Held

I: INTRODUÇÃO

O presente trabalho propõe situar as narrativas de RPG dentro de um universo teórico pertencente à crítica e à teoria literária, relação esta que ainda permanece pouco explorada nos trabalhos de pós-graduação; embora se mostrem necessários estudos sobre os processos de construção ficcional entre os nossos jovens e, logo, sobre os elementos de literariedade que permeiam o leitor enquanto navegador da ficção.

Sem perder de vista o caráter e a estrutura que compreendem um trabalho científico; reservo-me o direito de trilhar junto ao leitor o meu percurso, não como pesquisador, mas também como narrador de RPG.

Com uma família humilde e, desde criança, morador da periferia da cidade de São Paulo, encontrava-me sempre às voltas com brinquedos criados por mim, como uma forma de contemplar as aventuras que careciam de um carro, um robô, um jato ou mesmo uma base militar inteira. Foi construindo o brinquedo e a brincadeira que essa criança passou a tecer uma triste realidade, permeada da privação que não é nada diferente da de qualquer garoto cuja família de migrantes buscou na cidade grande a esperança de uma vida melhor.

A construção do meu sonho devo à minha mãe. Proletária de longa data, privou-se de uma vida financeira melhor para dar uma educação familiar com bases sólidas e acompanhar os primeiros passos dos filhos no mundo da escola. Foi lá que pude descobrir o valor do espaço escolar em sua totalidade: fazer amigos, encontrar inimigos, aprender e ensinar brincadeiras, socializar saberes e conhecer pessoas que muito estimo, como professores que até hoje tenho contato, minha esposa e meus colegas que se tornaram jogadores e narradores de *roleplaying game*.

Lembro-me como foi o primeiro processo de imaginação e criação da *minha* história. Era comum um momento de leitura de obras infantis ao final do dia. Instantes que guardo com carinho tão ímpar quanto o nome da professora: Zuleica, muito parecida com as descrições de Tia Anastácia, de Monteiro Lobato. Mas houve um dia em que não tivemos uma contação comum de histórias, com a professora mostrando as figuras página por página. Fomos convidados a imaginar a situação, pois o livro tinha um “problema”: não possuía imagens... Ela foi contando, e eu,

imaginando o movimento, o brilho, o calor, a umidade, o cheiro. Nascia naquele momento um futuro narrador de histórias ficcionais.

Marcaram também a minha infância as animações japonesas *Patrulha Estelar* (*Uchuu Senkan Yamato*, Japão, 1974) e *O Pirata do Espaço* (*Gloizer X*, Japão, 1975), transmitidas no Brasil pela extinta TV Manchete seguindo a ordem cronológica dos fatos dentro da narrativa, dando uma clara noção da relação causa e efeito, coisa que mais tarde me foi mais bem esclarecida no estudo da teoria literária. Não tardou para que o universo dos super-heróis, em diferentes suportes, atraísse a mim e aos colegas de escola, cujas leituras e discussões sobre os eventos era sempre algo saboroso.

Rapidamente percebi que ocorria um interessante trânsito das minhas personagens preferidas, indo dos quadrinhos para a televisão, da televisão para o brinquedo e, logo, da narrativa produzida comercialmente para algo feito por mim na forma dos jogos de RPG. Dedico um pequeno espaço neste trabalho à relação entre os suportes em que a narrativa percorre, não como uma mudança de foco, mas como um breve estudo de caso do fluxo da narrativa nas mídias de nosso tempo.

A minha formação como professor caminhou em paralelo com os jogos de representação. Foi com os colegas do curso de magistério que tive contato com os RPGs, cujo fascínio estava em testar uma possibilidade já encontrada nos jogos de videogame: o controle das personagens num percurso narrativo. A liberdade de possibilidades do processo de criação tanto das personagens quanto das narrativas logo me atraiu na atividade que envolvia oralidade e ficção.

A formação em magistério foi interrompida com a entrada no curso de Licenciatura em História, opção feita pelo seu valor e contribuição para entender a realidade, além do fomento às narrativas que eu mestrava. No entanto, o estudo de obras de cunho especificamente teórico-metodológico causou um afastamento das leituras e literaturas de valor estético e ficcional dos meus tempos de Ensino Médio, embora durante e após a graduação o nosso grupo de jogadores continuasse a trilhar caminhos desconhecidos e a desenvolver as nossas personagens, no qual criador e criatura vêm sentindo o peso do tempo.

O alto custo da graduação não foi intelectual, mas financeiro. Com a família desprovida de qualquer possibilidade em custear os meus estudos, não tive alternativa: lecionei em escolas públicas e particulares como forma de manter e concluir os meus estudos.

Com a formação, passei a ter uma melhor expectativa de oportunidades; porém, com as dificuldades naturais de qualquer profissional em ocupar um lugar digno no mercado de trabalho, logo notei que era necessário completar a minha formação com uma pós-graduação. Iniciei uma jornada no sentido de ingressar na universidade pública sempre acreditando que era o meu lugar, pela seriedade e responsabilidade de quem tem plena consciência do papel social e intelectual que o nível superior tem para com o país. No entanto, devido à imaturidade de leitor no tratamento dos aspectos teóricos e do desinteresse da Faculdade de Educação no tema, meu projeto foi recusado.

Não foi o fim da linha. Persistente, procurei outros caminhos e fui em busca de vínculos mesmo em nível de graduação na Universidade de São Paulo. O processo de seleção para o curso de Letras foi tranqüilo, e a escolha dessa provável segunda carreira estava atrelada à visão prazerosa que eu tinha das aulas de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira e Portuguesa no Ensino Médio.

De uma maneira geral, cursar Letras me fez vivenciar as qualidades e os problemas inerentes à universidade pública, mas em última análise, retomei aquela prática anterior ao curso de História, em que o texto artístico, literário e ficcional por excelência passou a ter uma prioridade acompanhada das discussões teóricas. Acredito que foi um reencontro com a arte da palavra. No percurso desta graduação, tive contato com professores que me indicaram alguns caminhos, pois a graduação em História já me deixava à vontade para pensar num projeto de pesquisa.

Na disciplina de Literatura Infantil e Juvenil I, houve não só um reencontro com a ficção dos meus tempos de infância, mas de um resgate do olhar sobre a criança que transcorria nas discussões no curso de magistério.

Notei que as questões envolvendo arte, livro e leitor tinham alguma relação comigo, não apenas pelo meu histórico, mas em virtude do gosto por jogos, ficção científica e toda uma gama de produções da cultura contemporânea. Procurei várias vezes o então responsável pela disciplina, professor José Nicolau Gregorin Filho, recente no curso de Letras, para uma ajuda na organização de minhas idéias e, para a minha surpresa, a universidade considerava interessante pensar o RPG à luz dos estudos comparados. Como resultado, fui o primeiro aluno deste docente a organizar um seminário em Literatura Infantil e Juvenil IV sobre os jogos de representação, dada a minha experiência enquanto leitor e jogador do gênero; exposição que se tornou um excelente exercício, resultando em pressupostos que

norteiam meu trabalho sobre RPG e literatura até o momento. Outras participações ocorreram, com orientações minhas sobre a natureza dos jogos para o mesmo seminário nos anos seguintes, também com boa recepção e debates por parte dos alunos que conheciam pouco da atividade lúdica envolvendo o livro e esse novo movimento englobando ficção, leitor e ludicidade.

A aprovação no mestrado foi apenas uma questão de tempo. A prova de línguas passou a ser exigência no momento, enquanto que uma prova teórica também se tornou um critério importante na aprovação do candidato. Com leitura, pesquisa, dedicação e preocupação de quem não se formou na área, conclui a prova teórica da melhor maneira possível, juntamente com o cuidado na prova de espanhol. A estratégia foi um sucesso! O garoto que passou por privações em favelas e regiões da periferia com todas as dificuldades, que sempre apostou no sabor do jogo e da ficção como suportes para conter o massacre da mecanização do Homem frente à miséria que o assola, tornou-se um pesquisador, e este, por sua vez, passou a teorizar uma brincadeira de longa data. Afinal, não é este o papel da universidade? Pensar nos movimentos da ciência que ocorrem fora dos seus muros?

Este trabalho é uma árdua jornada de construção do cientista, sem apoio governamental adequado e empurrando o estudante de pós-graduação a difíceis jornadas de trabalho, como foi o meu caso, lecionando em média cinquenta horas-aula por semana e me dividindo entre a responsabilidade de educador, de pai e de pesquisador. Somado ao panorama acima, finalizamos com a tendência das universidades em reduzir o tempo de trabalho do pesquisador, sinalizando uma perigosa tentativa do governo e dos órgãos financiadores em transformar o trabalho do pesquisador numa linha de montagem cuja velocidade encerra a qualidade.

As dificuldades de toda ordem continuarão a surgir e não pretendo abrir mão de colaborar com o pensamento acadêmico em virtude da minha condição social ou profissional. Ao contrário, a docência passou a fornecer uma ótica ímpar sobre os processos políticos que envolvem as práticas de leitura na escola, ao passo que a paternidade trouxe-me a experiência da infância dentro de mim, a qual minhas crianças ajudam a resgatar a cada história contada, a cada brincadeira vivenciada.

Guardados os equívocos de toda obra que tende a ser incompleta devido ao seu fator de diálogo com a contemporaneidade, terei a minha missão dada como

plenamente completa se a minha visão sobre os jogos de narrativa impulsionarem outros colegas a pensar o gênero. Mais que um pesquisador na área da literatura comparada, quem produz esse trabalho é um jogador e narrador de RPG há quatorze anos e que, pois, não abre mão de um cem números de elementos caros ao nosso tempo e presente nos *roleplaying game*: até que se prove o contrário, estamos diante de um caso em que olhar de perto o objeto, ser familiarizado com ele, em nada empobrece o processo científico em curso.

O capítulo inicial dedica especial atenção ao panorama histórico da literatura infantil e juvenil objetivando contextualizar o surgimento do jogo em análise. Também é proposto um breve panorama acerca dos trabalhos já realizados sobre literatura, práticas de leitura e *roleplaying game*.

Na seqüência, apresento a morfologia e a sistematização da atividade lúdica sob o prisma de um narrador de RPG e pesquisador em literatura. Este é um momento para conhecer a tipologia do livro que une narrativa e jogo sob a ótica dos estudos literários.

O próximo tópico traça os diálogos possíveis da atividade lúdica com a literatura e como esta vem desdobrando-se em outros suportes. *Lusíadas 2500* é singular para a discussão por promover um novo olhar sob a obra camoniana num livro que funde seu formato com o suporte dos quadrinhos na eterna pilhagem da arte, cruzando a narrativa clássica com uma nova aventura lusitana.

O item seguinte investiga as construções ficcionais entre mestres e jogadores de RPG nos fóruns de discussão do gênero, teorizando em que medida esse leitor lida com os elementos de literariedade e atribuem-lhe contornos de ludicidade no suporte Internet, simulando o social e resgatando os encontros de RPG ocorridos em toda a década de 1990. O diálogo virtual da Internet sobre autoria ganha espaço na escola, cuja promoção da leitura, escrita e construção ficcional mereceu um relato de experiência bem-sucedida no desafio de apresentar ao jovem a possibilidade de criar as suas próprias narrativas.

Toda a produção deste texto encontra-se em primeira pessoa, fundindo relato de prática lúdica conjuntamente com a revisão teórica sobre o tema e a análise do corpus. A escolha dessa forma de discurso deve-se à natureza da pesquisa, em que o jogador torna-se pesquisador, produzindo um material com temas ainda novos no meio universitário.

Uma vez atravessado esse percurso, espero ter atualizado o tema ao observar a prática de autoria na Internet. Não considero encerrado o percurso, visto a confluência de fatores que abarcam o ato de ler e produzir ficção e/ou literatura. Acredito que seja apenas a continuação de uma longa jornada do conhecimento que outros pesquisadores não de recomeçar, retirando o RPG da marginalidade teórica em que se encontra e reservando-lhe um espaço próprio em que sua estrutura deve ser analisada aos olhos do crítico em teoria literária.

II: UM POUCO DE HISTÓRIA

2.1. O Brasil e a Literatura Infantil: percurso histórico

Enfim, a nova literatura infantil, com suas *multilinguagens* radicadas na *palavra*, está difundindo de maneira lúdica e simples os 'paradigmas emergentes' que surgem na literatura de vanguarda, desde o início do século XX, em desafio aos 'paradigmas tradicionais' (hoje em franca deterioração). É essa a grande importância que vem sendo dada à Literatura Infantil no âmbito da Educação. Faz-se urgente a *mudança de mentalidade* que um dia transformará a atual desordem em nova ordem. E essa mudança terá, sem dúvida, uma de suas bases irradiadoras na *escola*, e através da verdadeira descoberta da *literatura*.¹

O desenvolvimento da produção voltada para crianças sempre esteve relacionado com o olhar sobre os mais jovens e com as reformas educacionais empreendidas, sobretudo, nas quatro últimas décadas do século XX. Nesse conjunto de fatores, não podemos também perder de vista a tecnologia empregada no material impresso, além das políticas de acesso ao livro como objeto de consumo também fora da escola.

A industrialização tardia implementada foi o motor que moveu as autoridades a tornar a educação uma prioridade como forma de especializar a massa trabalhadora ainda em meados de 1960. Embora de ordem tecnicista, esse projeto serviu para fazer do governo o maior consumidor de livros, preocupado na difusão da leitura entre os mais jovens. O crescimento das escolas ocorreu juntamente com um grande número de produções, que mais serviam para a prática da leitura do que para um projeto de Literatura Infantil e Juvenil de visão mais crítica, humana e artística.

Por volta de 1970, redescobrimos a fantasia, regrada por uma maturidade na produção literária, valorizando a concepção de obra mais artística e menos didática, cujo foco central é uma valorização da pergunta, do irreverente, do lúdico como mediadores entre o real e a fantasia² da palavra.

A era da imagem inicia-se com a televisão e, junto, a preocupação de editoras e autores em relacionar o texto aos demais elementos que compõem a realidade do leitor. Embora a autora citada defenda que a influência regida pela

¹ Nelly Novaes COELHO, *Literatura: arte, conhecimento, vida*, p. 136.

² Cf. *Ibid.*, p. 130.

imagem resulte numa fragmentação que atua de forma negativa na consciência de mundo do indivíduo³, é inegável a forma como encontramos a Literatura Infantil e Juvenil em pleno diálogo não só com a imagem, com também com outras formas e suportes da criação ficcional.

Ainda na década de 1970, os textos passaram a dialogar com imagens, em que a fantasia e a imaginação eram a palavra de ordem. Curioso observar como essa explosão se deu em pleno crescimento industrial e técnico nos centros urbanos, vindo ao encontro da fantasia e do maravilhoso, condição apontada nas reflexões de Antônio Candido segundo o qual no “homem de hoje, perduram lado a lado o mágico e o lógico, fazendo ver que, ao menos sob este aspecto, as mentalidades de todos os homens têm a mesma base essencial”.⁴

Embora esteja o Homem alcançando as estrelas por meio da viagem espacial em plena Guerra Fria, permanecem ainda no ser humano questões básicas em que a palavra, regada pela narrativa da vida e o sabor da aventura, ajuda a nos situar enquanto atores de um amplo processo que é a nossa trajetória como sujeitos.

Essa relação entre o técnico da realidade e a fantasia da imaginação criadora é intermediada pela matéria literária, cuja preocupação é o Homem. Noutras palavras, independente de a literatura ser realista ou de fantasia, o que incomoda todo autor é a criação da aventura humana como forma de superar os seus fantasmas e demônios, cuja dúvida nos move sobremaneira enquanto leitores e aventureiros. Se assim não for, como explicar então a angústia de um leitor ao terminar a leitura de um capítulo? Poderá o herói sobreviver? O que fazer diante do imprevisto, do antagonista, do enigma? Essas personagens que enfrentam o inóspito

são representação simbólica de experiências humanas, essenciais; e nisso estará, com certeza, o ponto comum que os faz serem amados em qualquer ponto do globo independente das semelhanças ou diferenças de contextos sociais, econômicos ou políticos.”⁵

Na década de 1980, prevalece o contato do leitor com obras unindo linguagem visual e verbal na construção de narrativas. Estas, com a chegada dos

³Cf. Nelly Novaes COELHO, *Panorama histórico da literatura infantil e juvenil: das origens indo-européias ao Brasil contemporâneo*, p. 261.

⁴ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 38.

⁵ Nelly Novaes COELHO, *Literatura, Arte, Conhecimento, Vida*, p. 245.

RPGs, tornam a oralidade um espaço de fomento da literariedade em virtude de sua missão em produzir ficção voltada para um público específico: a criança e o jovem.

O crescimento das publicações dos livros de fazer ficção nos leva ao encontro do pensamento de Nelly Novaes Coelho cujas publicações favorecem o resgate do passado, buscando um recomeço para o presente, uma busca das raízes perdidas⁶ em virtude do avanço acelerado da técnica sobre o sujeito, massificando-o. Mas acredito que o termo correto é *valorização do passado*, uma vez que o contexto em volta do leitor modificou-se com o tempo, tornando equivocado pensar num resgate até porque o elemento lúdico e interativo é um importante fator de reatualização da narrativa.

Nas décadas de 1980 e 1990, o lúdico e a leitura forneceram para a obra uma liberdade nunca antes vista na literatura Infantil e Juvenil: o livro exige uma manipulação própria da nossa era, lendo-o de cabeça pra baixo, da direita para a esquerda, embaralhar as palavras para que o leitor descubra o seu significado, jogar na narrativa com personagens que transitam do livro para o cinema, do cinema para as histórias em quadrinhos, da oralidade para o livro assim também inversamente, fazendo as origens perderem de vista momentaneamente.

Os limites tornam-se nebulosos, e o trânsito de personagens ultrapassa a simples adaptação de roteiros para inserir-se nos meandros da criação outra, com suportes e atualizações ficcionais. A globalização da apropriação de sistemas de criação ficcional apresenta-se mais evidente com a estratégia de *marketing* do filme *Bússola de Ouro*: antes da película, a empresa responsável pela divulgação liberou para os usuários um livro de RPG com enredos voltados para esse mundo ficcional. O filme em análise é uma adaptação para o cinema da obra literária de mesmo nome e, no entanto, as chaves da criação abrem-se ao leitor, cuja recepção torna-se (re)criação: contexto que torna difícil sobremaneira os (ainda) defensores de uma literatura nacional, posto o fluxo cultural amplo, somado à dinâmica de apropriação via outras mídias e manipulado na instância de um perfil de leitor multilateral, multireferencial.

A zona em que o processo de autoria e produção literária e ficcional situa-se é contemporânea ao RPG no sentido de encontrarmos o lúdico cortando de um extremo ao outro forma e conteúdo, seguindo e ou transformando cânones por meio

⁶ Cf. Nelly Novaes COELHO, *Literatura: arte, conhecimento, vida*, p. 157.

de um leitor atuante e transformador. Tal sistema é descrito por Antonio Candido como

(...) um sistema vivo de obras, agindo umas sobre as outras e sobre os leitores; e só vive na medida em que estes a vivem, decifrando-a, aceitando-a, deformando-a. A obra não é produto fixo, unívoco ante qualquer público; nem este é passivo, homogêneo, registrando uniformemente o seu efeito. São dois termos que atuam um sobre o outro, e aos quais se junta o autor, termo inicial desse processo de circulação literária, para configurar a realidade da literatura atuando no tempo.⁷

Este breve panorama pode ser mais bem compreendido no próximo item, cuja taxionomia fornecerá elementos para uma melhor compreensão do RPG enquanto atividade, uma vez que a relação entre obra, leitor e público apresenta-se de modo rico e dinâmico. Neste sentido, é pertinente observarmos a trajetória da construção ficcional entre narradores e jogadores de RPG como uma forma de delimitarmos o caráter de narratividade que esse jogo imprime em encontros no ciberespaço, simulacro das convenções do gênero em meados da década seguinte, apresentado a seguir.

2.2 Breve panorama histórico do RPG

Segundo Daniel Mackay (2001), os RPGs estão intimamente ligados aos jogos de mesa, estes criados por militares no final do século XIX com finalidade de treinamento sob a forma de simulação de situações-problema. Uma vez que estes *games* de mesa são expandidos e modificados em meados de 1970 unindo-se a elementos de fantasia baseada na trilogia de J.R.R. Tolkien⁸, a simulação da vida adquire um caráter de representação, resgatando e reatualizando o universo medieval povoado por guerreiros, magos e dragões, em *Dungeons & Dragons* – primeiro *roleplaying game*. A partir de então, expande-se para outros países o livro que prioriza a utilidade em função do estético, fazendo da ficção uma construção possível e acessível ao leigo na cultura de massas⁹.

(...) Por volta dos anos 80, começaram a intensificar cada vez mais os casamentos e misturas entre linguagens e meios, misturas essas que funcionam como um multiplicador de mídias. Estas produzem mensagens híbridas como se

⁷ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 68.

⁸ Cf. Daniel MACKAY, *The fantasy role-playing game: a new performing art*, pp. 13-17.

⁹ Cf. Sonia RODRIGUES. *Roleplaying Games e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game*, p. 23.

pode encontrar, por exemplo, nos suplementos literários ou culturas especializados de jornais e revistas, nas revistas de cultura, no radiojornal, telejornal etc.¹⁰

As indicações de leituras, filmes e músicas para a construção da narrativa, presentes no livro *Vampiro: a máscara*, denunciavam essas referências de uma obra sobre a outra ou para a outra. Reconstrução que possui uma similaridade com o comportamento do usuário de videocassete e videogame, arrancando “(...) da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca da informação e do entretenimento que desejamos encontrar”.¹¹

Mas não significa que outros sistemas não façam o mesmo, como ocorre com o desenho animado *Caverna do Dragão*, criado inicialmente para incentivar e popularizar a temática medieval em sua relação do presente que se torna passado, simulacro das aventuras de RPG, em que o jogador é transportado para um outro mundo pela narrativa, com enigmas e propostas de buscas comandadas pelo mestre.

Nesse contexto, a década de 1980 será o palco para a proliferação dos *roleplaying game* no Brasil, com os primeiros exemplares desembarcando junto com a bagagem de estudantes de intercâmbio, que rapidamente se propagaram por meio da cultura do xerox¹². A manipulação dos eventos numa ordem cronológica (ato de avançar e voltar nos videocassetes) e do controle de uma personagem no percurso narrativo (caso dos *videogames*) soma-se à proposta de oralidade embutida nos RPGs, gerando interesse entre os jovens, dispostos a criar e evoluir por conta própria as suas criações ficcionais.

Na década seguinte, editoras traduzem e lançam os primeiros jogos de RPG para o mercado nacional, dando ênfase ao *GURPS* como proposta genérica de fazer ficção. Paralelamente, produções nacionais como o *Tagmar*¹³ (1991), *Desafio dos Bandeirantes* (1992)¹⁴, *Era do Caos* (1997) e *Defensores de Tóquio* (1998) ganham espaço, além de suplementos do *GURPS* com temáticas nacionais como *Descobrimento do Brasil* (1999), *Quilombo dos Palmares* (1999) e *Entradas e Bandeiras* (1999). Ainda na referida década, iniciam-se os primeiros encontros

¹⁰ Lúcia SANTAELLA, *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, p. 15.

¹¹ *Ibid.*, p.16.

¹² Andrea PAVÃO, *A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de roleplaying game (RPG)*, p.114.

¹³ É possível obter todo o material republicado da obra, autorizado pelos criadores, em www.tagmar2.com.br/downloadTagmar2.asp. Acesso em 21 abr. 2008.

¹⁴ <http://www.nautilus.com.br/~ensjo/rpg/oddb/index.html> Acesso em: 12 nov. 2007.

internacionais sobre o gênero, para divulgar essa modalidade de livro-jogo, patrocinados pela Devir, principal tradutora e editora do gênero. Da série enfocando assuntos nacionais, temos ainda *O Resgate de Retirantes* de 2003 e *Invasão* (2004) lançados na década corrente e utilizando pressupostos do sistema GURPS.

A expansão editorial e as feiras e convenções do gênero propiciaram um crescimento de leitores de RPG, causando como nos quadrinhos nos anos 40, suspeitas sobre o valor de ficcionalidade e literariedade do RPG nas leituras entre nossos jovens¹⁵.

Nas duas primeiras décadas do jogo no país, não raro encontravam-se razões para descrédito com uma atividade feita por jovens e sem a intervenção do adulto. Num caminho inverso, alguns professores procuraram aplicar o jogo na sala de aula, descaracterizando-o¹⁶.

O envolvimento com o RPG (...) tem sido apontado como uma prática perniciosa que levaria os jovens a atos violentos ou ao escapismo da realidade pelo excesso da fantasia. (...) Esses dados nos levam a pensar como a nossa sociedade lida mal com as manifestações de cultura popular que brotam fora dos muros da escola. Segundo minhas observações em campo, acredito que o RPG está passando por uma fase de pedagogização. À medida em que os jovens interessam tão apaixonadamente por estes jogos, assim, como se interessa pelos quadrinhos, educadores se apropriam destas linguagens e as trazem para a cena pedagógica. Se por um lado, este tipo de iniciativa pode apresentar aspectos positivos como a atenção da escola aos interesses dos alunos, por outro, corre-se o risco de banalizar e domesticar estas práticas, transformando-as em um mero instrumento de gestão de classe.¹⁷

Percebe-se atualmente uma apropriação do *hobby* por jogadores das primeiras gerações que, inseridos no mercado de trabalho¹⁸ e nas universidades, vêm propondo um novo olhar sobre os jogos de narrativa e a sua aplicabilidade em áreas diversas. Foram pesquisas desenvolvidas por mestres de RPG, a título de

¹⁵ Acreditamos que o preconceito em questão é fruto da falta de informação, aliada a uma conjuntura histórica do mundo adulto de buscar uma pedagogia, um motivo didático para as leituras infantis. Como literatura marginal ou prática de leitura (até porque não pretendemos aqui apresentar os RPGs como literatura ou não), os livros de fazer ficção reúnem jovens que se iniciam na brincadeira de contar histórias sem a mediação do adulto. Sendo um rito de passagem (de jovem para jovem, de jogador para narrador) longe das escolas e das orientações dos mais velhos, o preconceito acaba sendo resultado da falta de percepção da natureza lúdica e criadora dos *roleplaying game*.

¹⁶ Cf. Johan HUIZINGA, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, p. 11. Segundo o autor, o jogo é uma atividade que envolve descompromisso e orientação própria. Ao aplicar a atividade dentro da sala de aula, a sistematização que esta exige anula em grande parte esta característica do lúdico.

¹⁷ Andrea PAVÃO, *op. cit.*, p.112.

¹⁸ Num evento no qual participei ministrando uma oficina sobre RPG, encontrei um jovem estudante de letras que utilizava as narrativas lúdicas como atividade em suas aulas. No entanto, eram atividades que respeitavam a característica descompromissada entre os participantes.

exemplo, a dissertação de Thomas Massao Fairchild¹⁹ no Brasil e, em âmbito internacional, a produção acadêmica de Daniel Mackay²⁰. Tais trabalhos são indicativos da inserção de profissionais com um olhar mais contemporâneo sobre o RPG, teorizando a sua prática e aliando ofício com lazer.

Como experiência na educação, podemos citar a prática da professora Rosangela Basilli Beraldo Mendes, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Pedro com crianças de ensino fundamental do ciclo I, registrado em reportagem da Folha de São Paulo²¹. É importante citar, a título de exemplo, o trabalho realizado por mim juntamente com o professor Henry Teixeira Guimarães para a empresa de medicamentos ROCHE S.A.²², cujo objetivo era dar um viés de formação em Recursos Humanos ao RPG²³. A atividade com a empresa é um importante indicativo sobre a releitura possível dos jogos de narrativas em processos de formação em administração de empresas, prática que também vem sendo elaborada por jogadores “adultos” de RPG.

Observa-se que esses velhos jogadores não perderam o sabor da diversão e, em última análise, são indivíduos dispostos a mostrar o *valor* do jogo na sociedade. Neste trabalho, o que pesa não é apenas lembrar a importância do lúdico na contemporaneidade, mas apresentar um panorama estrutural dos elementos literários presentes nos *roleplaying*, atualizando a literatura e propondo um novo olhar sobre o objeto, ao direcionar a sua especificidade para uma área que é a sua por natureza: os estudos comparados de literaturas.

2.3 Estudos sobre o gênero

No percurso desse trabalho acadêmico, procurei por publicações ou artigos pertinentes aos estudos sobre RPG, literatura e áreas correlatas. Em território nacional encontrei duas obras e um artigo apenas. Respeitando-se a instância de produção de cada uma, proponho-me a analisá-las apontando suas

¹⁹ Thomas Massao FAIRCHILD, *O discurso da escolarização do RPG*.

²⁰ Daniel MACKAY, *The fantasy role-playing game: a new performing art*.

²¹ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u471.shtml> Acesso em 30 set. 2007.

²² Evento ocorrido em Maio de 2006, registro em DVD de tiragem limitada cedido pela empresa organizadora.

²³ Na metodologia aplicada, o caráter de descompromisso foi respeitado, tornando a participação facultativa. No entanto, segundo material enviado pela empresa como *feedback*, notou-se uma ampla participação na escolha dos caminhos feitos pelas personagens.

contribuições e equívocos, na necessidade de repensar, nos Estudos Comparados, a prática da produção de narrativas dos jogadores do gênero.

Sônia Rodrigues (2004) elaborou a primeira tese de doutorado sobre RPG com o título *Roleplaying game e a Pedagogia da Imaginação*, trabalho que procurou esclarecer os fundamentos do livro do gênero no que se refere à sua proposta de fazer ficção com base na autoria coletiva e lúdica, resultado da cultura de massa que objetiva popularizar (e vender) objetos, cujo processo de produção de histórias torna-se, então, uma mercadoria. Como mãe de mestre, passou a pesquisar a atividade a partir do curioso envolvimento do filho com uma tarefa que envolve a prática e o prazer da leitura aliada à oralidade, elementos caros à nossa contemporaneidade. As impressões da autora contribuem inicialmente para pensar o objeto, não sendo análises que encerram discussões sobre o leitor, a sintaxe morfológica da práxis lúdica e a estrutura do livro do gênero. Este último elemento é investigado pela autora dividindo-o em três tipos seguindo como norte a questão da didática do ficcional: *Advanced Dungeons & Dragons*²⁴ com o maravilhoso bélico; o *GURPS*²⁵ (*Generic Universe Roleplaying System*) e seu formato de *software*; e o *Vampiro: a máscara*²⁶, cujo conjunto de propostas é considerado pela autora o mais completo.

Na sequência, Andréa Pavão (2000) publicou o seu mestrado com o título *A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de Roleplaying Game (RPG)*, trabalho que se propôs a investigar as práticas de leitura e escrita entre os narradores de RPG. Não tive contato direto com o material antes da publicação, mas a forma como a obra foi apresentada ao mercado empobreceu a análise que, na academia, foi-lhe exigido rigor de forma e conteúdo. Enquanto livro, tornou-se praticamente o diário de uma viajante, alguém se aventurando na observação das aventuras do gênero. A autora se deteve nas práticas de leituras, utilizando-se do dialogismo e contextualizando o narrador do gênero em gerações, com base na multiplicidade de suportes e obras investigadas pelo mestre na construção de sua aventura. A primeira geração está ligada ao estudo de obras completas para a sua narração, enquanto a segunda apropria-se da cultura das mídias em sua totalidade para a construção de suas aventuras; o último grupo, a terceira geração, é composto

²⁴ Davi Zeb COOK, *Advanced Dungeon & Dragons: Dungeon Master's Guide*.

²⁵ Steve JACKSON, *GURPS: generic universe roleplaying system, módulo básico*.

²⁶ Mark Rein HAGEN. *Vampiro: a máscara- um roleplaying game de horror pessoal*.

por aqueles que fundiram a narrativa lúdica com o teatro do improviso, criando RPGs chamados *Live Action Roleplaying System* (LARPS) com base em sistemas que possuem uma maior facilidade, na visão da autora, com a elaboração da ficção e, também, de sua representação.

Devido aos limites teórico-metodológicos e objetivando uma distância do objeto, as autoras optaram por não participarem ativamente de partidas de RPG, mantendo em seus trabalhos um olhar externo. Não acredito que a participação no objeto seja um entrave à seriedade. Se assim fosse, investigar literatura seria impossível em vista das paixões declaradas dos pesquisadores por seus autores em vias de pesquisa.

Nessa esteira, Kazuko Kojima Higuchi (2001) aventurou-se a traçar suas impressões em *RPG: o resgate da história e do narrador*, pequeno artigo que teorizou o jogo à luz de alguns conceitos literários. Embora com brevidade característica de um texto do gênero, essa apropriação de uma experiência e sua teorização foi pertinente no sentido de alertar para a contribuição dada aos estudos literários ao tratar esse objeto.

Os pesquisadores até o momento vêm se debruçando sobre o jogo da narrativa sem se dar conta que o seu movimento apreende-se no instante do lúdico. Nesse sentido, a diegese do *roleplaying game* é condição *sine qua non* para a apreensão do movimento das estruturas literárias no fluxo da narrativa enquanto jogo. Sônia Rodrigues pensou o objeto livro, Andréa Pavão investigou as práticas de leituras, e este trabalho, por sua vez, está orientado a analisar os relatos de aventuras pelos sujeitos do jogo num discurso construído por um pesquisador e jogador.

Uma vez situado o leitor sobre a natureza, o histórico e o olhar acadêmico sobre o RPG, reservo-me a trilhar a tipologia do RPG, do livro, da ficha de personagem e da aventura.

III. SOBRE O ROLEPLAYING GAME

3.1. O *Roleplaying Game* e sua natureza

Roleplaying Games (RPGs) são jogos de produzir ficção²⁷ cujo princípio é a narrativa lúdica e a oralidade, resultando em uma atividade de autoria e co-autoria em que, segundo Tzvetan Todorov²⁸, narração e descrição organiza a matéria no tempo, mantendo-o ou fragmentando-o por meio dos acontecimentos que caracterizam a ficção.

É pela imaginação que o Homem se descobre enquanto “ser”, capaz de arrancar-se da realidade para viver uma outra vida, regrada de descobertas em que a sua existência faz toda a diferença para os acontecimentos. Sem o leitor, o livro é um amontoado de papel cuja finalidade não ultrapassa os limites da sua natureza concreta. É a imaginação que dá asas à narrativa e traz para o livro uma carga de significados que com o leitor, e somente com este, adquire a obra um determinado valor que passa a ser compartilhado entre os jovens leitores.

Em nosso trabalho pessoal, decidindo-nos pelo *critério culturalista* (...), procuramos esse valor nas *relações que a obra mantém com as tendências de sua época*. E isso tanto para as obras do passado quanto para as do presente. A análise do texto procura todas as possíveis relações entre a *escritura literária* e o *universo* criado por ela (que é a obra em seu todo). Procura também as relações da obra com o seu ‘momento’. Com esse processo, tentamos descobrir que em média a obra difere ou não dos esquemas consagrados em seu tempo; em que medida inova ou repete; em que medida sua matéria literária pode ser classificada como *original*, *enriquecedora*, *convencional* ou *diluidora*? (Grifos da autora)²⁹

Por seu resgate de formas, é esse valor que devemos buscar numa obra que torna um livro importante para um dado setor da sociedade. Valoração relativa, posto que o lazer e o gosto por uma determinada estética literária acabam esbarrando em questões que muitas vezes deveriam ser tratadas da forma mais objetiva possível. Nesse sentido, sem cair num maniqueísmo entre literatura e não literatura, a preocupação em cena é definir em que medida uma obra tem ou não o

²⁷ Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p.18.

²⁸ Cf. Tzvetan TODOROV. *Os gêneros do discurso*, p. 66.

²⁹ Nelly Novaes COELHO, *A literatura infantil: teoria, análise, didática*, p. 59.

seu valor frente aos desejos, aos sonhos, às práticas e ao imaginário de uma época, utilizando-se do RPG enquanto atividade lúdica que toma de empréstimo termos literários como a personagem, o enredo, a narrativa, a narratividade, entre outros.

O papel do narrador na obra continua sendo fundamental, cabendo a ele o relato dos eventos, ao passo que às personagens importa desatar o nó da intriga e promover a volta ao estado inicial ou propriamente um momento final, condição em que a busca se encerra.

A prática de leitura, muitas vezes individual e solitária, adquiriu um perfil de coletividade ao tornar a narrativa, um conto ou um romance, em forma de jogo, dependendo da extensão e complexidade das personagens. Esse viés participativo, cujo leitor torna-se co-autor é resultado da oralidade nos RPGs, tornando a narrativa um eixo no qual mestre e jogador contribuem para construir personagens.

Devido à tênue linha divisória entre ficção e jogo, em todo meu discurso revezarei os termos "jogador" e "personagem", "mestre" e "narrador". Dessa maneira, chamo a atenção para a íntima relação entre leitor, ficção e jogo nos RPGs: em que dar especial atenção para o perfil do leitor ou do jogador é descaracterizar a fusão desses elementos presentes no *roleplaying*.

Se o livro carece de um leitor para que este justifique a sua existência, o mesmo podemos dizer da personagem, que grita pelos acontecimentos para que esta se adiante a salvar o mundo, tornar-se sujeito atuante naquela sociedade descrita pela obra. Nesse sentido, a personagem "(...) é a transfiguração de uma realidade humana (...) transposta para o plano da realidade estética. Não há narrativa, sem personagens que a executam".³⁰ É a personagem o fio condutor que une narrativa e jogo, intermediado pela interpretação do jogador, cujo controle repercute na narrativa numa relação de causa e efeito.

No entanto, a fim de que o texto para crianças e jovens alcance *status* literário, o papel do personagem é fundamental.(...) E isso porque tal literatura deve buscar a comunicação com o leitor mirim através de sua profunda identificação com os personagens.

A identificação, por sua vez, pressupõe uma co-participação; ou seja, que a decodificação do texto exija do leitor um esforço de preenchimento dos vazios significativos que toda obra verdadeiramente literária apresenta na sua configuração do real.³¹

³⁰ Nelly Novaes COELHO, *A literatura infantil: teoria, análise, didática*, p. 70.

³¹ Sonia Salomão KHÉDE, *Personagens da literatura infanto-juvenil*, p. 13.

A personagem literária possui esse duplo que é de representar e ser representado, culminando nos *roleplaying games* como um *locus* de comunicação com o leitor que, preenchendo uma ficha de protagonista, utiliza os parâmetros da ficção sem perder de vista a criatividade e subjetividade que tornam a sua produção única, um sujeito *na* ficção. Feliz expressão de Forster ao pensar essa necessidade de ficção pelo homem moderno com o termo *Homo Fictus*³².

Na literatura infanto-juvenil a posição do narrador e dos personagens será de importância primordial para assegurar ao gênero seu estatuto literário, e com isso libertá-lo da vocação pedagógico-moralizante (...). O enfraquecimento do poder autoritário do narrador (...) e a força dada ao crescimento dos múltiplos pontos de vista dos personagens implicarão a identificação do leitor com o universo ficcional, numa perspectiva de liberdade, e não de imposição ou de sedução por parte de um doador despótico.³³

O que garantirá à personagem esse crescimento e identificação com o leitor é o lúdico, que se torna intermediário do processo de autoria coletiva e legitima sobremaneira a atuação da personagem e do jogador no percurso narrativo através do imprevisível. A relação público-autor (não necessariamente nessa ordem) constrói a narrativa com base na tensão entre a natureza da sua personagem, a sua narratividade, e a proposta de enredo imposta pelo mestre com a aventura. Para Antonio Candido Mello e Souza, “o (...) público dá sentido e realidade à obra, e sem ele o autor não se realiza, pois é ele de certo modo o espelho que reflete a sua imagem enquanto criador (...)”.³⁴

Essa é a instância de máxima importância para pensarmos a audiência nos *roleplaying*. Assim, podemos dizer que os jogadores dão sentido à oralidade em jogo frente ao mestre, perfil de autor disposto a dividir a poderosa tarefa da criação.

Como pudemos observar ao traçar o panorama histórico da Literatura Infantil e Juvenil, as Linhas do Realismo Mágico, do Maravilhoso e da narrativa de Enigma³⁵ ganham força dos anos 70 em diante, como resultado da tensão e fusão

³² FORSTER *apud* Antonio Candido de MELLO e SOUZA, *Personagem de ficção*, p. 52.

³³ Sonia Salomão KHÉDE, *Personagens da literatura infanto-juvenil*, p. 14.

³⁴ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 34.

³⁵ Cf. Nelly Novaes COELHO, *A literatura infantil: teoria, análise, didática*, p.141-43.

entre o real e a fantasia. Essa condição será necessária para a criação de um terreno fértil para as narrativas de representação em que

Obras em que as fronteiras entre Realidade e Imaginário se diluem, fundindo-se as diferentes áreas para dar lugar a uma terceira realidade, onde as possibilidades de vivências são infinitas e imprevisíveis. Situações centradas no cotidiano comum, onde irrompe algo 'estranho', que é visto ou vivido com maior naturalidade pelas personagens. É das diretrizes mais atraentes para os leitores contemporâneos.³⁶

Acreditamos que a narrativa dos jogos de RPG pertença a essa terceira realidade, dada a valorização de formas literárias e ao valor construído entre personagem e leitor no instante da narrativa em seu viés interativo, carregada de funções e estruturas que corroboram para o ficcional.

Entre as formas literárias mais importantes, vidas dos tempos remotos, e que transformam a Literatura Infantil, estão as narrativas maravilhosas. Ou melhor, narrativas de acontecimentos ou aventuras que se passam num mundo mágico ou maravilhoso, - espaço fora da realidade comum em que vivemos, onde os fenômenos não obedecem às leis naturais que nos regem. Enfim, as narrativas maravilhosas decorrem no mundo da magia, de fantasia ou do sonho, onde tudo escapa às limitações ou contingências precárias da vida humana e onde tudo se resolve por meios sobrenaturais.³⁷

Aliada ao imaginário e à fantasia, a literatura proporciona ao leitor vivenciar situações diferentes do real. Na era da informação digital e do advento de um novo perfil de leitor, o maravilhoso e o lúdico criam condições para aventuras artesanais forjadas no rito de passagem em que as regras da literatura acompanham os acordos para a atividade – o maravilhoso torna-se lúdico.

Maravilhoso e fantástico diferem em natureza no RPG, indo ao encontro das definições para esses gêneros propostas por Tzvetan Todorov. Para o autor, maravilhoso inclui aceitação da personagem no mundo estranho em que decorre a aventura, não há estranhamento. Por sua vez, o fantástico inclui o choque, o susto, o inusitado que vem a corromper com regras da natureza, promovendo o

³⁶ *Ibid.*, p.141.

³⁷ *Ibid.*, p. 153-4.

estranhamento por parte da personagem³⁸. A maioria dos sistemas de *roleplaying game* pertence ao maravilhoso, ao passo que algumas tentativas vêm sendo publicadas para propiciar o fantástico, como é o caso do livro *Call of Cuthulhu*, baseado na obra de Howard Phillips Lovecraft. Num caso ou outro, é a fantasia e a aventura que prevalecem, tornando-se uma verdade que pode ser vivida no corpo de uma personagem.

À medida que o homem avança no *conhecimento científico* do mundo, e começa a explicar os fenômenos pela Razão ou pelo *pensamento lógico*, também vai exigir da Literatura uma atitude 'científica' que possa representar a *verdade do real*.

Mas, como nenhuma conquista do Conhecimento é definitiva, as épocas de crença na *verdade científica* se alternam com épocas de grande descrença nas verdades exatas e, conseqüentemente, de *redescoberta da fantasia*, da imaginação ou da magia. (grifos da autora)³⁹

Neste sentido, em contrapartida com uma época regida pela razão, vivemos momentos de fantasia e imaginação que, sem perder de vista os elementos do nosso tempo, contribuem para que o Homem possa viajar ao sabor da aventura, compartilhar suas angústias com as personagens, lutar com eles, sofrer com eles, vencer com eles. A construção do herói se transforma numa forma de autoria, em que o livro de produzir ficção torna-se mais um elemento da cultura de massas, no dizer de Sonia Rodrigues (2001:).

Também já estamos saindo da representação realista, podendo constatar as múltiplas propostas apresentadas: a ficção científica, o romance policial, a incorporação das formas da literatura popular, e o cruzamento de linguagem com a cultura de massa.⁴⁰

Embora alguns autores denunciem uma suposta crise de leitura⁴¹, de histórias em quadrinhos⁴² de qualidade duvidosa, a literatura como um todo vem dialogando com outros suportes e mídias. Muitos leitores só descobriram *Senhor dos Anéis* por meio do cinema, igualmente o mesmo ocorreu com muitos (hoje) leitores de *Harry Potter*. Finalmente, o jogo parece estar colaborando para essa conjuntura com o RPG *Bússola de Ouro*, lançado meses antes do filme de mesmo nome, numa releitura da obra cujo suporte inicial era o livro.

³⁸ Cf. Tzvetan TODOROV, *As estruturas narrativas*, p. 148.

³⁹ Nelly Novaes COELHO, *A literatura infantil: teoria, análise, didática*, p. 49.

⁴⁰ Sonia Salomão KHÉDE, *op. cit.*, p. 74.

⁴¹ Cf; Edmir PERROTTI, *Confinamento cultural, infância e leitura*, p.13.

⁴² Cf. Bárbara Vasconcelos de CARVALHO, *A literatura infantil: visão histórica e crítica*, p. 249.

Isso nos leva a pensar que a literatura definitivamente está imersa em todo o século XX no contexto global cujas fronteiras da cultura estão diluídas em interesses industriais, capitalistas e individuais, como afirma Edgar Morin. Ainda segundo o autor, as obras transitam entre a condição de produto industrial (e por isso voltado a um público cada vez maior) e, simultaneamente, como produção que tende cada vez mais a buscar uma individualização, uma personificação com base na estrutura do imaginário: a lógica da cultura de massa é a busca constante da originalidade. Segundo o autor,

Esse paradoxo é de tal ordem que se pode perguntar de que modo é possível uma organização burocrático-industrial da cultura. Essa possibilidade reside, sem dúvida, *na estrutura do imaginário*. O imaginário se estrutura segundo arquétipos: existem figurinos-modelo do espírito humano que ordenam sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são temas míticos ou romanescos. Regras, convenções, gêneros artísticos impõem estruturas exteriores às obras, enquanto situações-tipo e personagens-tipo lhe fornecem as estruturas internas. A análise estrutural nos mostra que se pode reduzir os mitos a estruturas matemáticas. Ora, toda estrutura constante pode se conciliar com a norma industrial.⁴³

Nas duas últimas décadas, presenciamos uma mudança desse panorama no que toca ao tratamento da obra com o seu receptor. Como pode o livro tornar-se individualizado, original para cada consumidor, tornando-o atraente e como regra, gerando forte apelo nas vitrines? A inserção da oralidade como uma possibilidade no conjunto de uma obra tornou definitiva a individualização desta na perspectiva da construção de personagens.

No entanto, as definições para o movimento entre obra, público e universo cultural abordados pelo autor não são mais pertinentes, posto que o caráter de interatividade entre os elementos acima é muito agudo para o nosso tempo, tornando a individualização da criação algo cada vez mais evocado.

Acreditamos, relacionado ao exposto, que a cultura como um todo está às voltas com um novo paradigma de leitor, exigindo conseqüentemente obras que unem tradição, essência criadora e relação com as questões preocupantes de nossa época. Na relação entre obra e sujeito,

(...) é necessário que a *leitura* consiga estabelecer uma relação essencial entre o sujeito que lê e o *objeto* que é o livro. (...) Daí a importância que se atribui, hoje, à *orientação* a ser dada às crianças, no sentido de que, ludicamente, sem tensões ou traumatismos, elas consigam estabelecer

⁴³ Edgar MORIN, *Cultura de massas no século vinte (espírito do tempo)*, p. 28.

relações fecundas entre o universo literário e o seu mundo interior, para que se forme, assim, uma consciência que facilite ou amplie suas relações com o universo real que elas estão descobrindo dia-a-dia e onde elas precisam aprender a se situar com segurança, para nele poder agir. (grifos da autora)⁴⁴

O leitor está em meio a todo esse processo, cuja narrativa da aventura da imaginação criadora, da função de uma personagem cada vez mais *pessoal* e das regras da criação literária são os elementos que alicerçam essa grande casa da produção contemporânea para crianças e jovens, cujos moradores são o leitor e a personagem – fio condutor da narrativa e do diálogo constante entre obra e sociedade.

Sonia Rodrigues (2004) defende o livro de fazer ficção como um traço da cultura de massa, popularizando e vulgarizando os segredos da autoria⁴⁵. Mas a instância em que a *atividade*, e não apenas o objeto livro, encontra-se promove a ascensão de um novo tipo de leitor: a ficção é manuseada pelo leitor, deixando de ser passivo. A escolha é a questão pertinente que nos interessa aqui e marca todo o trajeto do jogo: possibilidade presente na cultura midiática e ausente na cultura de massa.

(...) Contrariamente a esta [cultura de massa] que é essencialmente produzida por poucos e consumida por uma massa que não tem o poder para interferir nos produtos simbólicos que consome, a cultura das mídias inaugurava uma dinâmica que, tecendo-se e alastrando nas relações das mídias entre si, começava a possibilitar aos seus consumidores a escolha entre produtos simbólicos alternativos.

Para se perceber como tais escolhas são disponibilizadas, basta atentar para os modos como as mesmas informações transitam de uma mídia para a outra, distribuindo-se em aparições diferenciadas: do rádio para a televisão, continuam nos jornais, repetem-se nas revistas, podendo virar documentário televisivo e até filme ou mesmo livro.⁴⁶

Acredito que as reflexões de Lúcia Santaella sobre a cultura das mídias⁴⁷ e o perfil de leitor que nasce com a globalização fornece contornos mais nítidos da relação do texto com a sociedade em seu processo de construção. A síntese dessa condição encontra-se na *interatividade*, como é possível observar na prática de *marketing* do filme *A bússola de ouro* discutido anteriormente.

⁴⁴ Nelly Novaes COELHO, *A literatura infantil: teoria, análise, didática*, p. 46.

⁴⁵ Cf. Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p. 146.

⁴⁶ Cf. Lúcia SANTAELLA, *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, p. 53.

⁴⁷ Cf. *Ibid.*, p. 13.

A interação entre narrador e personagem, entre obra e sociedade, somado ao resgate de formas e às propostas presentes nos livros de fazer ficção convergem para a sistematização das aventuras, de modo que se mostra necessário compreender que não existe liberdade plena no trânsito de personagens e enredos, como previa Sonia Rodrigues⁴⁸.

A representatividade do gênero, seguido pela íntima relação do jogador com a sua personagem é um apontamento que nos leva além: a literariedade pressupõe limites e subjetividades. Uma vez problematizado o percurso histórico geral, é o momento de investigarmos a natureza do objeto de estudo, sua estrutura e reflexões pertinentes à compreensão dessa atividade em análise.

3.2 Tipologia do livro de fazer ficção

O livro de RPG é dividido em livro de regras, livro de mundo e suplementos. São todos criados objetivando traçar detalhes e estruturas para que o leitor seja capaz de produzir sua própria ficção, cuja narrativa se construirá de forma lúdica e colaborativa.

O livro de regra possui as principais estruturas ficcionais para a construção de universos ou mundos. Todo jogo de RPG possui um livro com regras básicas de como produzir narrativas, criar personagens e jogar. São exemplos de livros de regras de RPG o *Generic Universe RolePlaying System - GURPS*, o *Advanced Dungeons and Dragons – Master Guide* e *Vampiro: a máscara*. Segundo Sonia Rodrigues (2004), além das regras de jogo, o que prevalece nestes são orientações de como construir narrativas ficcionais se valendo da intertextualidade nos mais diversos suportes.

O livro de mundo, como o nome sugere, detalha períodos históricos, aspectos sócio-culturais locais, mitologias e lendas, além de elementos políticos e nível de tecnologia. Em sua maioria, os livros de regras já delimitam alguns universos, como é o caso do RPG *Vampiro: a máscara* e *Shadowrun*, mas podem ocorrer casos de livros extras que se somam às regras básicas e trazem detalhes do

⁴⁸ Cf. Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p. 147.

mundo a ser narrado, como é o caso de *GURPS Cyberpunk*, *AD&D Dark Sun* e *AD&D Ravenloft*.

O livro como suplemento possui um valor mais mercadológico que artístico no que toca à produção narrativa, pois sua função é apenas agregar novos detalhes ou eventos históricos ao universo já criado pelo livro mundo. É totalmente possível jogar e criar ficção sem necessariamente contar com os suplementos de livros de RPG. Exemplo dessa modalidade de publicação é o *Livro de Monstros* da série *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Existem suplementos voltados para armaduras, para raças fantástico-maravilhosas, armas mágicas, magias e outros itens que são cuidadosamente listados em cada suplemento.

Os livros de regra, mundo e suplemento possuem uma organização própria⁴⁹, não seguindo uma ordem canônica de leitura e fazendo referências diretas e indiretas a outras obras. É, portanto, um livro que comunica e exige um diálogo com outras fontes de outros suportes para que se efetive a narrativa.

O livro de regra é o princípio norteador do jogo e da narrativa, nada mais. Cabe ao narrador, principalmente aquele inserido no paradigma da segunda geração, dar conta das produções culturais do seu tempo como forma de criar um bom jogo e atrair o público, objetivo presente tanto nos autores em geral quanto nos narradores de RPG.

3.3 O mestre e o jogador

O mestre é o narrador, responsável por produzir e conduzir a narrativa, conhecido também como *Game Master* (GM) ou *Dungeon Master*. Conhecedor das regras do jogo e da ficção, cuja estrutura baseia-se nos contos maravilhosos, na circulação de objetos de valor e na formação do sujeito na narrativa, apropria-se de um sem número de temas como *corpus* para a sua construção ficcional. Ele comanda os *Non Player Character* (NPC), personagens que não são utilizados pelos demais participantes do jogo, representando os antagonistas, os coadjuvantes, doadores de valores, entre outros.

⁴⁹ Essa observação é pertinente, pois o leitor ainda não iniciado nos jogos de RPG sente-se estranho ao livro, uma vez que este possui uma organização própria, aberta ao manuseio orientado para a pesquisa sobre determinados elementos do jogo ou da narrativa. As lacunas nos textos também são propositais, abrindo possibilidades ao leitor para a construção da *sua* narrativa.

Andréa Pavão (2000) sistematizou esse público contador de histórias em gerações de acordo com as suas práticas de leitura e manipulação ou não de outras ficções na elaboração de seu enredo.

A primeira geração inaugurou o gênero e é considerada pelos grupos de mestres como puristas, pois é costumeira a leitura de obras inteiras para uma melhor verossimilhança com o jogo. A segunda geração é repleta dos narradores mais ecléticos na seleção de materiais pertinentes à construção ficcional, utilizando-se de cinema, livros, quadrinhos e demais elementos da cultura pós-moderna. Os sistemas utilizados pela segunda geração são variados, mas *AD&D* e *GURPS* são manuais obrigatórios à experiência da narração para esse grupo. A terceira geração de mestres iniciou-se com o advento do sistema da editora americana White Wolf (responsável por publicações como *Vampiro: a máscara*; *Lobisomem: o apocalipse* e *Mago: a ascensão*), cuja proposta é unir teatro com *roleplaying*, resultando numa maior importância dada à representação do que à criação de elementos do maravilhoso⁵⁰.

Pertenço à segunda geração e não temo dizer que o fator primeiro da narrativa do gênero está em seu teor de literariedade e ficcionalidade, cuja representação apenas é um elemento que vem agregar valor à atividade lúdica. Nesse sentido, arrisco nestas linhas uma defesa não à teatralidade do RPG, apresentado entusiasticamente por Daniel Mackay (2001) quando relaciona este tipo de jogo com outras formas de representação na arte de atuar. Nesse ponto de vista, trata-se de uma atividade em primeiro lugar pertencente à esfera da criação, deixando a representação num segundo plano, utilizando-se de estruturas em processo de discussão neste trabalho.

Enquanto o livro indica as regras principais, cabe ao narrador pensar em propostas de aventuras com base em universos criados ou construídos por outros autores. Somado a este, é com a participação de outros jogadores que a função do livro e do narrador se complementam e a narrativa definitivamente acontece dentro da tensão que lhe é própria, além da natureza lúdica da atividade em análise.

Cada integrante deve ouvir atentamente os encadeamentos lógicos inerentes a uma narrativa, como tempo, descrição, motivos, clímax e demais recursos e percurso que a narrativa toma forma no caráter de aventura.

⁵⁰ Andréa PAVÃO, *op. cit.*, pp. 75-6

Comandando um personagem, conhecido como *Player Character* (PC), possuem habilidades, qualidades, defeitos e históricos que, no decorrer do lúdico, vão propiciando fluidez à narrativa mediante a atuação destes atores em sua progressão e evolução na narrativa⁵¹. A interação, a tensão narrativa e os acordos entre narrador e jogadores completam o diálogo constante da construção de uma aventura oral e interativa.

[...] à seleção dos aspectos esquemáticos preparados (...), as personagens atingem a uma validade universal em que nada diminui a sua concreção individual; e mercê desse fato, liga-se, na experiência estética, à contemplação, a intensa participação emocional. Assim, o leitor *contempla* e ao mesmo tempo *vive* as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar (...). É precisamente a ficção que possibilita viver e contemplar tais possibilidades, graças ao modo de ser irreal de suas camadas profundas, graças ao quase-juízo que fingem referir-se a realidades sem realmente se referirem a seres reais e graças ao modo de aparecer concreto e quase-sensível deste mundo imaginário nas camadas exteriores (grifos do autor).⁵².

A condição de controle e manipulação de uma personagem, colaborando com a construção ficcional diante de si tem um sabor especial em se tratando de jogos eletrônicos, investigado por Filomena Moita ao comparar e teorizar a relação entre currículo, cultura e games. Citando E. J. Aarseth, argumenta a autora que

(...) os games são um gênero artístico por si mesmo, um campo estético único de possibilidades, que deve ser julgado em seus próprios termos. Trata-se, ainda, segundo o autor, de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria, que cumpre ser investigada.⁵³

A interação entre narrador e jogador no controle da personagem ou do enredo pertence ao leitor na narrativa interativa e em muito se assemelha com as propostas dos jogos eletrônicos. A diferença, fundamental para o trabalho em análise, está na construção arbórea dos jogos eletrônicos, ao passo que os elementos a serem seguidos nos *roleplaying games* são de ordem literária e ficcional.

⁵¹ A.J. GREIMAS in Joseph Courtés, *Introdução à semiótica narrativa e discursiva*, p. 20.

⁵² Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 38.

⁵³ E.J. Aarseth apud Filomena MOITA, *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*, p. 06.

Tratando-se de um termo-chave para compreender o objeto, é imprescindível uma delimitação do mesmo. De acordo com o dicionário *Novo Aurélio Século XXI*, interativo significa “1 *Adj.* Relativo a, ou em que há interação. 2. *Inform.* De, ou relativo a sistemas ou procedimentos computacionais, programas, etc. em que o usuário pode (e, por vezes, necessita) continuamente intervir e controlar o curso das atividades do computador, fornecendo novas entradas (de dados ou comandos) à medida que observa os efeitos das anteriores. (...), 3. *P. ext. Comum.* Diz-se do meio de comunicação que permite a o destinatário interagir, de forma dinâmica, com a fonte ou o emissor (...).⁵⁴

Na busca por uma definição de interação, citando Rebaté e Lauraire (1985), Lúcia Santaella propõe três reflexões:

- a) de análises sobre a relação entre usuários humanos e aplicações informáticas de natureza conversacional;
- b) da noção de interface;
- c) da idéia de bidirecionalidade, quando a comunicação opera nos dois sentidos, sob forma interindividual ou intergrupal.⁵⁵

Finalmente, o conceito encontrado no Dicionário de Análise do Discurso torna o termo interação (ou interativo) mais apropriado para os fins dessa pesquisa. Segundo a obra,

(...) a interação é, em primeiro lugar, esse *processo* de influências mútuas que os participantes (ou *interactantes*) exercem uns sobre os outros na troca comunicativa; mas é também o *lugar em que se exerce esse jogo de ações e reações*: uma interação é um ‘encontro’, isto é, um conjunto de acontecimentos que compõem uma troca comunicativa completa, que se decompõe em seqüências, trocas e outras unidades constitutivas de grau inferior; e tem a ver com um *gênero* em particular (interação verbal ou não verbal, e, no primeiro caso, conversação, entrevista, reunião de trabalho, etc, (...)).⁵⁶

Markus Montola, ao tentar definir o *roleplaying*, considerou-o como um processo interativo de elaboração e reelaboração de um jogo imaginário. Mais

⁵⁴ Aurélio Buarque de Holanda FERREIRA, *Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa*, p. 1123.

⁵⁵ RABATÉ, François; LAURAIRE, Richard (1985) apud Lúcia SANTAELLA, *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, p. 152.

⁵⁶ Patrick CHARAUDEAU e Dominique MAINGUENEAU, *Dicionário de análise do discurso*, p. 282.

adiante, a sua definição soma-se ao histórico do jogo, relativizando-a ao afirmar que a sua evolução a partir dos jogos de mesa se deve a outros fatores culturais⁵⁷. Considerando as discussões e conceitos apresentados sobre a natureza do RPG, concluímos que se trata de uma narrativa interativa, pois a sua interação em grupo, como num encontro propriamente, deve respeitar não apenas as regras do jogo, mas, em última instância, os conceitos em torno de narrativa, personagem e ficção.

A relação da obra com o leitor é personificada na ótica da personagem, conduzindo as suas escolhas, dando voz ao sujeito em jogo por meio da representação. Não há narrativa sem personagem, não há leitor sem este e, em última análise, a interação no RPG depende do fenômeno actancial.

3.4. A Ficha de personagem

Na cultura dos *games*, o avatar é similar à manutenção das personagens nos RPGs. É o espectro de representação utilizado para se situar no universo da cibercultura e, especialmente, nos espaços de discussão nos fóruns de Internet. A relação entre o jogador e sua *persona* implica o uso de avatares, reorganizando-se os ambientes virtuais metamorfoseados em espaços de socialização, de criação.

Ou seja, eles podem fazer-se representar em eventos por uma *persona* virtual, criada com base nas características desejadas pelo usuário. Isso amplia a imaginação e favorece a criatividade, dando margem à transformação dos modos de ser, pensar, ver, agir, reagir e interagir, e substituindo a mera reprodução.⁵⁸

Enquanto narrativa, os avatares nos RPGs tornam-se personagens, cuja montagem está relacionada com os elementos de regras e os referenciais de ficção e literatura que o usuário possui no instante da sua criação e durante toda narrativa, com modificações pertinentes à aventura durante o seu processo. O fingir-se real ocorre com o preenchimento da ficha de personagem⁵⁹, somado à interpretação do

⁵⁷ Markus MONTOLA, *Tangible Pleasures of Pervasive Role-playing In Situated Play*, proceeding of Digital Games Association (DiGRA) 2007 Conference, p. 178. Retirado de <http://www.digra.org/dl/db/07312.38125.pdf> Acesso em 22 Fev 2008.

⁵⁸ Filomena MOITA, *op. cit.*, p. 111.

⁵⁹ Alguns RPGs proporcionam personagens prontas para a narrativa, mas o convencional é a participação dos jogadores na montagem da *sua* personagem, tornando a atividade mais dinâmica, singular e personificada. Se a narrativa é um processo conduzido pelo mestre entre os meandros do jogo e da participação de outros co-autores, a personagem é a mão do jogador na (re)condução da

jogador no instante da narrativa em curso permeada pelos meandros do lúdico. Alguns RPGs proporcionam personagens prontas para a narrativa, mas o convencional é a participação dos jogadores na montagem da *sua* personagem, tornando a atividade mais dinâmica, singular e personificada. Se a narrativa é um processo conduzido pelo mestre, somando-se a participação de outros co-autores, a personagem é a mão do jogador na (re)condução da narrativa em sua tensão criadora.

São variadas as fichas de personagem, mas entre tantos modelos que seguem padrões já conhecidos da criação literária, vale notar os itens Natureza e Comportamento da ficha do RPG *Vampiro: a máscara*⁶⁰, tornando as personagens e a interpretação complexas durante o jogo e a narrativa, equacionando lúdico, narrativa e sujeito (uma vez que a relação entre sujeito e a personalidade deste é um dos pontos centrais nos sistemas de *storyteller*⁶¹). Essa construção das personagens menos planas⁶² não é apenas mérito dos sistemas acima, seja por meio de atributos específicos ou por meio da subjetividade da personagem através do seu passado, o RPG evoca o critério da criação inerente ao perfil psicológico do herói.

No item do verso da ficha da personagem da 4ª edição do RPG *GURPS*⁶³ conhecido como *Background*⁶⁴, o passado de cada personagem pode ser usado como pretexto para aventuras coletivas, em que a relação do público *versus* privado é tênue no processo de criação e co-autoria. Também os alinhamentos⁶⁵, do sistema

narrativa em sua tensão criadora. No anexo dessa dissertação é possível encontrar fichas prontas, levando em consideração que nem todos os preenchimentos são obrigatórios, pois o que interessa é a interpretação e o valor do lúdico na narrativa.

⁶⁰ Ficha em anexo, p. 132.

⁶¹ De acordo com o *Michaelis Moderno Dicionário Inglês-Português (English-Portuguese)*, *storyteller* significa “contador de histórias” ou “contista”. No entanto, pode-se relacionar o termo à função do mestre e, em última análise, à característica do sistema inaugurado pelo livro *Vampiro: a máscara*, ligado à teatralidade. É, portanto, um termo carregado de especificidades para o RPG, não devendo ser empobrecido pela tradução simples para a língua portuguesa.

⁶² O eixo central da relação entre sujeito e sociedade, entre interior e exterior, pode ser observada na ficha de jogador do RPG *Vampiro: a máscara*. Os itens ao topo da ficha, conhecidos como *natureza* e *comportamento* estão relacionados com essa complexidade do ser em relação ao outro e a si mesmo.

⁶³ Anexo, pp. 128-129.

⁶⁴ Ainda segundo *Michaelis Moderno Dicionário Inglês-Português (English-Portuguese)* o termo em nota possui vários significados, selecionamos, pois, aqueles relacionados com a função do *background* da constituição estrutural da personagem, corroborando para a sua condição menos plana: “2 motivo, acontecimento que explica fatos posteriores. 3 prática, experiência, conhecimento.”

⁶⁵ Do termo em inglês *Alignment*. Na tradução do sistema chamado aqui de maravilhoso bélico, optou-se por “tendência”. Interessante notar uma das possíveis interpretação para a palavra para o português, observado pelo dicionário ora pesquisado: “o sentido de sua escrita” e “endireitamento”. São, pois, os procedimentos de condução da personagem, seu *sentido* no percurso da narrativa.

AD&D, e a Natureza e o Comportamento, dos sistemas de *roleplaying game* da editora White Wolf, são estruturas utilizadas no sistema de regras para dar às personagens uma condição de profundidade e, pois, nenhum *player character* (PC) é totalmente plano e obedece rigorosamente aos arquétipos de heróis sugeridos pelos livros de regras dos respectivos jogos. *Background*, Alinhamento, e a Relação entre Natureza e Comportamento são pontes entre a estrutura ficcional e a formatação própria da conduta da personagem pelo seu criador (aqui se lê jogador).

Assim, enquanto atributos e perícias são considerados “aspectos esquemáticos”⁶⁶ que norteiam a construção estrutural da personagem no jogo, existem itens responsáveis pela definição interior dos heróis, o seu esquema psicológico.

A ficha de PC em branco, com suas lacunas e sistemas carentes de preenchimentos, equivale ao nascimento do sujeito dentro do processo de autoria. As regras para a criação de uma personagem de ficção são transportadas para as tabelas e gráficos que vão adquirindo verossimilhança por meio das regras ficcionais e de acordos entre narrador e jogadores sobre o equilíbrio das personagens nas narrativas/aventuras.

O excesso de dados e informações nas fichas não deve ser confundido com itens de obrigatoriedade. A regra básica é a interpretação, seguindo elementos imprescindíveis para a constituição dos protagonistas, envolvendo todos ao sabor da aventura humana, proposta primordial dos jogos de RPG. Torna-se obrigatória, porém, as informações necessárias à criação, como atributos, perícias, qualidades, defeitos e manias das personagens.

3.5 Os caminhos do enredo

(...) o RPG, constitui-se de dois componentes básicos: aventura e fantasia. Toda aventura pressupõe a existência de um sujeito, que neste contexto é reconhecido como um herói. Cada personagem é um herói, cada qual com a sua busca, seja ela qual for. É a busca que define a aventura. A trajetória

⁶⁶ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 09.

do herói é uma trajetória de autoconhecimento, de auto-superação, de auto-construção (...).⁶⁷

Num jogo, é possível criar personagens personalizadas, com atributos, qualidades, defeitos, equipamentos e aliados observando-se regras específicas, formas da ficção e da estrutura a critérios de cada jogador. A personificação dos actantes é fundamental para uma história de vários capítulos, conhecida como campanha. Num jogo longo, a narrativa se transforma num leque de possibilidades para outras tramas, além de tornar possível ao jogador melhorar os atributos e equipamentos da personagem, por meio do enriquecimento, da pilhagem, do *status* de herói em virtude da estrutura narrativa ou simplesmente devido às regras de pontuação ganha ao fim de cada aventura.

Em se tratando de uma aventura breve, muito similar ao conto, pode o narrador trazer as personagens já prontas. Ocorre uma breve exposição sobre o papel temático de cada protagonista na estrutura narrativa e esta se inicia, normalmente com a proposta de busca que caracterizará a morfologia da aventura.

A prática da narrativa interativa pode ser descrita na seguinte seqüência, levando-se em conta a sintaxe de uma aventura breve:

a) Explicação sobre o mundo ficcional e as suas regras.

Embora qualquer jogo obedeça a um sistema simples, encontramos alterações na metodologia das regras de uma publicação sistema para outra. É fundamental uma explanação sobre a estrutura do jogo, bem como o mundo ficcional em que a narrativa irá ocorrer.

b) Apresentação das personagens e breve panorama sobre suas funções na narrativa.

⁶⁷ Andrea. PAVÃO, *op. cit.*, p. 13.

Os tipos de personagens e as suas buscas na aventura são de especial importância na narrativa, pois são os seus motivos⁶⁸ que sustentaram o enredo no que tange à figura do herói.

c) Narração da história (surge o problema/desafio)

Entre os problemas e as soluções, temos duas intermediações: são usados dados poliédricos para nortear as atitudes frente ao fator sorte e a interpretação do narrador na descrição do resultado das intenções do jogador. Assim, lúdico e ficcional corroboram para o desenvolvimento da aventura e da personagem.

Além da narrativa, a condução da aventura se dá com a exploração da ficha da personagem e a interpretação da mesma entre jogador e narrador. Portanto, além da tensão entre desejo e sorte (intermediada pelo lúdico), encontramos no movimento dos jogos de RPG o embate de forças entre a narratividade dos jogadores e do mestre. Enquanto os primeiros se preocupam em dar um sentido de realidade ao seu protagonista, cabe ao narrador a tarefa maior de conduzir o todo.

Nossa preocupação aqui é a ficção e a morfologia que imprimem aos RPGs um estatuto de literariedade. É o livro que mantém diálogo constante com outras criações, pois a sua existência depende da tríade obra-público-sociedade, não necessariamente nesta ordem, uma vez que

(...) O público dá sentido e realidade à obra, e sem ele o autor não se realiza, pois é ele de certo modo o espelho que reflete a sua imagem enquanto criador.
(...)

A obra, por sua vez, vincula o autor ao público, pois o interesse deste é inicialmente por ela (...). Assim, à série autor-público-obra, junta-se outra: autor-obra-público. Mas o autor, do seu lado, é intermediário entre a obra, que o criou, e o público, a que se dirige; é o agente que desencadeia o processo, definindo uma terceira série interativa: obra-autor-público.⁶⁹

Acredito que a natureza dos jogos de representação pode ser considerada com o esquema *obra-jogo-leitor*, que na *práxis* lúdica adquire a dimensão *obra-narrativa-jogo*. O resultado das duas equações será a personagem de *roleplaying game* no mundo maravilhoso ou fantástico.

⁶⁸ De acordo com o Massaud MOISÉS, *Dicionário de Termos Literários*, p. 310, motivo é o impulso para a realizar uma ação, onde as classes de PCs se lançam, cada qual, por uma busca que é alinhavada por uma procura geral propiciada organizada pelo mestre na narrativa.

⁶⁹ Antonio Candido MELLO E SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 34.

O fim da narrativa e do jogo representa o fim da atuação. A personagem se perde no limbo da imaginação ou se congela no tempo, no eterno aguardo pelo retorno às aventuras. Cientes desse risco que culmina no fim da atividade, jovens promovem encontros para jogar, ouvir, contar histórias e crescer ficcionalmente a si e ao seu personagem por meio das seqüências de aventuras. Assim, o jogo torna-se um eterno retorno à narrativa, expandindo o sistema considerado por nós (obra-narrativa-jogo) para *obra-narrativa-jogo-obra-narrativa*.

3.6. Narração da história: um exemplo

Em seus estudos sobre RPG e a arte da atuação presente no gênero, Daniel Mackay (2001) utilizou-se da sua experiência enquanto narrador para exemplificar inúmeras afirmações em seu trabalho. Nas linhas seguintes farei o mesmo com o intuito de apresentar a *práxis* do lúdico na narrativa em questão, o seu funcionamento *in ludus*. Os jogos do gênero RPG,

(...) comparados com a arte individualizada de nossos dias, chamam atenção pelo aspecto coletivo; e a insuficiência do estudioso de literatura ao abordá-las provém, geralmente, da falta de preparo sociológico. Elas não podem ser entendidas mediante a aplicação pura e simples dos métodos a que ele está habituado, e que supõem na obra uma relativa autonomia, pois, mesmo quando transcritos, não são *textos*, decifráveis diretamente. Não podem ser desligadas do *contexto* – isto é, da pessoa que as interpreta, do ato de interpretar e, sobretudo, da situação da vida e de convivência, em função das quais foram elaboradas e são executadas.⁷⁰

Insuficiência que procuro amenizar com a minha experiência enquanto mestre, norteando o leitor para uma visão mais ampla da construção lúdica e interativa da narrativa. Noutros termos, contextualizá-la pela transcrição do movimento do jogo é propiciar uma instância de apreensão, posto que sua totalidade só poderia ser adquirida na diegese⁷¹ do jogo.

⁷⁰ Antonio Candido de MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 43.

⁷¹ De acordo com Patrick CHARAUDEAU e Dominique MAINGUENEAU, *Dicionário de análise do discurso*, “o termo recobre, para além dos universos ficcionais, a *história contada* como conteúdo e mais amplamente o mundo que propõe e constrói cada narrativa: o espaço e o tempo, os eventos, os atos, as palavras e os pensamentos das personagens. O *universo diegético* de uma narrativa é interpretativamente construído pelo leitor/ouvinte a partir do que é dito e do que é pressuposto pelo texto” (p. 343).

Assim sendo, as afirmações postas vem em ao encontro da necessidade de apreensão da totalidade do objeto, tendo em vista que é jogo, texto, oralidade, interpretação e ficção simultaneamente.

Numa aventura cuja pretensão é torná-la uma campanha, primeiramente o mestre cria as personagens com cada jogador isoladamente, cujas escolhas tipológicas, como profundidade ou planificação do caráter, especialização em determinada perícia e histórico de vida, são de escolhas exclusivamente do jogador. Uma vez criadas as personagens, inicia-se o jogo, descrito abaixo⁷²:

Mestre: Certo pessoal, uma vez com as fichas criadas, vamos para a introdução do mundo em que vocês vão jogar. O universo é o AD&D, bem conhecido por vocês através do mundo de Dark Sun, no entanto, começaremos a jogar hoje o mundo conhecido como Ravenloft.

É um mundo medieval-gótico, um plano dimensional que alguns acreditam que pertença a uma parcela do emaranhado de planos que compõe o universo Planescape. No entanto, é marca constante em Ravenloft o desespero, a tristeza, e uma enfadonha impressão que a região foi abandonada por qualquer tipo de divindade, noção de felicidade ou bem-estar, onde a morte é uma companheira constante.

Acreditam alguns que existe uma diferença básica entre os habitantes desse mundo, ou plano, como queiram: uns são almas que tiveram a infelicidade de renascer neste mundo, fadados a todo tipo de sofrimento, os demais habitantes foram de alguma maneira transportados e amaldiçoados nestas terras, fruto das terríveis atitudes em seus mundos. Chamo a atenção para este último grupo, pois são eles os detentores de grande parte do poder político, influência e posses neste mundo.

Vocês se encontram neste instante numa cidadela conhecida por abrigar guildas de ladrões e assassinos profissionais, e a violência a todo instante percorre e amedronta as pessoas. Para agilizar a aventura, as personagens se conhecem, coisa porém que vocês devem descrever na forma de histórico. Como se conheceram? Essa é tarefa de casa ok? Enquanto mecânica de jogo, vamos às

⁷² Na esteira de Daniel Mackay, também faço neste momento uma homenagem ao grupo de RPG que me acompanha até os dias atuais. Os nomes de jogadores e personagens são, respectivamente, dos colegas de diversão que ajudaram-me a trilhar reflexões importantes sobre a literariedade nos RPGs.

apresentações de cada personagem. Vamos em sentido horário, primeiro você Sandra.

Sandra: Sou a Safira, uma jovem guerreira, mas com experiência suficiente pra colocar muitos homens nos eixos.

Dandam: Meu personagem é um mago. Procuro um gremore para aumentar o meu conhecimento em magia, podem me chamar de Notlia Asor.

Grupo: necessário é uma poção pra deixar o player mais inteligente – risos.

Dandam: Quando vocês precisarem de um mago eu vou me lembrar disso!

Dante: Sou um paladino e a minha missão é buscar a minha purificação, ajudando a quem precisar de ajuda nesta terra maldita! Meu nome é Azael Chavesxau e digamos que estou em busca da salvação.

Márcio: Sou um clérigo, busco mais conhecimento sobre ocultismo e poder dentro da igreja.

Marcelo: Sou um ranger, um errante das florestas. Quando me interessa, estou na cidade, acho que é o meu caso agora.

Grupo: falta o Tuquinho. Porque ele não diz nada?

Mestre: Esqueci deste detalhe. O ladrão do grupo na verdade é mudo, só se comunica por telepatia com os magos, paladinos e clérigos.

Grupo: ótimo! O mestre arrumou uma solução para o grupo não ouvir tanta besteira desse player – risos.

(O mago recebe uma mensagem do ladrão, se apresentando)

Dandam: Bom gente, ele diz o seguinte: Seu nome é Zigfrid, ele procura riqueza e o que mais vier de lucro nas aventuras.

Mestre: Certo. Apresentações feitas, vamos ao jogo. A situação é a seguinte, existe uma pessoa muito próxima ao lorde, a qual foi encaminhada uma missão muito importante e ela está recrutando especialistas para a empreitada. Como vocês buscam

status e aprendizado, procuraram esse contato, localizado na região central da cidadela. Seguindo o endereço disponível, vocês chegam a um casarão, paredes escuras, cheio de limo, vidros opacos como se não entrasse ar no interior há séculos e um silêncio aterrador entre o grupo, no jardim do imóvel, e a casa. É noite e, coisa que esqueci de descrever, em Ravenloft a noite estranhamente é mais densa e longa do que o dia, sereno, porém, breve. Normalmente, grande parte das aventuras e campanhas nesse jogo se passa durante a noite, acostumem-se.

Antes de baterem na porta, ela se abre. Uma senhora os atende.

NPC: Pois não? O que desejam?

Márcio: Viemos pela possibilidade de serem contratados para a missão.

NPC: Ela está em seu escritório, acompanhem-me.

Mestre: A mansão parece mais um labirinto, com paredes em tom avermelhado e decorado com alguns quadros, mas nada que chame a atenção. Chegando até o escritório, uma bela senhora lhes é apresentada.

NPC: Pode nos deixar a sós agora escrava. Muito bem senhores, é pelo contrato que me procuraram?

Dandam: Sim, estamos dispostos a...

NPC: Sinto muito, mas alguns guerreiros já foram em busca do artefato. A boa notícia, pelo menos para vocês, é que todos falharam, pois a vidente os localizou a meu pedido, devido à demora no retorno. Então, só sobram vocês mesmos. A tarefa é simples e pago bem pela missão.

Marcelo: Um minuto, senhora! Não parece tão simples assim, pois o grupo enviado fracassou.

NPC: Não tenho culpa da incompetência dos outros. O mesmo vale para vocês, que espero mais prudência, no mundo em que vivemos simplicidade e perigo são termos vizinhos.

Márcio: Não dê atenção ao ranger senhora. Teremos mais cuidado.

NPC: Bom, a tarefa consiste na busca de um artefato mágico escondido dentro de um zoológico particular de um importante morador da cidade vizinha. Vocês devem localizá-lo e trazê-lo a mim.

Sandra: Como esse tal artefato se parece?

NPC: Ótimo, pensei que não fossem perguntar. Trata-se de uma espada, mas é muito importante que não seja usada em hipótese alguma entenderam?

Márcio: Por quê?

NPC: Jovem clérigo, como conhecedor de ocultismo, o senhor deveria saber que existem perguntas que deveriam ficar no silêncio. Digamos apenas que é do meu interesse o artefato, da mesma maneira que as riquezas oferecidas são do interesse deste grupo não é?

Marcelo: E qual será o nosso pagamento?

NPC: Tenho contatos importantes sobre magia, pago uma boa quantia em ouro e o que o grupo adquirir em combate é do grupo, com exceção do artefato de busca. Aceitam?

Márcio: Aceitamos, mas precisamos de cavalos, cordas, alimentos....

NPC: Meu jovem, cada um com os seus problemas, procurem os equipamentos necessários junto aos meus serviçais e, se não encontrarem, terão que providenciar por conta própria. Bom, uma vez aceito o trabalho, peço que se retirem, pois tenho muito trabalho a fazer em meu escritório... com licença.

Mestre: Vocês passam a necessidade de equipamentos aos serviçais, que providenciam comida, cavalos e cordas. Objetos mágicos não existem nas dependências da moradia, segundo eles. A noite ainda está pela metade e vocês já estão prontos para

encontrar o artefato, localizado após uma densa floresta como consta no mapa.

Marcelo: Mestre, como sou ranger, quero fazer um teste de sabedoria para ver se conheço esse caminho ou essa floresta, o valor do atributo é 16.

(São rolados os dados e o resultado é 15.)

Mestre: Como você tirou um valor muito aproximado ao erro, que seria 17, digamos que você tem duas lembranças um tanto confusas, ou essa floresta é a Floresta do Silêncio, ou é a Floresta da Perdição.

Sandra: Ótimo, pelos nomes coisa boa não é! Bom, aceitamos as condições, não é? Agora é bola pra frente.

Mestre: Ok, façam listas constando o que estão carregando. Aqueles que lidam com magia, eu preciso da progressão de spells, vejam quantas vocês podem ler no decorrer de um dia. Aprontem as listas e me entreguem com urgência.

Dandam: Quando eu vou procurar o meu gremore?

Mestre: Você vai precisar fazer uma aventura só pra vermos isso. Quem sabe você não encontra algo importante nesta aventura?

Marcelo: Deixa esse negócio de lado e vamos embora povo!

Mestre: Ok. Uma vez prontos, vocês seguem a estrada, tendo a sensação que estão sendo vigiados.

Tuquinho: Eu, como ladrão, não vejo nada de diferente não mestre?

Mestre: Pode ser, mas como você é mudo, vai ter que sempre andar com esse bloco de notas aqui, assim o que você quiser perguntar ou afirmar deverá ser passado para os magos, paladinos ou clérigos do grupo, entendeu?

Tuquinho: Certo, vou usar a minha habilidade prontidão, quero ver se eu não noto nada de diferente.

Mestre: Você nota que as folhas das árvores estão muito agitadas, e não venta tanto no momento. Essa informação pode ser passada para os outros ou não.

Tuquinho: Estou enviando mentalmente um recado pro mago. Está aqui, abre a boca por mim mago.

Dandam: Gente, o ladrão disse pra ficarmos espertos.

Mestre: Todos em prontidão se aproximam da floresta, que parece estar viva, mas além dos sons naturais vocês têm a estranha impressão de ouvir gritos e mais gritos. Algo os incomoda nessa floresta, mas não sabem o quê.

Dante: E as impressões do ladrão? Continuam as mesmas, mestre?

Mestre: Talvez tenha sido só impressão mesmo, pois não houve nenhuma anormalidade.

Marcelo: Gente, como eu sou conhecedor de florestas, vou na frente, preciso do ladrão comigo e os guerreiros. Deixem o mago atrás.

Mestre: A caminhada pela floresta é longa, as árvores são altas, alguns arbustos e muita folha no chão, típica vegetação de regiões de clima temperado. Quem está na frente? Qual é a formação do grupo? Fila indiana?

Sandra: Isso, pode ser. Magos no final e na frente guerreiros e o ladrão.

Mestre: Ladrão, faça um teste de inteligência.

Tuquinho: Certo, meu valor é 14.

Mestre: Certo, aqui estão os dados, 14 ou menos. Vamos ver se você percebe algo estranho.

(os dados são jogados e o resultado é 15).

Mestre: Você não nota nada, investiga ao seu redor, mas deve ter sido só a sua impressão.... mas no passo seguinte, você nota um brilho estranho e é tarde demais, você está imobilizado de alguma maneira, não vai adiante, não recua, não vai para os lados.

Marcelo: Estranho, me aproximo e o que vejo?

Mestre: Em que direção você vê?

Marcelo: Todas possíveis, cima, baixo, esquerda, direita...

Mestre: Role os dados, qual é o seu valor de inteligência? 13?

Marcelo: Isso, o número da sorte. Vamos lá, nossa! 18!

Mestre: Bom resultado. Como é noite supomos que estejam de tochas em mãos, pois bem, você tenta vasculhar à sua frente e encontra alguns brilhos que parecem caminhar por fios ou algo do tipo, para esclarecer essa confusão visual, você arrisca visualizar acima do ladrão imobilizado. A partir daí, a visão se abre a todo o grupo, que se vê num instante de pavor: uma aranha gigante, negra como a noite, está prestes a fazer do ladrão o seu banquete.

Tuquinho: Caramba... e a única coisa que o meu personagem pode fazer é ficar em silêncio!

Mestre: Isso mesmo. Bom, numa situação de combate, vamos rolar a iniciativa para ver quem ataca primeiro, se vocês ou a aranha. Peguem um dado de seis lados, o menor valor ataca primeiro.

Os dados são lançados e o mestre fica com o menor valor.

Mestre: (após as lamentações pelo insucesso do grupo) Vocês tentam alguma reação, mas o inimigo é mais rápido e....

A relação entre jogo e narrativa, bem como interpretação e trabalho em equipe é uma constante, regada por um rico senso de humor que não é possível apreender numa rápida simulação como procurei demonstrar acima. Num esquema

simples, o procedimento de uma aventura pode ser ilustrado da seguinte forma, terminando sempre na condição de narrativa:

Enredo {intriga[Narrativa> jogo> narrativa[mestre] narrativa[jogador]> jogo>
narrativa[pilhagem jogo/narrativa]}⁷³

Entre uma parte da narrativa e outra, existe o elemento jogo, que promove diversas possibilidades aos jogadores levando-se em conta as suas regras e a relação de causa e efeito pertinentes, gerando um novo conjunto de eventos que, devido a novas intervenções das personagens, levará a uma nova série de escolhas, todas regradas pelo lúdico. É importante lembrar que a narrativa importa ao lúdico no *roleplaying*, e não o inverso, posto que os momentos finais de uma aventura ou campanha estão relacionados com o percurso narrativo das personagens e com a pilhagem, ou no desenlace propriamente. Segundo Sonia Rodrigues (2004:69-84), a pilhagem é um movimento próprio do maravilhoso bélico. No entanto, devido ao seu caráter lúdico cuja proposta central enquanto tal é a evolução da personagem, acredito que todo RPG seja, de fato, caracterizado pela narrativa cujo destino final é, seja enquanto enredo ou sistema de jogo, a apropriação de elementos e recurso em que o grupo ou a personagem esteja em déficit.

Além dos pressupostos ficcionais, acrescenta-se o aleatório imprimindo um caráter de improviso para a narrativa, tornando-a uma simulação da vida e contemplando o aspecto lúdico que atrai os jovens leitores pelo desconhecido que é trilhado pelas malhas da ficção e regras do sistema de jogo.

Quando uma aventura é proposta, é necessário que as leis fundamentais do universo ficcional a ser vivenciado estejam definidas; é importante também introduzir elementos aleatórios em certo grau, pois na própria vida real dependemos de sorte. De forma resumida, as regras de RPG são necessárias para que a aventura possa se desenvolver de forma estimulante.⁷⁴

⁷³ Segundo o Massaud Moisés, *Dicionário de termos literários*, p.145, o enredo implica na totalidade da relação causa consequência dos acontecimentos, dependendo de recursos como o mistério, o suspense. Intriga é sinônimo de trama, constituindo “o relato sucinto, abreviado, mas atento à noção de causalidade, dos eventos que se entrelaçam na direção de um fim.”

⁷⁴ Steve JACKSON, *op. cit.*, p.V.

Em todo RPG, é a saga do herói que se encontra em curso, cuja união entre narrativa e jogo promovem a todo instante a dinâmica da criação ficcional. Por meio do herói, o jovem pode transformar uma realidade, contemplar feitos e superar dificuldades inerentes a qualquer ser humano. A superioridade do herói reflete nossa vulnerabilidade, cuja personagem, desde o primeiro instante de criação, encanta-nos por seu diferencial na sociedade.

A personagem heróica representa o símbolo no sentido da manifestação do especial ou do geral no indivíduo e oferece a possibilidade de identificação das pessoas, independente do contexto histórico, social ou individual por meio do repertório mítico. Nesse sentido, o herói é mais do que tipo, é símbolo da existência e da vulnerabilidade humanas.⁷⁵

⁷⁵ Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p. 40.

IV. POSSÍVEIS DIÁLOGOS DO RPG COM A LITERATURA

Segundo Tzvetan Todorov, 'literatura é uma *ficção*: eis a primeira definição estrutural'⁷⁶, e lidar com o ficcional não necessariamente remete ao mesmo valor encontrado numa obra literária. No entanto, para que ocorra um estudo valorativo, é preciso ordenar, sistematizar os elementos que permeiam uma obra de ficção, sendo imperioso observar as estruturas⁷⁷ que, nos jogos de RPG, adquiriram uma forma lúdica.

A relação inicial do RPG com ficção e com literariedade⁷⁸ está no seu *status* de probabilidade⁷⁹, nas regras do lúdico acompanham um incontável número de elementos possíveis e verossímeis no sentido de imitar a vida, dando a esta um viés heróico cuja personagem acaba sendo o jogador que abre mão da rotina diária para viver o inusitado na ficção. Segundo René Wellek e Austin Warren

A literatura imaginativa é uma 'ficção', uma artística e verbal 'imitação da vida'. O oposto da 'ficção' não é a 'verdade', mas o 'fato', ou a 'existência no tempo e no espaço'. O 'fato é mais estranho do que a probabilidade, e com está é que tem a literatura que tratar.⁸⁰

Neste sentido, o conjunto de possibilidades que caracteriza o *modus operandi* no jogo da narrativa, jogador e narrador caminham para a manipulação de elementos literários e ficcionais, tornando o RPG uma atividade pertinente ao campo dos estudos literários, o real da ficção para o leitor⁸¹ no instante da representação.

Estamos perante um ato da fala que codifica simultaneamente as propriedades semânticas (é o que implica a identidade narrador-personagem) e as propriedades pragmáticas (pela identidade autor-narrador, finge-se dizer a

⁷⁶ Tzvetan TODOROV, *Os gêneros do discurso*, p. 16.

⁷⁷ Cf. René WELLEK e Austin WARREN, *Teoria da Literatura*, p. 286.

⁷⁸ Guardadas as polêmicas decorrentes do termo aqui empregado, acredito que a relação do texto com a sua forma é o que garante essa relação do RPG com os elementos de literatura. O *sentido* da representação intrínseco jogo em análise é, pois, o caminho das possibilidades impostas pelas regras da criação não apenas ficcional, mas também literário, posto que as personagens não são voláteis e livres para frequentar universos outros. É a circulação dos actantes no instante mesmo da probabilidade de sua personalidade, seu alinhamento, sua conduta, que vem ao encontro dessa instância de literariedade.

⁷⁹ Massaud MOISÉS, *Dicionário de termos literários*, p. 263.

Aqui empregamos o termo considerando a relação do texto com as características da obra literária.

⁸⁰ René WELLEK e Austin WARREN, *Teoria da literatura*, p. 42.

⁸¹ Antonio Cândido MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 13.

verdade e não uma ficção). Desta forma, o ato de fala é extremamente divulgado fora da literatura: ele é praticado sempre que *se conta*.⁸²

Como atividade oral e lúdica, perdem-se as narrativas nas incontáveis memórias dos jogadores e mestres ao final da partida⁸³, material carente de compilação e registros, imortalizando o épico e a tragédia⁸⁴ singularmente vivenciados por nossos jovens na condução da aventura. Porém, é possível notar uma alteração nesse panorama uma vez que parte dos eventos vem sendo registrada em fóruns de discussão do gênero, possibilitando ao estudioso de literatura, ficção e áreas correlatas apreender as estruturas que acompanham a tarefa de mestrar e jogar RPG.

Existem, numa sociedade contemporânea, várias dessas coleções informes de pessoas [sobre os fã clubes], espalhadas por toda parte, formando os vários públicos das artes. Elas aumentam e se fragmentam à medida que cresce a complexidade da estrutura social, tendo como denominador comum apenas o interesse estético.⁸⁵

Ao estudo literário interessa a maneira como a estética é construída nos *roleplaying*, presente aqui nas fichas de personagens e nas discussões sobre autoria nos tópicos e postagens do usuário Arkanjo[SK]⁸⁶, dono de um universo medieval em construção. Fãs do gênero se reúnem, buscando elementos e idéias para as suas aventuras e personagens e, no caso do usuário acima, auxílio para escrever uma nova proposta de mundo, chamada de cenário.

Os fóruns do gênero tornaram-se um caminho para que essas narrativas fossem lembradas e atualizadas, uma vez que os freqüentadores participam ativamente com comentários e colaborações. Na verdade, a criação desses *sites*⁸⁷

⁸² Tzvetan TODOROV, *gêneros do discurso*, p. 61.

⁸³ Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p. 153.

⁸⁴ Guardadas as especificidades de cada termo, é justo neste trabalho apontar o uso freqüente que mestre e jogador faz de ambas as categorias. Enquanto ao épico é reservada toda uma condução do herói permeado pelo bélico e por elementos do maravilhoso, a tragédia por sua vez contribui para a representatividade do actante, além de incontáveis formas de auxílio à representação, como a trilha sonora e a atuação dos participantes. Cf. Massoud MOISÉS, *Dicionário de termos literários*, p. 151-6.

⁸⁵ Antonio Cândido MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p.31.

⁸⁶ A proposta de mundo bem como as demais produções relacionadas ao tópico iniciado pelo usuário acima tiveram a sua análise autorizada pelo mesmo.

⁸⁷ “Criando um cenário: opinem por favor” <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?p=887020#post887020> Acesso em 26 out. 2007.

Pérolas/Lendas de uma mesa de RPG

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=162968&tid=5366826> Acesso em: 27 out. 2007.

Idéias para aventuras de RPG – A floresta do alvorecer: ressurreição

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=41034&tid=2545771128742303743> Acesso em: 27 out. 2007.

tornou-se uma forma de quebrar as fronteiras do tempo e do espaço no sentido de uma eterna continuidade das convenções de RPG ocorridas na última década do século XX, espaços de trocas de idéias, experiências e narrativas que vêm se repetindo na instância do ciberespaço.

Além da manutenção temporal da narrativa, a participação dos usuários está relacionada à necessidade de manter a audiência e, logo, do reconhecimento de bons mestres por parte das contribuições e opiniões sobre as aventuras ou sistemas em processo de autoria. Neste sentido, pensando no RPG enquanto práxis e nos fóruns enquanto o seu registro via ciberconvenções, se

(...) a obra é mediada entre o autor e o público, este é mediador entre o autor e a obra, na medida em que o autor só adquire plena consciência da obra quando ela lhe é *mostrada* através da reação de terceiros. Isto quer dizer que o público é condição do autor reconhecer a si próprio, pois esta revelação da obra é a sua revelação. Sem o público, não haveria ponto de referência para o autor, cujo esforço se perderia caso não lhe correspondesse uma resposta, que é definição dele próprio. Quando se diz que escrever é imprescindível ao verdadeiro escritor, quer isto dizer que ele é psiquicamente organizado de tal modo que a reação do outro, necessária para a autoconsciência, é por ele motivada através da criação. Escrever é propiciar a manifestação alheia, em que a nossa imagem se revela por nós mesmos.⁸⁸

A participação no sentido de colaborar para eventos, narrativas e principalmente mundos e novos sistemas de jogos faz dos fóruns um *locus* de trabalho da imaginação, utilizando-se das estruturas ficcionais presentes no gênero de jogo em discussão. Segundo Tzvetan Todorov,

Para se poder, ao ler um texto, construir um universo imaginário, é pois necessário que esse texto seja ele próprio, referencial; nessa altura, tendo-o lido, deixamos 'trabalhar' a nossa imaginação, filtrando a informação recebida, graças a perguntas do gênero: em que medida é que a descrição desse universo é fiel (modo)? Qual foi a ordem em que se desenvolveram os acontecimentos (tempo)? Em que medida é necessário ter em linha de conta as deformações trazidas pelo refletor da narrativa (visão)? Mas isso é apenas começar o trabalho de leitura.⁸⁹

Uma vez que o tópico seja a referência em debate, acrescentam-se modificações no conteúdo geral da proposta no decorrer das contribuições dos demais usuários. Neste sentido, Arkanjo[SK] vai somando contribuições na criação de um mundo, resultado das influências das outras artes e da possibilidade da cibercultura, cuja comunidade dos fóruns são um dos inúmeros representantes.

⁸⁸ Antonio Cândido MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 69.

⁸⁹ Tzvetan TODOROV, *Os gêneros do discurso*, p. 95.

A prática do debate sobre ficção, criando espaços próprios do leitor a partir de uma obra específica não é apenas mérito dos jogadores e narradores de *roleplaying game*. Segundo reportagens publicadas no jornal *O Estado de S. Paulo*, tanto a criação na Internet vem atraindo convites de editoras aos escritores do ciberespaço como, em sentido inverso, o material já consagrado no mercado editorial, como a série *Harry Potter*, vem atraindo leitores na concepção de espaços virtuais objetivando reconstruir o universo original através do olhar do leitor. Dessa maneira, publicações *on-line*⁹⁰ são produzidas muitas vezes no e para o ciberespaço, uma vez que este se torna meio de criação e propagação do ficcional, cuja produção de toda espécie adquire status de importância e prazer próprios de uma atividade lúdica.

É possível afirmar que a Internet, nesse sentido, vem mudando o comportamento entre leitores e escritores, seja na produção de jogos de RPG, na troca de idéias entre autores ou numa nova relação entre autor e público. Local de diálogo constante, a mensagem modifica-se de acordo com as solicitações do usuário, culminando numa conversa assíncrona⁹¹ em que o objetivo é reconstruir as possibilidades de percurso da aventura (em se tratando de um diálogo entre mestres) ou do sujeito (compreendendo este como aquele que joga e representa uma personagem). Os *sites* do gênero tornam-se um

(...) diálogo, [que] regulado e disseminado pela computação digital, tira a ênfase na autoria em favor de 'mensagens em circuito' que tomam formas fixas, mas efervescentes e continuamente variáveis. A conexão entre mensagem e substrato se perde: as palavras em uma página impressa são fixas, um texto em um terminal é prontamente alterável. O texto dá a sensação de ter sido dirigido por nós. A mensagem em circuito é tanto dirigida quanto dirigível por nós; o modo é fundamentalmente interativo ou dialógico.⁹²

Sem perder de vista a sua natureza, nem oral e tão pouco fixa como nos padrões impressos, os fóruns tornaram-se espaços em que o mestre procura saber de seus pares como foi o jogo, seus pontos positivos e negativos. A participação nesse circuito é, neste caso, fundamental para que melhores narrativas sejam disponibilizadas e reconstruídas pela equipe de jogadores.

⁹⁰ Gustavo MILLER. Fanfics criam mundo paralelo de Harry. *O Estado de S. Paulo*, 23 jul. 2007, Link, p. L8 e Julio Daio BORGES. Internet renova a literatura do século 21. *O Estado de S. Paulo*, 02 jul. 2007, Caderno Link.

⁹¹ Merino *apud* Lúcia SANTAELLA, *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, p. 163.

⁹² Lúcia SANTAELLA, *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, p. 165.

Os acontecimentos vivenciados pela personagem e interpretados via jogador, pequenos instantes de ação por meio dos turnos⁹³ ou de equivocadas situações recheadas de saborosos diálogos entre o actante e o mundo que o rodeia, nos direciona para o valor da ficção uma vez que

A realidade de uma obra de ficção – isto é, a sua ilusão de realidade, o seu efeito sobre o leitor como convincente interpretação da vida – não é necessariamente ou primordialmente uma realidade de circunstâncias, ou de pormenores, ou de rotina corrente. (...) A verossimilhança do pormenor é um meio de criar a ilusão, mas usa-se muitas vezes – por exemplo em *Gulliver's Travels* – como isca para conduzir o leitor a uma situação improvável ou incrível que encerra 'verdade real' num outro sentido, mais profundo do que circunstancial.⁹⁴

A condução da personagem a partir de um outro real torna o RPG uma narrativa com profundidades inerentes ao sabor da aventura de quem vê na personagem não uma realidade paralela, mas uma instância ficcional em que os problemas são enfrentados e sofridos. Parafraseando René Welleck⁹⁵ a estrutura principal da narrativa consiste no seu teor englobante cuja relação entre personagens e a representação destas vão direcionando os acontecimentos no tempo para, mais tarde, serem lançados em forma de contos ou trechos para análise dos demais internautas e jogadores do gênero.

Ainda no uso da Internet como via de acesso para compreender essa manipulação da informação como criação para o lúdico, encontrei duas publicações não autorizadas pelo criador oficial, tornando-se possível o uso da proposta por qualquer mestre. O primeiro caso é um livro em *pdf* baseado no anime⁹⁶ *Fullmetal Alchemist*⁹⁷, possibilitando vivenciar aventuras paralelas às narradas na série para televisão. Na sequência, o livro em formato digital de *DC Mutants and Mastermind*⁹⁸ é uma proposta gratuita de criação de aventuras não autorizada das personagens de histórias em quadrinhos e animação publicadas pela editora americana *DC Comics*⁹⁹

⁹³ Termo técnico no *roleplaying game*. Representa a intervenção do lúdico na narrativa, são instantes precisos e equivalentes a vinte segundos por ação de cada protagonista, inclusive as personagens comandadas pelo narrador.

⁹⁴ René WELLEK e Austin WARREN, *Teoria da literatura*, p. 268-9.

⁹⁵ Cf. *Ibid.*, p. 272.

⁹⁶ Segundo o site wikipédia, Anime é o nome dado à animação japonesa pelos ocidentais. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>. Acesso em 03 Maio 2008.

⁹⁷ Seiji Mizushima, *Fullmetal Alchemist* – Hagaren no Renkinjutsushi, Japão, 2004, 51 episódios. Fonte: www.imdb.com/title/tt0422357 Acesso em 03 Maio 2008.

⁹⁸ Embora a tradução do título remeta o termo *mastermind* para “gênio ou “aquele que planeja nos bastidores”, acreditamos que a palavra em questão refira-se às personagens com poderes mentais, também conhecidos no mundo do *roleplaying* como psiônicos.

⁹⁹ Embora o livro de regras pertença a um sistema pago, interessa aqui o caráter de liberdade de apreensão das personagens para a criação de uma proposta de qualidade, divulgada na Internet sem

(embora o livro de regras básico seja uma publicação paga). Para Sonia Rodrigues, tal prática é inevitável, construindo-se propostas baseando-se em resultados bem-sucedidos de um emaranhado de outras mídias¹⁰⁰, como ocorreu com a criação do RPG baseado em HP Lovecraft¹⁰¹ e na temática dos limites do entranho e maravilhoso no autor de *Alice no País das Maravilhas*¹⁰². Neste último, a adaptação unindo bélico e maravilhoso é emblemática na imagem produzida pela ilustração do livro de regras¹⁰³, em que Alice utiliza uma espada para corajosamente enfrentar um inimigo muito maior que a protagonista¹⁰⁴.

São obras que colocam em jogo o enredo, retirando o espectador da condição passiva e convidando-o a produzir a *sua* narrativa. Neste sentido, feliz foi a afirmativa de Andréa Pavão (2000) sobre este panorama: criação que foge do controle do criador¹⁰⁵.

Cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos. Com isso, uma sociedade de distribuição piramidal começou a sofrer a concorrência de uma sociedade reticular de integração em tempo real. Isso significa que estamos entrando numa terceira era midiática, a cibercultura.¹⁰⁶

O perfil de leitor participativo da narrativa de RPG – resultando numa tênue condição entre criador, consumidor e obra, em se tratando do fazer ficcional, autoral e de alto teor de representação – em muito se assemelha ao leitor imersivo, sem a característica de estar ligado obrigatoriamente aos trâmites tecnológicos característicos deste. Tal como uma tela, o jogador de RPG navega pelos elementos ficcionais e literários atuando como um autor frente às produções de seu tempo, decompondo as narrativas outras nas seguintes partes: o narrador, o foco narrativo (ângulo de visão), história (intriga ou argumento geral), enfabulação (trama da ação

nenhum custo para o leitor.

¹⁰⁰ Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p. 55.

¹⁰¹ Sandy PETERSEN e Lynn WILLIS, *Call of cthulhu: horror roleplaying in the worlds of H.P. Lovecraft*.

¹⁰² Marco CHACON, *Wonderland: a worldbook of absurd horror for the jags roleplaying system*. O livro foi disponibilizado gratuitamente pela Editora [Better Mousetrap Games](http://www.bettermousetrapgames.com) em <http://www.jagsrpg.org/?download=Wonderland.pdf> acesso em 03 Maio 2008. Embora conste noutros sites detalhes sobre a obra, não encontrei o material disponível como objeto livro.

¹⁰³ Marco CHACON, *Wonderland: a worldbook of absurd horror for the jags roleplaying system*, p. 08.

¹⁰⁴ Anexos, p. 127.

¹⁰⁵ Andréa PAVÃO, *op. cit.*, p. 185.

¹⁰⁶ Lúcia SANTAELLA, *Culturas e artes no pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, p. 82.

ou dos acontecimentos), gênero narrativo (conto, novela, romance), personagens, espaço, tempo, discurso narrativo e leitor ou ouvinte¹⁰⁷.

Na seqüência, cabe ao narrador e, noutra ponta, ao jogador com a sua personagem particularmente construída, recomponem essa matéria apontada pela professora Nelly Novaes Coelho no processo da criação. O procedimento acima só é possível com a presença de elementos idênticos tanto na narrativa lúdica e interativa como em qualquer outra obra, ficcional ou literária como indica o seguinte comparativo abaixo.

Ficção/Literatura	RPG
Narrador	Mestre – narrador
Leitor/ouvinte	Jogador – ouvinte
Foco narrativo	Foco narrativo - do mestre e do jogador
História (intriga)	História (intriga)
Espaço/tempo	Espaço/tempo - livro de mundo
Gênero narrativo: conto, novela, romance	Gênero narrativo: conto - aventura, novela – campanha
Discurso narrativo	Discurso narrativo

O gênero “romance” não foi encontrado em meus anos de jogador e narrador de *roleplaying game*. O jogo é caracterizado pela brevidade de uma vida (conto) ou pelo cruzamento de buscas que compõe diversas personagens numa teia de relações que compreendem o gênero novela.

Interessante observar como a dinâmica dialógica na construção ficcional nos *roleplaying*, caracterizada pela autoria entre mestre e jogadores, proporcionam uma forma de democratização do foco narrativo em virtude dos diferentes interesses na condução da história entre os atores.

A literatura/ficção transforma-se numa grande tela, cujos signos são manipuláveis para a construção de histórias particulares, interativas, uma vez que leitor e jogador lidam com informações organizadas num mesmo sistema, chamado por Nelly Novaes Coelho de ‘matéria literária’. Dessa forma,

(...) não se trata mais de um leitor que tropeça, esbarra em signos físicos, materiais, como é o caso do segundo tipo de leitor, mas de um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. Não é mais tampouco um leitor contemplativo que segue as seqüências de um texto,

¹⁰⁷ Cf. Nelly Novaes COELHO, *Literatura infantil: teoria, análise, didática*, p. 65.

virando páginas, manuseando volumes, percorrendo com passos lentos a biblioteca, mas um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc.¹⁰⁸

Em se tratando do leitor de RPG, acredito que a rota em questão são as regras da ficção e, em última instância, os elementos de literariedade que permeiam a construção e a condução da aventura e das personagens. O jogo e as regras ficcionais culminam numa narrativa cujo leitor hiperlúdico torna-se receptáculo ativo das produções do seu tempo, personificando-as.

A carência por ficção para corroborar com a realidade faz de nós um aventureiro ávido por conhecer a si próprio e aos outros, cujo percurso da vida é a condição *sine qua non* que move enredo, independente do suporte. A ficção é um lugar privilegiado, cujos mecanismos se mantêm independentemente do suporte.

(...) A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se a si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser auto-consciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação.¹⁰⁹

A utilização de obras em suportes diferentes é muito praticada na atualidade, modificando o percurso narrativo original da personagem. Como exemplo de novas releituras, a relação entre HQ e literatura *Lusíadas 2500*, os filmes “Liga Extraordinária” (*The League of the Extraordinary Gentlemen*, EUA, 2003) e “Bússola de Ouro” (*The Golden Compass*, EUA, 2007). São interessantes para nossa investigação sobre *roleplaying game* por se tratar da renovação dos enredos em volta dos heróis no constante diálogo da obra com a contemporaneidade.

A aventura de personagens de diversas obras da literatura universal está presente numa só busca com o filme *Liga Extraordinária*. Nele, mesmo sem perder de vista o ritmo típico das películas americanas, entramos num universo em que foram possíveis a transposição de personagens e a recriação da História do século

¹⁰⁸ Lúcia SANTAELLA, *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, p. 33.

¹⁰⁹ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, 41.

XX, com claras alusões à dominação de ditadores pela guerra¹¹⁰. Neste filme, além da criação de um enredo englobando personagens enigmáticas, encontramos o uso de temas da História como eixo de possibilidades para a criação da trama e a definição da função do herói na busca. *Liga Extraordinária* vem ao encontro do movimento proposto pelo RPG *DC Mutant and Mastarmind* no que tange à utilização do herói noutro contexto, formando aventuras outras e ilustrando o que ocorre, de fato, numa criação de aventura apropriando-se de heróis ou vilões¹¹¹ já existentes.

O filme *A Bússola de Ouro*, além de ser uma releitura do livro de Philip Pullman publicado nos anos 90, dialoga diretamente com o leitor, possibilitando a retirada de elementos do universo através da construção de narrativas de RPG em livro de regras produzido oficialmente meses antes da exibição da película¹¹². Desta forma, a familiaridade do leitor com os elementos do filme estará construída antes mesmo da exibição começar e, como aconteceu com *O Senhor dos Anéis*, é provável que a busca por novas referências resulte no contato com a obra original, cuja riqueza de detalhes é naturalmente mais ampla, em virtude das possibilidades da criação literária e das técnicas do texto impresso.

Tal como os roteiristas das histórias em quadrinhos e do cinema, o jogador e o mestre de *roleplaying* devem reconstruir, por meio do processo intertextual, a sua aventura. O leitor tem uma função de autoria num primeiro momento: banhar-se na cultura das mídias para, em seguida, ser co-autor na tensão narrativa que compõe a tríade obra-jogo-leitor.

4.1 As funções propianas e suas relações com o RPG

Os jogos em análise possuem uma lógica interna, seguindo modelos estruturais de longa data. A dinâmica entre narrador e leitor, ou na perspectiva do jogo, entre mestre e jogador, implicam regras preestabelecidas nos livros do gênero. A construção do universo ficcional, a elaboração das personagens e a mecânica destes durante a narrativa demonstram o valor do RPG enquanto atividade que

¹¹⁰ Além da literatura e da ficção, a história da humanidade é uma poderosa fonte de possíveis enredos para uma aventura, como didaticamente *Liga Extraordinária* nos mostra.

¹¹¹ A função do herói é o eixo da presente discussão, mas não podemos perder de vista que o mestre, narrador por excelência, tem como responsabilidade conduzir o vilão no percurso contrário.

¹¹² http://www.playarte.com.br/RPG/Bussola_de_Ouro_08.pdf. Acesso em: 13 set. 2007.

resgata a estrutura dos contos maravilhosos no que toca à construção de enredos, aos motivos das personagens, às funções na sequência dos fatos e ao percurso do herói no modelo da circulação de valores da construção de competências pelo actante.¹¹³

A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da 'vida' (a história), onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez. É o caos que a segunda força tenta organizar; ela procura dar-lhe um sentido, introduzir uma ordem. Essa ordem se traduz pela repetição (ou semelhança) dos acontecimentos: o momento presente não é original, mas repete ou anuncia instantes passados e futuros. A narrativa nunca obedece a uma ou outra força, mas se constitui na tensão das duas (...).¹¹⁴

A tensão de forças tratada por Tzvetan Todorov¹¹⁵ pode ser observada na atuação do mestre e do jogador na construção da aventura, resultado da mudança das etapas da narrativa (narrativa-jogo-narrativa), além de uma relação de transformação (aspecto lúdico e estrutural da matéria literária). Dois princípios que caminham juntos e sofrem alterações em virtude do aleatório e das escolhas por parte das personagens no processo de interação entre os sujeitos no *roleplaying game*.

Delimitar o resgate de formas que esta ou aquela obra faz é relacionar esta literatura como resultado de leituras anteriores de literaturas significativas para a sua construção. Assim, a obra carrega em si um elemento de continuidade.

O processo de escrita é visto (...) como resultante também do processo de leitura de um *corpus* literário anterior. O texto, portanto, é absorção e réplica a outro texto (ou vários outros).¹¹⁶

A morfologia do RPG encontra-se com o diálogo intertextual presente numa narrativa coletiva, em que os textos de autor e leitor, de mestre e jogador, se entrecruzam num jogo de forças que caracteriza a construção das histórias de *roleplaying game*. Nesse sentido, a atividade dá vazão ao resgate de textos diversos que se comunicam e cujo tempero é a verossimilhança que narrador e jogador buscam no decorrer do lúdico.

¹¹³ Cf. A.J. GREIMAS in Joseph COURTÉS, *op. cit.*, pp. 16-25.

¹¹⁴ Tzvetan TODOROV, *As estruturas narrativas*, p. 22.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 69.

¹¹⁶ Tânia Franco CARVALHAL, *Literatura comparada*, p. 50.

Juntamente com a tensão descrita acima, colabora para uma aproximação desse tipo de narrativa com as estruturas do texto literário o aspecto da evolução temporal e discursiva da aventura que “(...) pressupõe a busca, cujo estado de paz e quietude só é apresentado para, em seguida, implicar uma luta pelo equilíbrio que no começo da narrativa é apresentado”¹¹⁷. O acontecimento solicita uma ordem, uma sucessão de eventos uma vez que

(...) assistimos, no início, à descrição de um estado; ora a narrativa não se contenta com isso e exige o desenvolvimento de uma ação, quer dizer, a mudança, a diferença. Toda mudança constitui com efeito um novo elo da narrativa.¹¹⁸

Segundo Vladimir Propp¹¹⁹, o desenvolvimento narrativo é preciso que seja considerado em sua morfologia, uma vez que o conto possui procedimentos para iniciar um enredo, ou terminá-lo. É o caso de funções como: carência, casamento, recompensa, obtenção de um objeto ou, em vistas gerais, da reparação do dano como condições para o que o autor chama de desenlace. Ainda na esteira do autor, para cada nova função, uma nova seqüência de eventos ocorre, uma vez que surge uma nova carência.

Algumas poucas seqüências representam uma aventura pela brevidade de um conto de acordo com a teoria da literatura. Seqüências intercaladas representam, pois, uma campanha, uma vez que a circulação de objetos ainda permanece em movimento. No entanto, enquanto jogo, é a condição de evolução, ganho e desenvolvimento da personagem no estado final que interessa, estado este que vive em constante retorno com eventos intercalados ou devido ao retorno do antagonista.

O casamento, o acúmulo de riqueza em virtude da pilhagem ou a própria reparação do dano nos contos maravilhosos possui uma conotação de fim de jogo, pois o herói passa ao seio da família ou permanece no comando de um reino. A função do matrimônio pouco aparece nas narrativas de RPG pelo que tenho observado (na verdade, isso ocorreu uma vez apenas nos doze anos enquanto jogador); acredito que, como um jogo praticado por jovens, o casamento com uma princesa representaria o fim da narrativa definitivamente, pois toda busca em diante

¹¹⁷ Cf. Vladimir PROPP, *Morfologia do conto maravilhoso*, p. 32.

¹¹⁸ Tzvetan TODOROV, *Os gêneros do discurso*, p. 66.

¹¹⁹ Vladimir PROPP, *op. cit.*, p. 85.

passa aos demais aventureiros, e a personagem se tornaria uma doadora de valores. Nesse sentido, como a função do casamento transforma o jogador naquele que apenas irá propor a busca aos demais, tal situação representa o fim da busca, o término do jogo e a “aposentadoria” da personagem observando-se o paradigma da aventura.

A seguir, as perguntas feitas pelas personagens demonstram que o processo de retorno à tranquilidade não ocorreu, pois o medo de uma nova subtração dos valores do grupo ou do contratante (rei, família, instituição, etc) ainda é um risco. Noutras palavras, o verdadeiro antagonista não foi encontrado, possibilitando dessa forma que a aventura continue; porém, sob outra situação ou missão. Dessa forma, o desfecho da aventura é condição para uma outra seqüência.

Concluída a missão, todos retornaram à Larc, em Avrin. Os espíritos dos quatro primeiros contratados pelo comandante repousaram finalmente, e cada um recebeu a recompensa combinada. Os caethir da torre abandonada, que persistiam como visões escabrosas, finalmente repousaram junto ao ciclo natural, uma vez que o mal que ali os prendia havia sido banido desse mundo. Agora, porém, todos tinham muito mais perguntas que respostas, especialmente Liendell. Que força colocou caethir contra caethir? Que idioma era aquele, falado por sua prima? Quem convocou aquele demônio? O que parecia ser o fim era, na verdade, apenas o começo...¹²⁰

A junção de várias seqüências forma uma campanha, pois os protagonistas se mantêm, jogo após jogo, em busca da volta ao equilíbrio numa sensação constante de final com perspectiva de início e, pois, de uma falsa realidade de segurança e paz que o estado inicial e final deveriam apresentar. Uma aventura pode conter mais de uma seqüência, mas o esquema [ordem – transgressão – ordem] representa para os jogadores os limites entre o fim de uma aventura e o início de outra, mesmo se tratando de uma continuação, como considera Vladimir Propp (1984):

Numerosos contos terminam no momento em que o herói é salvo de seus perseguidores. Ele volta ao lar e, no caso de ter resgatado a jovem, casa-se com ela, etc. Mas nem sempre é assim. Às vezes, o conto maravilhoso submete o herói a novas adversidades. O inimigo reaparece, rouba o objeto que o herói conseguira, mata-o, etc. Resumindo, o dano que constituía o nó da intriga se

¹²⁰ Esse fragmento foi retirado do site www.spellbrasil.com.br e não é citado o seu link diretamente por motivos de força maior, uma vez que a comunidade foi diluída e o endereço eletrônico foi vendido para uma empresa do ramo de eletrônicos. A pesquisa dos trechos sobre as aventuras de Liendell e o seu grupo, no entanto, foi realizada no dia 20 de Março de 2004. Tomei a atitude de manter os textos, mesmo com o problema acima, por considerar a pertinência dos registros do usuário Veritas (dono das postagens) em relação à pesquisa realizada.

repete, às vezes sob as mesmas formas, outras vezes sob forma diferente, nova para um determinado conto. Com isso se inicia um novo conto. Esse fenômeno mostra que um grande número de contos maravilhosos se compõe de duas *séries* de funções, que podemos chamar de *seqüências* (grifos do autor). Uma nova desgraça dá origem a uma nova seqüência, e deste modo uma história reúne, às vezes, toda uma série de contos. O desenrolar da ação (...) mesmo constituindo uma nova seqüência, não deixa de ser um prolongamento de um determinado conto.¹²¹

As missões na narrativa também obedecem a critérios morfológicos que ilustram a condição em que se encontram as personagens em relação ao objeto de valor¹²², promovendo a busca que caracteriza a aventura. Esta, com os seus desafios e enigmas, implicam mecanismos que tornam os actantes competentes para resolver o desequilíbrio e voltar ao estágio inicial cuja falta é sanada ao final do percurso narrativo. Noutras palavras, a aventura é condição para tornar o sujeito competente, uma vez que a personagem e o jogador “crescem” em suas narratividades no instante em que adquirem aptidão para a resolução dos desafios de acordo com as suas esferas de atuação. Este crescimento se aplica tanto no sistema de jogo, enquanto pontuação que torna o herói mais completo e equilibrado para a aventura, quanto para o jogador, para o qual cada partida compreende a estrutura narrativa necessária para o sucesso do jogo.

A não compreensão das funções do conto, suas seqüências e a relação da aventura com toda uma gama de elementos podem causar frustração no jogador e na personagem. Abaixo, o usuário *Dark Angel* comenta o erro do grupo ao vender um item valioso para a aventura, comentado em seguida por um mestre, refletindo sobre a situação e reconhecendo que a estrutura da aventura nem sempre é apreendida pelo jogador.

Citação:

Post Original de **§*Dark Angel*§**

Eu tenho uma ótima... encontramos uma chave... de ouro, com diamantes... vendemos a maldita chave.... Depois de muito tempo.... encontramos uma fechadura de ouro com diamantes....

hahaha..isso é muito legal de se fazer,...eu adoro no início da aventura dar itens q no final vão ser muito úteis e ver os personagens se desfazer deles no meio da

¹²¹ Vladimir PROPP, *op. cit.*, p.54-5.

¹²² Termo utilizado na semiótica greimasiana.

aventura e no final ficar se perguntando: pq q eu fiz essa besteira...hahha é muito legal isso!!¹²³ 😊

O raciocínio do usuário Lestat¹²⁴ sobre o inadequado cuidado dado a um objeto importante para a aventura ilustra a forma como o mestre manipula essas estruturas morfológicas na condução da narrativa, acrescentando itens que aparentemente não tem valor no enredo, tornando-se erroneamente para os jogadores um objeto para apenas favorecer a pilhagem financeira do grupo.

Muito embora nosso estudo se dedique apenas às funções enquanto tais, e não aos personagens que as realizam nem aos objetos que a elas se submetem, nem por isso devemos deixar de examinar o problema da distribuição das funções entre as personagens.

(...) podemos indicar que numerosas funções se agrupam logicamente segundo determinadas *esferas*. Estas esferas correspondem, *grosso modo*, aos personagens que realizam as funções. São as esferas de ação.¹²⁵

Consideramos como esferas de ação aquelas relativas à *competência* para a busca. As personagens possuem um *modus operandi* que implicam temáticas, em que as funções se aplicam tanto no plano sintagmático quanto no paradigmático: o cavaleiro, o mago, o ladrão possuem esferas de atuação que competem aos seus conhecimentos inerentes à natureza da ação performadora (o mago para casos irrealis, o ladrão para armadilhas, etc). Além da técnica pertinente a cada protagonista, também os anseios dos mesmos cortam a narrativa de um lado ao outro, pois são personagens com buscas próprias, além daquela definida pelo narrador para o desenlace da trama.

Presente em qualquer *roleplaying*, as esferas de atuação são dispositivos utilizados pelo grupo, em que a especialidade e os motivos particulares de cada personagem auxiliam na pilhagem narrativa.

O trecho abaixo ilustra a temática do ladrão, que procurava uma saída do local em que o grupo se encontrava. A divisão de tarefas é feita respeitando a especialidade de cada actante, reconhecido pelos jogadores e mestres como um elemento importante no sucesso da aventura.

¹²³ Para não descaracterizar o modo como se comunica na Internet, optou-se pela manutenção de seus traços, erros e estilos típicos de textos do ciberespaço. Inclusive no que tange ao uso de citação como artifício de resposta utilizado nos mecanismos de fóruns.

¹²⁴ <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?p=887020#post887020> Acesso em 26 out. 2007. Postagem número 58.

¹²⁵ Vladimir PROPP, *op. cit.*, p.73.

Com um pouco de sorte (e muito desespero) eles localizaram todas as saídas, e, no fim, um belo altar. Toda a construção até ali apresentava estilos dos elfos e dos anões, mas aquele altar era diferente, e mostrou-se igualmente enigmático para Durlfnor e Liendell.

Mais interessante, Halam percebeu que uma das paredes era, na verdade, uma ilusão, e que ali havia uma passagem. O que o ladrão não esperava era a visão de um salão enorme, de mais de cem metros de comprimento, com uma abóbada a 40 metros do solo. Estava todo em ruínas, e seus únicos ocupantes eram uma caethir e uma criatura demoníaca, que combatiam freneticamente.

Todos tentaram ajudar a guerreira desconhecida, mas apenas Liendell conseguiu se aproximar. Carregando a bacia de Larc, ela chegou a tempo de evitar que sua irmã (todos os caethir se consideram irmãos) fosse pisoteada pela fera. Pôde ouvir dela, após destruído o demônio, as últimas palavras e, apesar de recordá-las claramente, não entendeu o idioma.

Essa especialidade das personagens denuncia a necessidade de estudo dos atributos e dessas profissões na mecânica dos jogos de RPG, pois parte da estrutura da narrativa leva em consideração a presença desta ou daquela classe de personagem, bem como determinada habilidade ou perícia. É o que se passa nas linhas acima, quando o herói consegue encontrar mais facilmente a saída secreta em virtude de qualidades que lhe são inerentes nessa classe de PCs.

Abaixo se encontra um caso interessante de trabalho em equipe, em que cada um procura, dentro de seus limites, compreender os desafios impostos pelo mestre.

A ladina particularmente aperta seus olhos tentando entender como aquilo poderia ser chamado de portão.

Com uma prece, o Paladino verifica que não há nenhum mal por perto e se encosta na amurada do posto da guarda enquanto observa o druida tocar o portão e, assustado, vê os troncos se tornarem moles e abrirem para dentro revelando uma clareira aonde o sol que passa pelas copas das árvores maiores ilumina uma estátua de costas para o portão.

O Druida caminha até a estátua acompanhado de longe pelos outros.

A estátua é a de um velho que segura um cajado e tem uma grande pedra brilhante no peito. No cajado ele identifica símbolos druídicos e sente um grande poder, embora amparado pelo poder que emana a partir da pedra no peito.

O Paladino e o feiticeiro comentam juntos quem deve ser aquela figura e o que ela estava tentando deter.

A ladina perscruta a floresta com seu olhar, tentando notar algo sem sucesso.

Os tipos de personagens contemplam determinadas ações devido às especialidades que eles detêm na estrutura da narrativa. A ladina não consegue compreender a situação por possuir elementos de magia que ultrapassam as perícias conhecidas. Por outro lado, o paladino desempenha o seu papel ao verificar a relação do local com as maldições conhecidas pelo guerreiro santo. Adiante, o comentário do paladino com o feiticeiro ocorre em virtude dos papéis temáticos

vizinhos, mas ainda sim, cada um considera a sua habilidade mais apropriada para a resolução do enigma.

O combate não durou muito. O feiticeiro olhou para o que pareciam pedras negras e se aproximou delas.

_ Isto não são pedras! Há um encanto de ilusão poderoso aqui!

O paladino segurou o feiticeiro: _Deixe-me fazer isto.

_ Você não tem a habilidade para fazer o que vou tentar. Quero ver se consigo anular por instantes a ilusão para podermos ver o que esta pedra oculta.

Todos viram o feiticeiro tocar na pedra e fechar os olhos. Viram o suor brotando de sua fronte. Luzes brilhando em sua mão. Mas a pedra não deixou de ser pedra. NUm instante, ele soltou da pedra e abriu os olhos... _ Viram?

As expressões de estranheza nos rostos de todos responderam por si _ Tem uma coisa dormindo dentro desta pedra ao menos. Segura um grande machado e tem o símbolo de Hextor gravado no peito.

_ O Paladino olhou para a pedra que o feiticeiro tocara e depois para as outras: _ Será que nas outras ocorre o mesmo?

_ Posso imaginar que sim. Se meu pai estivesse aqui ele saberia me responder.

Nesse sentido, o estudo dos atributos¹²⁶ pode nos direcionar para o paradigma dos personagens de *roleplaying game* no momento em que a distribuição de suas qualidades e defeitos (e, portanto, torná-las humanas) é uma condição necessária para dar equilíbrio para a construção da história e é informação necessária no instante da criação da proposta de aventura por parte do mestre.

No livro de regras para o jogador do sistema *Dungeons & Dragons* traduzida e publicada no Brasil – uma espécie de sistema melhorado com base nas regras do antigo *AD&D*, encontramos uma breve descrição das classes disponíveis ao jogador, cada uma com um conjunto de tabelas de habilidades e atributos físicos e mentais próprios de cada classe ou, nos termos teóricos aqui empregados, como pré-condição performadora para o actante. Importante notar que essa condição em classes, embora com terminologias diferentes, está presente em qualquer RPG.

O estudo dos personagens segundo suas funções, sua divisão em categorias e o estudo de seu modo de entrar em cena nos levam, inevitavelmente, ao problema geral dos personagens do conto maravilhoso. (...) Entendemos por atributo o conjunto das qualidades externas aos personagens: idade, sexo, situação, aspecto exterior com suas particularidades, etc. Esses atributos proporcionam ao conto colorido, beleza e encanto.¹²⁷

Acreditamos que essa beleza e encanto de que fala o autor seja a presença da necessidade do trabalho em grupo para a aquisição dos objetos de

¹²⁶ Nos RPGs a idéia de atributo parece se confundir com as perícias ou conhecimentos mágicos, pois todos colaboram para personalizar o herói.

¹²⁷ Vladimir PROPP, *op. cit.*, p. 81.

valor e, em última análise, para a o sucesso da missão em virtude dos limites traçados pelas qualidades do actante. O jogo *Vampiro: a máscara* é um exemplo que extrapola a consideração de atributo apontada por Vladimir Propp, pois inclui a vertente psicológica e filosófica¹²⁸ na ficha de personagem. Além do RPG citado, essa característica também está presente nos alinhamentos das personagens no sistema *Advanced Dungeons & Dragons*, possibilitando ao maravilhoso bélico elementos de narratividade importantes para a condução da aventura.

Mas a construção de tabelas, a constituição de listas de atributos dos personagens e o estudo das grandezas variáveis abrem, em geral, ainda uma outra possibilidade. Já sabemos que todos os contos se compõem das mesmas funções. Estão submetidos às leis da transformação não somente os elementos atributivos, como também as próprias funções, embora isto esteja menos evidente e mais difícil de estudar. (...) Se fossem dedicadas a essa questão pesquisas específicas, pode-se-ia reconstruir a protoforma do conto maravilhoso, e não somente de modo esquemático, como foi feito por nós, mas de um modo mais concreto.¹²⁹

A distribuição dos valores nas tabelas de jogo, formando as personagens, é interessante no sentido de compreender em que medida este ou aquele atributo merece destaque para determinados atores dentro da sua classe. Essa, porém, muitas vezes carrega elementos que promovem um plano isotópico paralelo ao percurso narrativo. É o que ocorre com o mago do grupo, sempre em busca de segredos arcanos que implicam um conhecimento mais amplo da magia, ou do ladrão, sedento por riquezas, ou pelo paladino, que sempre procura purificar a sua alma buscando ajudar o próximo independente do conjunto da narrativa.

O paladino olhou bem para o Druida.
_ JOvem, você não viverá muito para servir seu deus e sua causa se continuar a agir assim, estes seres demoníacos são muito perigosos para serem atacados com porretes de madeira.
O druida retrucou irritado: _ Cuide de seus negócios menino humano, eu tenho tarefas maiores que apenas caçar quem não siga meus pontos de vista.
_ Alto lá, elfo! _ diz o feiticeiro - Não pode nos colocar em perigo por sua crença... bem, pode, mas sua ação colocou em perigo todos os habitantes da vila, era isto que queria?

Essa discussão é significativa ao notarmos a necessária relação que os jogadores prezam entre ficha de personagem (e seus atributos, periciais, habilidades

¹²⁸ Na ficha do RPG *Vampiro: a máscara*, refiro-me diretamente aos indicadores de Natureza, Conceito, Consciência, Auto-Controle, Coragem e Humanidade, não aparecendo nessa ordem necessariamente.

¹²⁹ Vladimir PROPP. *op. cit.*, p.82.

especiais, etc) e a narrativa. No exemplo anterior, a falta de habilidade com temas que fogem do domínio do druida é censurado duramente pelo paladino.

Sem perder o foco do nosso trabalho, é importante ressaltar que o percurso narrativo nos RPGs possui também um plano discursivo que eu chamaria de duplo, pois se trata de um programa narrativo¹³⁰ presente no modelo esquemático das personagens, e outro que permeia a participação dos jogadores no processo de construção da narrativa interativa por meio da sua atuação¹³¹.

À realização da tarefa segue-se a obtenção do que se procura. Deste modo, chegamos à seguinte conclusão: todas as tarefas que implicam uma busca devem ser consideradas como elementos do nó da intriga (...); todas as tarefas cuja conseqüência é a obtenção de um objeto mágico serão consideradas como prova (...). Todas as demais serão consideradas tarefas difíceis (...) e se dividem em duas categorias: as tarefas vinculadas ao casamento e as que não são.¹³²

As personagens são contempladas com sanções positivas gerando pontuações para a evolução da mesma. Enquanto sistema de jogo, o percurso narrativo no que tange às escolhas das personagens é avaliado observando-se a pertinência das decisões dos heróis, gerando pontuações para o desenvolvimento da personagem *in ludus*.

Também objetos mágicos são importantes para o sucesso da aventura, pois são responsáveis por intervenções sobrenaturais ou divinas, promovendo competência necessária para a aquisição do objeto de desejo; muitas vezes o “nó” da intriga se resolve por meio de artefato mágico, demonstrado no episódio acima sobre a chave enigmática que por negligência do grupo é vendida.

Pode-se conseguir esse objeto por meio do roubo, da compra, da fabricação ou simplesmente pedindo ao dono. Mas se o doador for enganado, o herói somente pode conseguir o aparato por meio de roubo.¹³³ Para cada situação, podemos encontrar seqüências com a função específica de aquisição do objeto mágico.

A carência por estes itens num percurso narrativo pode ser também observada nas linhas abaixo, quando as personagens solicitam materiais diversos que possam colaborar com a busca, embora vários pedidos sejam negados. A

¹³⁰ Conforme projeto semiótico greimasiano.

¹³¹ Cf. Daniel MACKAY, *op. cit.*, p. 48.

¹³² Vladimir PROPP, *op. cit.*, p.62.

¹³³ Cf. *Ibid.*, p.44-7.

procura do objeto, portanto, é propriamente uma das funções do conto¹³⁴, não podendo ser adquiridas antes. A luta pela sua aquisição e o conhecimento sobre o seu funcionamento por si só já representam um elemento da aventura exemplificada abaixo, em que armas e objetos significativos pertencem ao campo da busca.

O problema exposto é o seguinte: algumas regiões do mundo estão em estado de cataclisma, com seres estranhos passeando pelas bordas do mundo. Durante a exposição dos líderes, um membro da cidade entra aos prantos, pedindo socorro pelo desaparecimento das suas filhas gêmeas. Os lordes despacham os viajantes logo em seguida (mas o grupo acha melhor viajar durante o dia). No decorrer da longa noite, os aventureiros solicitam armas, livros mágicos e dinheiro, mas não conseguem mais do que cavalos para cada um, alimentos, cordas e equipamento para iluminação durante a noite.¹³⁵

Os coadjuvantes, caso do *wish* (espécie de magia que realiza desejos) do sistema de regras *AD&D*, do gênio ou caçador, podem ser doadores de modalidades, mas também causadores de uma nova seqüência de tarefas em virtude de um uso irresponsável do item mágico ou da informação que lhe foi doada. O objeto como condição fundamental para o sucesso da missão é observada nas linhas abaixo, em que o grupo deveria guiar uma esfera com vida própria cujo objetivo era selar um portal mágico.

Amanhece e os aventureiros partem diante de comentários aclamando-os como os salvadores da mazelas terrenas.... nem sabiam que eles mesmos estão totalmente perdidos na situação. Durante a saída, lhes é entregue uma esfera flutuante com vida própria, que não tem nome e nem se comunica na língua do grupo, fazendo apenas ruídos que o grupo deve interpretar como uma possibilidade de linguagem.”

Resultado do estudo de Vladimir Propp (1984), *Morfologia do Conto Maravilhoso* aponta um esquema de trinta e uma funções que se repetem na estrutura dos contos maravilhosos, em que as personagens seguem um modelo de percurso narrativo. O que propomos nas linhas seguintes é a análise de algumas funções proppianas que se repetem nos jogos de RPG seguindo, portanto, uma estrutura de jogo que valoriza a apreensão de enredos de outros suportes para uma

¹³⁴ Função de número XII, que trata da preparação para a aquisição do objeto mágico. Seguida das funções XIII (Reage diante das ações do futuro doador), XIV (o meio mágico passa as mãos do herói) ou a XV (o herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura).

¹³⁵ Aventura mestrada por mim, só utilizada por sua pertinência com a discussão, haja vista que o corpus de análise são os textos presentes nos fóruns, como pretendo expandir e justificar no capítulo seguinte. A aventura ocorreu em 14 de Fevereiro de 2004 e registrado no dia 18 do mesmo mês e ano.

atividade que une lúdico, oralidade e intertextualidade na construção de um conto coletivo.

Caráter intrínseco de jogo como dispositivo de (re)descoberta da ficção, da literariedade e de socialização, acreditamos que a morfologia em estudo é mais contemplada nas campanhas do que nas aventuras, pois estas caracterizam contos isolados e são menos praticadas entre os participantes dessa modalidade de jogo.

a) Em Propp, a função “IX – É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem”:

Um Paladino humano de Heironeus está em missão com seu orientador. Ambos acabaram de libertar um grupo de escravos que estariam sendo conduzidos por Punhos de Hextor para um destino incerto. Libertos os escravos o jogador permanece na vila para dar orientações e o Paladino orientador parte para verificar o acampamento dos malfeitores. Como ele demora o paladino mais jovem vai até lá e encontra sinais de muita luta e o capacete de seu orientador deformado. Segue as pistas e chega a uma pequena cidade sem importância. Os rastros dos assassinos de seu orientador estão de alguma forma ligados à cidade. Ele aluga um quarto na taverna e aguarda.

Essa é a função de introdução do herói na aventura, partindo em virtude da necessidade de retomar o valor que a personagem está disjunta e, para tanto, é dada a informação dessa falta para que se tenha consciência da carência que ele ou pessoas à sua volta possuem. O pedido ou ordem dado já pressupõe instâncias de sanções positivas ou negativas, implicando uma trajetória pelo autoconhecimento, enriquecimento ou status durante toda a trama.

No trecho em destaque, a busca pelo assassino do mentor é a proposta de reparação da perda, em virtude de a personagem estar disjunta não apenas do mestre, mas da honra, dos ensinamentos e do vínculo afetivo.

b) A função “II – Impõe-se ao herói uma proibição”:

O Druida fica assustado ao ver o medo dos soldados com respeito à floresta.
_ Porque impedem as pessoas de ir até a floresta?
_ Isto é para impedir que o que está na floresta entre até aqui.
Repara pedaços grandes de pedra e troncos estão espalhados pelo pátio que antecede o portão, e que foram, o mais possível, jogados a partir da floresta. Arrepiou ao pensar que força faria alguns daqueles colossos pesando mais de 500 Kg passar por cima de uma cerca viva de mais de 20 metros...

Para o herói, a parelha proibição-transgressão resulta num convite em que a superação dos desafios pode trazer fama, sabedoria e fortuna como etapa final do conto ou da aventura nos *roleplaying games*. No trecho em análise, o conhecimento é o objeto de valor do qual o grupo está disjunto¹³⁶, uma vez que os impedimentos para ir até a floresta e o medo dos próprios soldados sobre essa região são elementos que convidam as personagens a se aventurarem pelo desconhecido, cuja proibição no caso acima caracteriza uma total falta de compreensão dos demais habitantes locais sobre os perigos existentes além da fronteira estipulada, restando apenas “indícios”, como era o caso das grandes pedras que foram lançadas da floresta.

É interessante observar como toda regra de um mundo ficcional, como é o caso de *Ravenloft*¹³⁷, caracteriza-se por ter como premissa básica essa função. Neste universo de jogo, todos os domínios (uma espécie de extensão de terra ou reino) são marcados por algum tipo de sanção negativa caso alguma personagem tente entrar ou sair da região sem a permissão expressa do Lord da mesma. É comum encontrarmos enredos sobre esse mundo em que os jogadores têm como tarefa, além das buscas que caracterizam o processo de narratividade do conto maravilhoso, ultrapassar essas fronteiras, transformando a transgressão num convite a outra seqüência narrativa.

c) Na relação do RPG com a função “III – A proibição é transgredida”:

Uma vez efetuada, a transgressão pode implicar uma sanção negativa para a personagem ou para todo o grupo. Nesse caso, a aventura gira em torno da busca pelo que foi perdido ou, no caso do fragmento anterior, a busca está na superação de superstições e medos, além do conhecimento sobre o que de fato existe além da barreira levantada pela proibição. Em se tratando de um jogo dirigido a jovens, qual transgressão não implica um sabor todo especial? Principalmente em se tratando de um evento que gerará toda uma gama de aventuras, desafios e pilhagens, encontros e desencontros.

¹³⁶ Terminologia do projeto semiótico greimasiano.

¹³⁷ Andrew CERMAK, *Dungeons & Dragons: cenário de campanha: Ravenloft- livro de regras básicas*, pp. 9-10.

d) Função “VII – A vítima se deixa enganar, ajudando, involuntariamente, seu inimigo”:

É comum, principalmente no maravilhoso bélico e em jogos que têm como temáticas conspirações, encontrarmos o que chamamos de *dupla significação morfológica* na função das personagens. São enredos em que uma única personagem assume duas ou mais funções, enganando os protagonistas, transformando-os em vítimas perante a esperteza de seu inimigo. É o caso de cavaleiros que se equivocam ao cumprir uma missão para um rei que na verdade está enfeitiçado pelo real antagonista.

A seguir, encontramos um relato curioso de conspiração contra um dragão, acreditando que este na verdade possa trair os protagonistas. Um doador de valor é encontrado, mas quem acaba por adquirir a dupla significação morfológica é uma personagem, que não compreende o percurso narrativo em questão e lança-se ao extermínio da entidade que poderia auxiliar os heróis.

*The Black Dragon*¹³⁸

Em uma outra ocasião, um grupo havia entrado em um complexo labirinto de cavernas sob um lago, em uma missão a mando de um Black Dragon. O Dragão estava infeliz no casamento, porém sua esposa não o deixava devido ao seu tesouro. Sendo assim, o Dragão contratou o grupo para ou matá-la ou roubar o tesouro, que seria depois devolvido –10%. Obviamente sem confiar no Dragão, o grupo planejava traí-lo, antes que fossem traídos primeiro. Mas como dar cabo de dois Black Dragons e seus 5 filhotes? Acontece que as cavernas eram assombradas por um Orc que havia tido a família chacinada em um ataque dos dragões e havia seguido o casla até sua tca, na esperança de vingar sua família ou morrer tentando. Obviamente morreu tentando. Mas durante dezenas de anos ele ficou assombrando o local , pesquisando os pontos fracos dos Dragões, etc, na esperança de uma dia poder utilizar este conhecimento para concretizar sua vingança. Então, após certificar que as intenções do grupo coincidiam com seus interesses ele se materealizou e após se apresentar ao grupo começou a explicar como eles poderiam matar os dragões. – “Isto é simples” – disse ele com uma rizadina e um bater de palmas (afinal após tanto tempo como fantasma ele ficara meio maluco) – “Basta apenas que vocês...”. Nisto chega a seção de jogo, o Clérigo Pit, que havia se atrasado aquele dia, preso no trânsito. Ele então pede para descrever a situação do momento que ele quer logo entrar na ação. Comecei então a descrever – “Você está em uma caverna úmida e escura, com mais de 15 metros de altura neste ponto, com teto e chão irregulares, cobertos por estalactites e estalagmites. Entre as pontas de rocha vc pode ver pedaços de armaduras e equipamentos, assim como ossos. As formações estão todas manchadas de vermelho, provavelmente sangue de muitas mortes ocorridas ali. Todo o ambiente está inundado pelo eco de uma voz gutural e fantasmagórica. De onde está vc não consegue ver as paredes ou saída esta caverna. As únicas fontes de luz provêm dos archotes acessos de seus companheiros e da luz espectral que emana do fantasma de um orc a muito morto, sua roupas estão

¹³⁸ <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?p=887020#post887020> Acesso em 26 out. 2007, Mensagem número 30.

rasgadas e pedaços de carne se penduram, mostrando ossos e vísceras, ele no momento está...” – Fui bruscamente interrompido na minha descrição, pelo Clérigo que entusiasmado disse – “Fantasma?! Jogo minha capa para trás, levanto meu Holy Symbol em direção a criatura desencarnada e rezando a Morrigan, solicito que ele me abençoe e permita esconjurar esta criatura nefasta! TURN UNDEAD!” – O fantasma simplesmente fez um esgar de pavor e fugiu da caverna, para nunca mais voltar. Todo o grupo se virou para encarar de forma incrédula, o triunfante Clérigo. Decidiram fugir por um rio subterrâneo, deixar a missão para trás e venderam o Clérigo no primeiro mercado escravo da primeira cidade grande que encontraram.

e) O *roleplaying* e a função “XII – O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque; etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico”:

Uma elfa ladina em sua prova para entrar numa Guilda de Ladrões poupa a vida de um velho em troca do segredo de um velho mapa de uma cidade encantada que, dizem as lendas, pode-se encontrar qualquer coisa que se deseje. Ao invés de levar o produto do roubo e a prova da morte para o líder da guilda, parte para a região mais próxima da onde ela consegue entender a referência no mapa: uma pequena vila chamada "Vijarejo da Floresta" na língua elfica antiga.

No trecho acima temos duas situações que caracterizam essa função. Primeiramente, a prova é a busca do mapa e, num segundo momento, temos outro desafio, representando a compreensão do documento. Portanto, a elfa passa a pertencer a determinado clã, adquirindo um objeto mágico ou de referencial necessário para a missão, mas a mesma não possui habilidade suficiente para entender a cartografia encontrada. Parte, portanto, para a aquisição de outra série de conhecimentos necessários para encontrar a cidade lendária.

O elfo arma seu arco, e o paladino saca sua espada e desce na frente logo após a ladina, atenta a armadilhas, que não são encontradas. Chegam a um grande salão onde castiçais estranhos e deformados estão em nichos na parede, pesadas caixas repousam num dos cantos e ao fundo, uma estranha formação luminosa vermelho viva parece enquadrada pelo que parece carne em movimento.

A elfa também com o arco armado, agora que não parecem haver mais armadilhas se esgueira próximo à parede perto do nicho, acompanhada do colega de raça. O paladino e o feiticeiro entram sem tentar se esconder.

Num instante os candelabros se metamorfoseiam em pequenos demônios e atacam os invasores.

_ Raios... eles estavam transformados!

A batalha não é muito favorável aos invasores que acabam tendo que subir até ao salão da onde vieram aonde finalmente conseguem matar o último.

Muito feridos, arriscam ainda retornar para o salão e encontram várias armas de excelente qualidade mas não conseguem decifrar o que venha a ser aquele estranho portal, identificando porém que o que parecia carne eram órgãos pulsantes como estando vivos ainda mesmo fora dos corpos.

_ Amanhã voltamos para decifrar isto. Vamos.

Já nesse trecho, o caráter da batalha representa o quão o grupo está disjunto de conhecimento a respeito da situação mágica ou mística que os cerca. Esse débito acaba levando-os a não notar os perigos, uma vez que “agora que não parece haver mais armadilhas”, e o combate ocorre em virtude dessa carência por habilidades inerentes à magia local. Nesse caso, as “armas em excelente estado” só são adquiridas após o violento combate, como forma de prêmio aos personagens sobreviventes.

Essa é a função mais comum nos jogos de RPG, pois caracteriza o combate ou o enfrentamento por meio da inteligência ou do uso de um item mágico para conseguir do doador as informações ou objetos necessários para o sucesso da missão. O combate aqui ganha conotação lúdica, pois a relação de tensão entre problema-solução ocorre por intermédio dos dados que, somados à narrativa, atuam na brincadeira como um movimento interno que dá um colorido inesperado aos acontecimentos no jogo de forças entre os participantes.

Aliás, o combate é uma prova freqüente, pois fomenta o lúdico e torna a interação no jogo mais efetiva, instantânea e necessária, posto que os eventos em torno deste fator resultam na aptidão das personagens a continuarem a busca pelos objetos de valor, derrotarem o antagonista e concluírem a tarefa que lhes foi imposta.

f) Função “XVI – O herói e seu antagonista se defrontam em combate”:

A função acima é a segunda mais comum, pois se trata do enfrentamento direto e da tentativa de retomada do objeto de valor no qual o grupo, personagem ou reino estão disjuntos. O combate (que não necessariamente é de conotação física) representa a retomada do objeto de valor, o desfecho da intriga e, logicamente, fim da aventura.

É importante observar que a função XVI no RPG está fadada ao quesito “sorte”, uma vez que o inesperado acontece entre uma narrativa e outra, sendo intermediada pelo jogo de dados que aponta de maneira imprevisível esta ou aquela situação que favorece ou os heróis ou os antagonistas.

g) Função “XVIII – O antagonista é vencido”:

Essa função pode ser definitiva ou aparente, quando as personagens acreditam que o antagonista tenha sido destruído ou derrotado. Mas como é comum num conto maravilhoso, o herói não tem total conhecimento das leis que regem a natureza da política e da magia no mundo, sendo que a derrota do antagonista pode ser apenas aparente ou que os seguidores do inimigo venham posteriormente em busca de vingança.

h) Função “XX – Regresso do herói”:

O regresso do herói normalmente é o desfecho da trama e o retorno à tranquilidade que regia a vida de todos antes das atuações do antagonista. A missão concluída representa sanções positivas no universo narrativo e na mecânica do jogo propriamente dito, pois é possível que o herói seja contemplado com algum benefício dentro da narrativa, como um cargo político, um período numa escola de magia avançada, ou a entrega de parte da riqueza do reino para o herói. Também essas condecorações ocorrem na forma do lúdico, em que tabelas apontam os avanços e melhorias dos personagens com relação aos “pontos de experiências”, melhorando atributos ou perícias na ficha da personagem.

i) Função “X-XI – O herói reinicia a sua busca”:

Embora a paz seja necessária ao bem comum no mundo contemporâneo (como a história nos mostra, algo a ser constantemente alcançado), a quietude representa a anulação do herói e o equilíbrio implica, em termos diegéticos, o desligamento do jogador na ficção e a sua “volta” para o mundo real.

Seu papel está em reivindicar o eterno retorno por meio da manutenção do conflito, do combate e do jogo como construção do percurso. Noutros termos, propor um possível desequilíbrio ao final de uma sessão de jogo é convidar os heróis a toda sorte de aventuras: fundamento básico para o reencontro de jovens no rito da narrativa interativa.

Agora, porém, todos tinham muito mais perguntas que respostas, especialmente Liendell. Que força colocou caethir contra caethir? Que idioma era aquele, falado

por sua prima? Quem convocou aquele demônio? O que parecia ser o fim era, na verdade, apenas o começo...

Corroborando com o raciocínio construído no início desse item, a transcrição do trecho abaixo é fruto de uma aventura narrada por mim, cujo convite para um novo reencontro com os amigos já fica explícito ao final do enredo.

Por instantes, parece que tudo voltou a calma de antes. Mas quem era aquele mago e o que ele estava querendo trazer naquele imenso portal e como aquelas garotas, filhas de um simples aldeão tinham aquele poder? Isso são respostas para outros jogos.¹³⁹

É o instante em que o herói percebe que a busca não acabou, pois o antagonista continua vivo ou o dano/carência não foi totalmente resolvido. Ciente de seu papel, o aventureiro parte mais uma vez para, com as suas habilidades, objetos mágicos e trabalho em equipe com outros personagens que são encontrados pelo caminho, desatar mais esse nó da intriga e voltar ao estado de paz em que o mundo se encontrava inicialmente na narrativa. Assim, é caracterizado o início de uma nova sequência, lembrando que para cada novo dano/carência, uma nova sequência resulta numa nova busca.

Essas estruturas morfológicas atualizam-se na prática da narrativa interativa. Uma vez que as funções das personagens na narrativa contribuem para o bom desenvolvimento do jogo, tais elementos estruturais tornam-se necessários a todo narrador e jogador interessado numa boa condução de sua história.

Além do cinema, elementos da produção em HQ e da literatura, especialmente no que tange aos heróis e à sua saga são objetos de manipulação e transformação em narrativa lúdica por parte do leitor hiperlúdico. Acreditamos que é a narrativa um dos pilares da ficção, acompanhada das tensões e contratos que lhe são inerentes ao diálogo com o leitor e, em última instância, na condição de improviso que a narrativa toma com o aspecto do lúdico em ação.

4.2. Lusíadas 2500

Lusíadas 2500 é uma adaptação feita por Lailson de Holanda Cavalcanti do clássico *Os Lusíadas*, cuja missão é tornar contemporâneo o legado da obra

¹³⁹ Relato parcial da campanha mestrada por mim e citada anteriormente.

camonianiana para o público jovem. Para tanto, não apenas o formato de histórias em quadrinhos (HQ) foi utilizado como também uniu o épico com as aventuras das viagens espaciais, lançando o período áureo de Portugal para um futuro mil anos à frente. Assim, a imaginação é alimentada sobre duas vias: o espaço sideral inexplorado e um futuro desconhecido.

É um projeto composto por três livros, dos quais só o primeiro volume foi publicado. Como adaptação e obra ainda incompleta, dois percursos são possíveis ao leitor contemporâneo: é possível a investigação do leitor no original de *Os Lusíadas* ou, o que nos interessa sobremaneira, ao prolongamento da narrativa utilizando-se do suporte RPG para a construção narrativa lúdica dos dois últimos capítulos.

A capa da obra é um convite à aventura enquanto uma navegação pelo desconhecido, em que as estrelas norteiam navegadores e simultaneamente alimentam a imaginação da humanidade. A caravela dourada é o mecanismo que possibilita essa viagem, alusão ao momento áureo da coroa lusitana nas conquistas que marcaram parte da história das grandes navegações. A posição das personagens na capa ilustra a organização do cérebro com relação à razão e a emoção. No entanto, enquanto na esquerda temos o sentimento representado pela máquina, projeção de Camões, à direita se encontra o navegador, cuja razão é um traço dominante durante a narrativa. Embora ocorra uma divisão de tarefas em que o navegador busca o futuro e a máquina resgata o passado, nota-se um trabalho em equipe no qual emoção e razão caminham no sentido de desbravar o desconhecido.

O nome do grande escritor português, autor da obra que originou *Lusíadas 2500*, foi imortalizado (no sentido mesmo da manutenção da memória através de uma máquina) e atualizado na escrita dos jovens navegadores da rede mundial de computadores, batizando-o de KMOS 1575. Trata-se de um registrador, cuja tarefa é detalhar os combates e vitórias dos argonautas ao monarca, expedições fruto dos “(...) maiores sábios ao seu reino, para assim expandir sua tecnologia, produzindo grandes naus e elaborados instrumentos”¹⁴⁰, numa clara alusão à Dinastia de Avis e à escola de Sagres – propulsores do lançamento de Portugal na busca a outras rotas marítimas.

A representação da comunicação na forma de correspondência ao descrever os pressupostos da aventura e o papel do registrador logo na primeira

¹⁴⁰ Lailson de Holanda CAVALCANTI, *Lusíadas 2500*, p. I.

página da obra, com os dados do remetente e a data de produção, denunciam a fusão de linguagens, em que o papel do poeta soma-se à necessidade de registro numa perspectiva artística e visual da história lusitana.

Sua estrutura está organizada de forma que o texto visual se comunica com o texto verbal de caixa branca, abrangendo os diálogos da narrativa atualizada, enquanto que a caixa amarela contém estrofes do poema original¹⁴¹. Em momentos da descrição da obra primeira, tais trechos assemelham-se com uma narrativa em terceira pessoa, uma vez que o texto verbal continua relacionando-se com o texto visual.¹⁴²

Na reatualização da obra camoniana, o autor resgata não apenas os grandes feitos do passado, como vislumbra um futuro glorioso para Portugal, uma vez que o reino descrito na ficção científica corresponde a todo o planeta¹⁴³; continuando, por assim dizer, o projeto expansionista do século XV.

A reconstrução do passado distante cede espaço para a emulação de um tempo recente a partir da página XLXX. Mantendo-se os versos em caixa amarela, juntamente com os diálogos das personagens, tornam os versos não apenas representantes de feitos retratados pela obra original, mas reacende a glória de um futuro que está por vir ao traçar visualmente a aventura do desconhecido: “Mísera sorte, estranha condição”.¹⁴⁴

Na página XXI, o leitor é convidado traçar outra história possível em virtude da alusão feita a relatos não oficiais, apontando para possibilidades além narrativa, o que corrobora para o critério de criação ficcional cujas bases sólidas numa obra como *Os Lusíadas* não nega outros caminhos a serem trilhados pela aventura.

As personagens chamadas por Lailson de Holanda Cavalcanti de “sensitivos psiônicos”, nativos em contato com o colonizador, trazem outro elemento de importância ao universo dos RPGs. Enquanto na obra em análise são descritos como atores com visão diferenciada, na narrativa interativa eles são os responsáveis pela condução de tarefas de ordem sensitiva e mental. Historicamente, podemos situar as personagens com esse poder numa perspectiva propriamente metafórica,

¹⁴¹ Nos primeiros momentos do enredo, a obra inicia com o texto original. Cf. p. IV.

¹⁴² Praticamente todo o Canto III de *Lusíadas* 2500 reconstrói visualmente o texto verbal. Cf. Lailson de Holanda CAVALCANTI, *op. cit.*, pp. XCVIII-CXL.

¹⁴³ Cf. *Ibid.*, pp. VII-IX.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. CLXXXIV.

pois representa a instância em relação ao outro, o choque das civilizações na compreensão e no trato entre nativo e colonizador¹⁴⁵.

O fim do primeiro canto¹⁴⁶ acompanha a estrutura de *retomada* presente nas narrativas de RPG, colocando o leitor diante de uma situação de contemplação ou situação-problema que apenas noutro momento se dará o desenlace. Assim sendo, o fim do Canto I é na verdade um convite à continuação da aventura no Canto II. Este, por sua vez, cria uma *persona holográfica*, fazendo de Camões um registrador¹⁴⁷ ao utilizar um sistema batizado como CALÍOPE¹⁴⁸, espécie de 'narrador virtual', cujos eventos são contados em terceira pessoa.

O imprevisto com base no lúdico, presente no jogo de representação, toma forma nas divindades que traçam o destino dos aventureiros na obra em estudo¹⁴⁹.

Formas mágicas e ilusórias ganham auspício tecnológico com a *persona holográfica* do próprio poeta Camões frente o rei de Melinde no intuito do protagonista auxiliar o capitão a encontrar um aliado para a empresa. No encontro com o nativo, a tecnologia ganha auspícios de magia, uma vez que a história de uma civilização é apresentada por meio de um aparato que imprime imagens mentais na personagem sem que esta compreenda o funcionamento do equipamento. Interessante observar a função do holograma como um aparato tecnológico a serviço da reconstrução temporal¹⁵⁰, passado mítico que justifica a retomada da navegação numa perspectiva espacial. Ao mudar de branco para preto a cor das bordas das páginas no instante do uso do capacete, o autor simula não apenas uma navegação, mas a imersão da personagem e do leitor num ambiente paralelo àquele descrito na narrativa primeira, um novo olhar é *construído*.

Grande parte dos Cantos III e IV é dedicada à reconstrução do passado para o nativo, produzido pelo Configurador Audiosensorial Lógico e Orientador de Percepção Emulada –CALIPE¹⁵¹. A relação com a mitologia grega não é gratuita, enfatizando o belo por meio de poemas e relacionando estes com o texto visual:

¹⁴⁵ Lailson de Holanda CAVALCANTI, *op. cit.*, p. XXI.

¹⁴⁶ *Ibid.*, p. XLIV.

¹⁴⁷ *Ibid.*, p. LXXVIII.

¹⁴⁸ Segundo o *Dicionário de Mitologia greco-romana*, Calíope é Filha de Júpiter e Mnemósine. Musa da eloquência e da poesia épica, é a que os poetas se dirigem buscando inspiração. O ar majestoso, a cabeça cingida por uma coroa de ouro indicam sua supremacia entre as demais Musas. Tem nas mãos um estilete, as tábuas e, às vezes, uma trombeta. Segundo alguns, é mãe de Orfeu, p. 26.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. XLI

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. CXXX.

¹⁵¹ Lailson de Holanda CAVALCANTI, *op. cit.*, p. XCVI.

representação da criação virtual da história por meio dos textos originais de Camões. Em termos gerais, é essa “percepção emulada” que todo narrador e autor procura ao relacionar palavra, criação e leitor.

Com o objetivo de refazer a trajetória da coroa lusitana, o sistema fornece uma justificativa “audiosensorial” de fundo histórico para o avanço da viagem espacial como forma de retomar a missão dos aventureiros de ontem. Nos jogos de RPG esse recurso é chamado *background*, em que narrador ou jogador criam determinado passado para justificar eventos no presente.

A última cena da HQ representa uma parábola, ligando o programador ao navegador, ainda divididos pela embarcação que, diferente da capa, encontra-se acima das personagens, parecendo iniciar o seu vôo ao espaço sideral.

Finalmente, não podemos considerar a obra apenas uma adaptação, uma vez que existe uma comunicação entre o diálogo de personagens da HQ e o texto original. No limite entre o original e a recriação, a obra é atualizada com a transferência para essas novas linguagens, alimentada pelo desejo por enfrentar o desconhecido que, para a atualidade, é a imensidão do universo e a incerteza dos tempos futuros.

V. RPG, ESCOLA E CONSTRUÇÃO DA AUTORIA

5.1 Os encontros de RPG de ontem e hoje: das convenções para os fóruns da Internet

Compartilho da opinião de Daniel Mackay (2001) sobre os encontros sobre RPG para os narradores e jogadores. Além de um importante momento para editoras do ramo, as convenções dos anos 90 tornaram-se pontos de encontro, locais de troca de idéias e fonte de informações para novos jogos ou formas de narrar.

No entanto, devido a problemas de todo tipo, indo da mudança de olhar do mestre mais jovem em relação ao de longa data (talvez uma crise entre as gerações?) até um certo desaquecimento da indústria do setor, os narradores passaram a acompanhar a expansão dos serviços de Internet no Brasil, formando núcleos de comunicação centrados no gênero sob a forma de fóruns de discussão. O objetivo continua sendo o mesmo, fazer amigos e, principalmente, ajudar e ser ajudado no processo de pesquisa, montagem e execução de uma boa aventura de RPG.

Para tanto, é comum encontrarmos usuários solicitando auxílio quanto à elaboração de um mundo de RPG, bem como determinadas regras que respeitem uma lógica formal para que não se perca a verossimilhança da aventura.

O teor de muitas comunicações acompanha o caráter lúdico dos jogos em análise, posto que os relatos de jogos já concluídos e situações embaraçosas envolvendo os jogadores são freqüentes. Nesse sentido, podemos dizer que os fóruns são um poderoso aliado àqueles que se interessam em compartilhar elementos e opiniões sobre a arte de narrar e jogar.

Finalmente, esses fóruns na Internet não só tornam-se espaços socializantes, como afirma Lemos¹⁵², mas acredito que seja uma instância em que é possível o encontro e o cultivo de ficção, transformando *sites* de discussão em instrumentos comunitários cujo eixo é o gosto pelo lúdico, pelo ficcional e, em última análise, pelo resgate de estruturas numa perspectiva assíncronica.

¹⁵² Lemos apud Lúcia SANTAELLA, *Culturas e artes no pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, p. 118.

5.1.1 Diálogos da produção no RPG e seus desafios

A proposta de criação de mundo feita pelo usuário Arkanjo[SK], do fórum Valinor¹⁵³ é exemplar, uma vez que o autor abre mão de sua autoridade para receber novas colaborações. Desta forma, o texto cuja missão é promover um mundo ficcional inicialmente recebe contribuições múltiplas cujas referências a outras obras é latente.

Olá pessoal!!! O negócio é o seguinte. Estou começando a fazer um cenário d20 que tem como fundamento base um livro que estou escrevendo. Postei essa mensagem em outro forum pra tentar arrumar ajuda e estou tentando arrumar aki tb. Pra começar, pretendo fazer algo que difere dos padrões. Quero algo que seja diferente e interessante, quero fugir dos estereótipos, quero elementos bem diferentes dos tradicionais, pra começar, o "clima" do cenário. Vamos ir para um cenário qualquer por exemplo, como Forgotten Realms ou Arton, Greyhawk(...). Não quero algo como "Ah, hoje não tem nada pra fazer, vamos andar por aí, matar uns orcs e goblins, ganhar tesouros, ganhar xp, voutar pra casa ricos, comprar muitos itens magicos pra amanha matar uns ogros, gigantes pra ganhar maism ouro, mais xp para depois de amanha matarmos o dragão e salvarmos a princesa." Quero um cenário que valorize a interpretação, os sentimentos e dramas dos personagens e eu sei que isso é possível em D&D, não só in Storyteller.

A ótica do proprietário do tópico corrobora com a relação anteriormente apontada sobre RPG e narratividade. O tópico é longo, com cerca de 70 postagens, tornando impossível a análise de toda a trajetória da discussão. A seguir, listo apenas os comentários mais relevantes relacionados com a estrutura ficcional e traços de literariedade presentes no RPG.

Respondendo ao tópico, o usuário Dwarven Grunt procura complementar com uma proposta de narrativa muito curiosa, cuja ficção anula a função do herói por meio de um poderoso antagonista. No entanto, é a transgressão imposta ao protagonista o elemento inicial à trama, tornando a negação uma condição de reafirmação da necessidade de mudança da ordem estabelecida.

eu não me acho realmente qualificado para lhe oferecer ajuda, mas, lendo seu post achei que talvez alguém pudesse desenvolver minha ideia para encrementar

¹⁵³ <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?p=887020#post887020> Acesso em 26 out. 2007

seu cenário. Minha ideia constitui um cenário governado por um tirano (Pensei em um mago, mas talvez isso seja meio exagerado) que governa a maior parte do reino manipulando reis e clérigos, neste cenário averiam inúmeros de casos onde monstro(Dragões, esfinjes, Quimeras, sei lá me inspirei na mitologia grega, mas você é quem sabe) atacavam pessoas vilarejos ou até cidades frequentemente e sem nenhuma explicação. Em um mundo assim, apareceriam vários heróis para enfrentar essas ameaças, no entanto, o Governador(como resolvi chamar o Tirano) proibiu qualquer ato de heroísmo com a alegação de que isso seria tarefa para o exército ou para os guardiões místicos(achei que poderia encaixá-los aqui), a pena para quem bancasse o herói seria a prisão, devido ao grande número de heróis presos, foi construída uma cidadela-prisão em uma região desértica do reino.

*Os guardiões místicos no entanto começaram aos poucos a duvidar das boas intenções do Governador, reprimindo o surgimento de novos heróis, isso causou uma grande divisão interna entre os guardiões. Como resultado mais e mais guardiões sofrem do vazio interior alguns procurando assim o exílio e outros apoiando grupos de heróis rebeldes. Esses grupos tem como objetivo continuar a combater os monstros e derrubar o governo. É por isso que o exército tomou as cidades a procura de rebeldes (Embora ajam rumores de que o exército também procura por artefatos mágicos que trariam mais poder ao governador), andar por estradas também é perigoso se você é um herói que não quer ser preso. Embora a presença do exército nas cidades intimide os heróis a mostrarem seus rostos, não consegue evitar(ou não quer evitar) os ataques a cidades de outras raças(Pensei em orcs, mas achei meio batido) ninguém sabe de onde vem essas raças (a rumores de que vem de reinos distantes) mas elas vem saqueiam as cidades e desaparecem. Espero que isso tenha trazido boas ideias se não te trouxe eu posso usar isso mais tarde, como pode ver não está terminado, mas também não adiantaria fazer um cenário inteiro e você achasse uma M*rda por isso ve o que você acha e da sua opinião.*

As lacunas presentes aos olhos dos actantes ou leitores são propositais e, por meio destas, o narrador vai produzindo possibilidades de tramas e individualizando o texto inicial. A contribuição de outros usuários promove uma construção de possibilidades de enredo, tendo como base as informações iniciais do responsável pelo tópico em discussão. Essa característica é muito clara no GURPS, cuja leitura seletiva é possível pela liberdade com que manipulamos o texto durante a leitura. Prática singular também nos fóruns, cujas leituras e respostas são facultativas, quase como uma narrativa interativa, em que leitores omitem informações na esperança de uma melhor contribuição, como no diálogo abaixo.

*Post Original de **Dyeison***

Legais as ideias, os Guardiões me lembram os Jedi. MAs tem de haver um foco, o lugar livre do Tirano (mago, talvez?). Uma cidade criada em conjunto por todos os rebeldes, um ;lugar seguro, orto de todas as pessoas de bom coração (afinal, o mundo de campanha também tem que ter boas coisas, não só sofrimento.

Gostei da ideia, mais, já tinha pensado nisso, só não postei antes por que não era uma ideia muito bem formada, mas quando pensei nisso tudo, também levei em conta a classe de Samurais que Dyeison falou e por isso pensei em reinos

*mais distantes que começam a ter relações com o reino em questão, mas achei que se eu descrevesse o cenário todo da maneira que estava na minha cabeça, privaria a participação de alguém que tivesse uma boa ideia sobre um desses reinos, mas, valeu o toque.*¹⁵⁴

Segundo o usuário, é necessário um *locus* de manutenção e evolução sistêmica da narrativa novelística, conhecida como campanha pelo público jogador. Embora a ideia seja justificada como uma estrutura importante até para a elaboração de outras tramas, fica patente a relação da proposta do leitor com referenciais de ficção científica nos moldes do filme *Star Wars* (1977).

Ainda na postagem descrevendo deuses, anjos e arcanjos¹⁵⁵ ao detalhar o mundo, Arkanjo[SK] se preocupa com o roubo de informações sem se dar conta de que a criação é por si um jogo de apropriações de elementos particulares a outras obras. Tal procedimento ocorre numa via de mão dupla, principalmente observando-se o espaço de discussão, permeado por usuários cuja prática de acumulação elementar da ficção é uma constante não apenas num espaço público como a Internet, mas em obras como *Vampiro: a máscara*, em que a relação da criação com a pilhagem intertextual é didaticamente clara.

Muitas pessoas inspiraram **Vampiro: A Máscara** aquelas a quem tive o privilégio de conhecer e aquelas cujo trabalho ouvi, vi, ou li. Este jogo foi criado pelos esforços e pela criatividade de muitos; nenhuma pessoa seria capaz de criar sozinha nada nesta escala.

Cada um de nós tira ideias e pensamentos de outros e os passa adiante. Podemos desenvolver a ideia, o conceito ou a semente, jamais podemos requerer sua autoria. O que chamamos de criatividade é realmente evolução. A criatividade está em ocultar as fontes. Se uma ideia for alterada a ponto de ocultar sua fonte, ela será vista como de vanguarda (...).¹⁵⁶

Mas como fugir desta realidade colocada por Mark Rein Hagen? O responsável pelo tópico relata a sua angústia ao tentar criar publicamente um mundo de RPG:

¹⁵⁴ Resposta do usuário Dwarven Grunt.

¹⁵⁵ Entrei em contato com o usuário Arkanjo[SK] para investigar sobre a relação entre o seu apelido no ciberespaço e a classe de personagem de mesmo nome. Não existe, segundo o colaborador, relação alguma, foi uma escolha aleatória.

¹⁵⁶ Mark Rein HAGEN, *op. cit.*, p. 269.

{DÚVIDA DE JOGADOR E ESCRITOR PARANÓICO: Pessoal, eu sou muito, mas muito paranóico com algumas coisas. Aí vai algo (sei lá, estúpido?): Quais são as chances de nós (eu, vcs...) sermos copiados(plagiados, roubados...) por alguém que ache alguma informação nossa aki (coisas criadas por mim, por

vocês, etc...)??????????? Sou meio Malkaviano em algumas coisas e imagino se eu postar informações de classe, raças e histórias de meu livro e ser plagiado por algum vizitante que ache isso por acaso... vcs q postam coisas assim aki num pensam em coisas assim não??????(não q vcs vão plagiar, afinal vcs ajudam e tb postam informações assim!!!!!! Me preocupo com algum nmavegante desocupado que resolva plagiar algo que encontrar por acaso... desculpem se foi meio viajante e louco nas coisas, mas sou realmente paranóico em relação a isso e num consigo dormir direito pensando bobagens

O colega na sequência não pensa no plágio como um problema, até porque ele deixa clara a retirada e transformação elementos pertencentes a outras obras, como é o caso do rei que governa outros reis na obra de J. R. R. Tolkien. Escreveu Dwarven Grunt:

Bem, confesso que não tinha me inspirado em Star Wars para criar tudo isso(Apesar de ser fã de Star Wars), me baseiei em Aragorn para criar um rei que governasse outros reis, mas, achei que em um ambiente onde você tivesse que tomar cuidado com tudo e todos, o mestre teria chances maiores de narrar uma aventura com uma grande dose de acontecimentos inesperados, daí resolvi tornar o "Governador" maligno para aumentar as possibilidades de conflito. Bom, me parece que meu cenário precisa de muita melhora, mas todos até agora parecem ter gostado da idéia básica, não me preocupo com plágio, mas, acho que se alguém se preocupar com isso basta mandar mps isso, mas, isso realmente tornaria a conversa muito individual, por isso pesso a todos que mantenham uma consciencia limpa, confio na boa fé de todos.

O lembrete de Dyeison é didático sobre a relação do Homem e o seu espaço e das sociedades e culturas entre si, elementos sem os quais torna impossível uma base para pensar intrigas, enredos e situar os heróis no processo de busca que compreende a aventura. Neste sentido, é interessante a proposta de mapas¹⁵⁷, pois os mesmos são encontrados em inúmeros livros do gênero, como forma de criar uma geografia da fantasia.

¹⁵⁷ Foi lançado na década de 1980 um Atlas sobre o Planeta Krynn, baseado no jogo *Advanced Dungeons & Dragons- Dragon Lance*. Segundo o mestre e meu mentor de *roleplaying* Henry Guimarães, era comum leigos ao gênero adquirirem o mapa apenas pela riqueza de detalhes. No entanto, não encontrei referências sobre a obra nas pesquisas realizadas.

Estamos discutindo política sem termos um chão para pisar (literalmente), não colocamos nada sobre geografia (e isso é muito importante). Não sei se podemos mandar mapas pelos posts, mas podemos trocar eles pelo email, ou coisa assim.

Ao defender a relação entre nível tecnológico na criação do mundo, fica patente a circulação de informações de suportes como animação (*Akira*), cinema (*Matrix*) e Videogames (*Final Fantasy VII*) na fala de Arkanjo[SK]: Em *Akira*, o acordar de uma criança é aguardada por uns e temido por outros, cujo poder assombra a todos; em *Matrix*, a utilização do ser humano como bateria pelas máquinas; e, por último, *Final Fantasy VII* é um RPG criado para videogame e ambientado numa sociedade alicerçada na tecnologia e na magia, carregando ainda traços da cultura medieval. Em termos gerais, podemos notar que a manipulação e a recriação da ficção agradecem anonimamente à produção do seu tempo.

Além do mais, os Guardiões não são muito comuns lá... pois o povo aprendeu a usar os poderes dos guardiões para gerarem energia e adivinhem só!!! Eles caçam os guardiões e os usam como bateria... dizem as "lendas" que grande parte do continente é abastecido por UM CARA cujo o poder dizem que chega perto aos dos deuses... ele é mantido em "animação suspensa", dormindo... fica aquela coisa de "O que será que vai acontecer se ele acordar?"

Eu tenho bastante idéia para a parte evoluída tecnologicamente, mas a principal, a "primária" é a medieval...

As dificuldades decorrentes da autoria atingem o usuário, que persiste na participação dos colegas para minimizar a sua crise, solicitando do público um auxílio para a criação do aspecto medieval. Novamente Arkanjo[SK] reforça a necessidade de compartilhamento das informações e narrativas, como autor que abre mão do seu poder divino da criação em prol do fluxo de informações na relação autor – audiência.

Eu tenho tido + idéia do mundo evoluído tecnologicamente doq eu planejo fazer primeiro, o + medieval... e atualmente as idéias tem vindo de forma + devagar... eu tipo q enpakei e num sei pra onde ir... novamente estou nakela situação, como um deus olhando pro vazio antes da criação e pensando "que diachos eu ponho aki?????" ... e como num sou um deus eh dificil fazer essa tarefa sozinho... por isso peço ajuda aki.

Ao ajudar o colega, é indicado o papel do vilão como o ordenador de aventura, uma vez que é este o sujeito a causar o desequilíbrio na narrativa. Neste sentido, não existe intriga sem a circulação de poder. Assim, a contra-parte representada pelo herói (disjunto), investe na aquisição de competências e valores modais como modo de propiciar o desenlace e o retorno à tranquilidade de ontem.

Quando eu criei o meu cenário de d20 eu comecei pelo vilão da coisa toda.

A condição de incerteza e imprevisibilidade orienta a imaginação do leitor, ampliando as chances para uma construção de aventura baseada em lacunas apresentadas pela narrativa, cujo desconhecimento do jogador torna-se possibilidade de criação pelo mestre.

Por ser uma terra naturalmente muito poderosa magicamente ela por séculos desde sua descoberta tem sido alvo de ataques de diversos reinos ambiciosos querendo expulsar os elfos de suas terras e tomá-las para si, embora até hoje a terra ainda permaneça intacta. Os elfos tem resistido bravamente durante anos, mas com o crescente ataque, não se sabe até quando os elfos irão agüentar.¹⁵⁸

O caso acima, de Arkanjo[SK], cria conflitos com base na geografia dos povos locais, colocando em dúvida a resistência dos elfos no decorrer das campanhas de RPG com base no maravilhoso bélico. Deter a pilhagem dos outros é um poderoso início para formular as aventuras, baseadas no enredo da sobrevivência contra a tirania de regiões vizinhas.

Durante a seleção das melhores postagens sobre criação de mundo em relação aos elementos pertinentes ao ficcional, foi comum os usuários afastarem-se da proposta inicial ao direcionarem os debates sobre o equilíbrio das personagens, bem como suas características e funções no decorrer da narrativa. Tal desvio se deve, além da falta de obrigatoriedade na linearidade do tema, à impossibilidade de separar o universo da narrativa e o seu condutor, a personagem, enquanto sujeito da aventura.

¹⁵⁸ Postagem número 36.

Em outra postagem proposta por Arkanjo[SK] como forma de organizar as idéias sobre criação de mundo, o usuário Armitage¹⁵⁹ parabeniza e sugere reflexões com base em publicações conhecidas do gênero. A pesquisa deve ser uma prática constante, como lembra o internauta e bem observado por Andréa Pavão (2000) ao traçar as práticas leitoras dos jogadores do gênero. As idéias do usuário vêm ao encontro das considerações trilhadas por Sonia Rodrigues (2004) no que tange ao aspecto de representação de papéis no sistema de *storyteller Vampiro: a máscara* cujas características foram discutidas em capítulo anterior.

Ainda sobre a resposta do colega, a forma como ele relaciona elementos de ambientação e descrição numa esfera macroestrutural (caso da política e relações internacionais) com a condição privada da personagem (seus atributos e elementos que corroboram para sua profundidade enquanto ser na narrativa) indica que a relação personagem e sociedade ficcional devem caminhar em sintonia como forma de criar tramas mais bem elaboradas.

Parabéns Arkanjo! Muito legal o cenário.

Uma dica: tente pôr as mãos (ou apenas os olhos) no GURPS Fantasy 4ª Edição, pois é uma ferramenta justamente para isso, construir mundos de fantasia. Pelo pouco que lí, tem tudo que é preciso pra se construir seu próprio cenário, e serve pra qualquer tipo de ambientação que você tenha em mente, e pra qualquer sistema.

Citação:

*Quero um cenário que **valorize a interpretação, os sentimentos e dramas dos personagens** e eu sei que isso é possível em D&D, não só in Storyteller*

Arkanjo, o que pode ser feito nesse sentido? Que características você acha que podem ser atribuídas à ambientação, para que esta estimule/promova esse tipo de jogo - interpretação, sentimentos, e dramas - de fato?

Analisando Vampire temos:

- *mais características sociais no sistema (atributos sociais por ex.)*
- *mais características internas do personagem/potencialmente dramáticas (Humanidade por ex.)*
- *elementos da ambientação que estimulam esse estilo de jogo (facções fundamentadas em ideologias, geralmente antagônicas, deixando assim a "cama pronta" para política e intriga inter-faccionais)*

Analisando os RPGs que promovem esse estilo de jogo, pode ser útil para identificarmos características que promovem esse estilo de jogo. E a partir daí tentar inserí-las no seu jogo.

¹⁵⁹ Mensagem número 4.

Por hora é tudo que posso contribuir Arcanjo.

Numa resposta¹⁶⁰ a outro usuário, Arkanjo[SK] relaciona o mistério da sua reta do tempo com as possibilidades de aventuras, tendo em vista o programa narrativo de uma determinada classe de personagem. Recurso utilizado por diversos manuais de mundo, como *AD&D Ravenloft*, *GURPS Fantasy* e *GURPS Ciberpunk*, em que eventos descritos numa linha temporal favoreçam a construção linearmente paralela aos eventos principais, formando enredos entre um e outro acontecimento oficial descrito na linha temporal original.

Eu tenho meus segredos guardados sobre a verdade sobre as divindades, o Grande Humano etc e tal. Mas estou prerando a linha até que algumas das verdades comecem a aparecer.

*Para o Elminster: Por coincidência eu tinha algo parecido em mente, só que não são os Metas que o mantêm preso, embora eles tenham um papel importante nisso tudo. Apesar de as pessoas no cenário ainda não saberem, ao contrário doq eles pensam, O Grande Humano está vivo e preso no Vazio. Acho bem provável que quando descobrirem eles comecem uma campanha para libertação de seu Deus, e por conseqüência, salvando o mundo, que **teoricamente**, estaria morrendo devido a ausência das Divindades. Porém, alguns acreditam que o mundo estema mudando e não é pela ausência dos Deuses. A verdade ainda é um mistério.*

A última frase denuncia o clima de ocultação da verdade no lúdico da narrativa, pois são justamente essas negações que possibilitarão na subjetividade e a individualização do mundo sob os auspícios de cada narrador. Reflexão reforçada por Margrave¹⁶¹, comentando sobre a necessidade de deixar lacunas na linha de eventos, gerando mistério e, logo, possibilidades de criação por parte do mestre e jogador. O clima de incerteza, com perguntas mantendo-se sem resposta é, na verdade, um convite à transformação do enredo pela formulação de uma campanha ou uma aventura como índice de encontro com a verdade ou, se preferir, propiciando um outro olhar em virtude dos eventos no jogo.

Bacana seu cenario kra ^^

Agora, o q são "as raças"? heheh

E lembre-se tecnologia é até uma roda ou uma carroça, até q ponto as raças evitam tecnologia

¹⁶⁰ Postagem número 9.

¹⁶¹ Postagem número 18.

Se vc quer umas dicas de um "wannabe writer"

Vc quer um misterio? Borre um pouco a linha do tempo, deixe coisas em duvida, não gere acontecimentos certos, se os humanos falassem q todas as guerras rolaram pq as raças traíam os humanos

Existe ateísmo agora q os deuses se foram? Ou culto a deuses falsos? O q os druidas adoram?

Não crie um panteão e uma ideia legal, deixe q cada um tenha sua visão sobre os deuses, as raças q parecem mais ingenuas podem pensar neles como "espíritos bondosos" e alguns humanos mais paranoicos podem pensar neles como seres assustadores

Se vc quer botar os seres humanos como "pequenos" no universo, eles terem tanto poder (tecnomagia, expulsar os deuses, dominar tudo) não ajuda, e se um desses caras das raças conhecer mais q os humanos, ou for bem mais poderosa mas não ter se envolvido nas guerras (tipo o inconnu de vampire)

5.1.2. Orkut e a simulação da aventura do *roleplaying game*

Na comunidade Idéias para Aventuras¹⁶² do site de relacionamentos Orkut, a proposta de narrativa tenta se aproximar de uma campanha de *roleplaying*, regrada por elementos do maravilhoso como entidades auxiliares, artefatos mágicos e novas habilidades adquiridas de outras *quests*.

Os comentários em *off* são aqueles definidos pela instância do lúdico, da relação jogador e grupo, enquanto as afirmações e solicitações classificadas por *on* indicam a representação de seu personagem pelo usuário. A metodologia empregada é um poderoso indicativo da confusão ocorrida entre os jogadores no momento do jogo, posto que o fator de representação se perde muitas vezes na figura do próprio jogador.

Escreve Bryan

OFF>> vamos voltar a ativa gente...

ON>> Apos algum tempo treinando os dias se passam e eu e os outros nos preparamos para a viagem um pouco mais fortes e habéis... eu e edu nos juntamos e invocamos aliados da natureza... evocamos alguns pegasus e seguimos viagem até o portal.

com algumas habilidades novas e armamento tb.

OFF>> gente, se vcs n quiserem viajar dessa maneira por mim posso apagar minha postagem.

¹⁶² <http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=41034&tid=2545771128742303743> Acesso em 30 out. 2007.

O grupo recebe a missão de proteger o reino indo até um portal com o objetivo de selar a passagem. O termo “Libertadores” corrobora com a função do herói definida por Vladimir Propp, cuja principal tarefa é a busca do estado de tranqüilidade e o enfrentamento do antagonista.

Thiago(Valcris)

A reunião finalmente acaba e a decisão foi a seguinte:

Os exercitos protegeram as cidades enquanto os Libertadores (nós) agem.

Finalmente livre, pego meu grifo e saio a procura do 1º portal..

Enquanto isso...

Uma tropa de varios tipos de inimigos marcha para o portal tbm, mas eles jah estão bem perto, tão perto q os com melhores aldições jah podem escuta-los...

Enquanto o grupo se esforça para voar até a região onde está o portal e o amigo a ser resgatado, o mesmo se vê em apuros com um NPC cuja tarefa é proteger a passagem.

Rasquien comenta:

On: Acordo pela manhã logo com o sol batendo em meu rosto... abro os olhos e vejo que ainda não há ninguém proximo de mim. Levanto, guardo meu saco de dormir, lavo o rosto e preparo um chá um pedaço de pão com mel para comer.

"Mas que droga... eu pedi a eles que estivessem aqui quando o sol nascesse... mas eles estão atrasados... não é possivel que eles tenham esquecido... por favor pessoal... não demore, ou todo nosso esforço irá valer de nada."

Pego a estátua do primeiro guardião e fico olhando-a... é um gargula com dentes enormes... realmente muito feio... o numero do portal bate com o da gargula... o numero 1.

De repente, enquanto estou sentado em uma pedra esperando por meus companheiros, o portal começa a dar sinais de que está ativando... um frio assombroso passa pela minha espinha e o temor pelo pior acontece. Eles estão atrasados.

Um grito agudo como de mulher é ouvido ao longe... eu caio de dores no chão pois fico surdo por alguns instantes e atordoado pelo grito... mas posso observar que o grito vem das duas mulheres entalhadas na rocha.

Então magicamente uma forma começa a sair do portal que aparentemente não muda a aparência... é como se uma parte da rocha estivesse saindo no formato de um humanoide... com asas?

Então a rocha do portal se desprende da criatura e posso ver claramente a figura de uma belissima mulher ruiva com pequenas asas em suas costas, lábios carnudos e seios fartos, pernas que deixariam qualquer homem sem folego. Ela olha para mim e diz: "Nunca achei que a primeira criatura que eu testaria meus poderes seria um elfo nojento... levante-se... não gosto de matar quem está prostrado!"

Levanto-me com minha cimitarra em mãos quando uma bola de fogo explode em minha direção.

O RPG possui um público majoritariamente masculino, embora esse panorama atualmente aponte para uma maior inserção do gênero feminino na narrativa enquanto actante. A descrição sensual da antagonista que passa pelo portal deixa claro: é uma simbólica luta de gêneros, reflexo da divisão do trabalho contemporânea e da tentativa do homem em manter o *status quo*. O bélico se explica por si, sem indicações dos motivos da antagonista, tornando-se simplesmente um convite ao combate. Uma vez bem sucedido, deve o protagonista fechar o elemento criador de novas personagens causadoras de intrigas: o portal. O ataque surpreende o herói, punido indiretamente pelo atraso do restante do grupo e deixando um combate claramente desequilibrado do ponto de vista bélico.

Unleashing publica o feito da sua personagem, invocando poderes na busca de proteção para o grupo durante a ação, enfrentando ataques de NPCs aleatórios e atrasando a equipe no salvamento (ou ajuda) da outra personagem ao enfrentar o demônio noutro evento da narrativa.

Siriann

Realmente, o calor da batalha é cada vez maior. Vendo que todos estão em apuros, Siriann invoca o poder de sua divindade para lançar sobre o grupo uma magia que trará proteção contra os ataques. Ainda assim, parece não ser o bastante, sendo que durante a conjuração uma flecha lhe atinge o ombro esquerdo, quase o fazendo perder a magia. Com proteção mágica reforçada, Siriann aproveita a oportunidade para curar alguns ferimentos causados aos membros do grupo, auxiliando assim a reestabelecer a força para o combate.

(...)

Naturalmente estou em desvantagem pois ela é mais poderosa que eu... mesmo usando minhas transformações e minhas magias, não consigo derrotá-la. Sua regeneração é muito forte e não tenho muita idéia do que fazer para feri-la mais. Então eu dou um salto para trás dando-me espaço para olhar à minha volta... mas não vejo nem sinais dos meus companheiros.

"Não é possível que eu vá ser derrotado antes de encontrar com meus amigos... o que será que está os fazendo demorar? Edu não é de se atrasar tanto."

Então uma luz me vem à mente... OS IMORTAIS! Como durante a luta, a estatua do gargula caíra no chão, eu apenas me defendo da espada do demônio enquanto procuro a estatua e a acho perto da pedra onde eu estava sentado há pouco. Corro até ela mas levo um corte profundo nas costas que me faz cair no

*chão perto da estátua... estou sangrando muito e só me resta uma fraca magia de cura... o suficiente para estancar a hemorragia.
Ativo a estátua da Gargula e rapidamente ordeno a ela que me proteja enquanto eu me curo... A Gargula volta-se contra o demonio e parece estar ganhando tempo para mim enquanto eu lanço "CURAR FERIMENTOS MODERADOS"*

História com pontos de vistas diferentes. Enquanto a primeira equipe (o grupo propriamente dito) possui uma atuação positiva, garantindo a sobrevivência, o outro é constantemente atacado ao enfrentar sozinho o antagonista que ultrapassou o portal. O herói, no entanto, utiliza-se de magia para curar-se e evocar uma entidade auxiliadora para minimizar a ausência dos demais actantes. Um novo usuário entra em cena com a sua personagem para salvar o protagonista em virtude do atraso do restante do grupo. Lummy descreve a sua ação em relação aos demais eventos:

Aproximando-se do Portal, Lummy ouve sons como de uma forte batalha. Corre em direção ao local, e ao longe vê um homem caído no chão como que usando algum tipo de magia; uma mulher aparentando ser incrivelmente linda e ao mesmo tempo perigosa, como se estivesse sendo impedida por algo parecido com uma gárgula de atacar o homem que estava no chão.

- Ele está em desvantagens, deve estar ferido... Preciso ajudá-lo! Mas como vou ajudá-lo se nem comecei meu treinamento de magias?! Se eu já soubesse controlar a transformação em Dragão...

Pensativa, ela precisa tomar uma rápida decisão. Não tem poderes mágicos para ajudá-lo, mas não pode deixá-lo morrer...

Então se levanta, tira a capa, pega seu arco e põe fogo nas flechas, esconde-se atrás de uma rocha e mira as flechas em direção da mulher ruiva e começa a atacá-la

A mulher recebe as flechas de fogo como se fossem nada, mas mesmo assim ela procura de onde as flechas estão vindo. Não consegue achar, então começa a lançar bolas de fogo em todas as direções.

Lummy é acertada na perna por uma bola de fogo

- Droga! Ainda bem que o dano foi na minha perna, posso continuar a atirar contra ela!

Continua assim o ataque

Produzida coletivamente, respeitando-se o ponto de vista de cada actante e os seus motivos no corpo da narrativa, é possível retirar histórias diferentes para um mesmo evento através da releitura dos actantes em jogo. Na sequência, a leitura da ação por Rasquien.

On: Vejo algumas flechas fazerem cócegas na mulher demônio e então aproveito que a gárgula está entre mim e ela para poder recuar um pouco... vejo as inumeras bolas de fogo que aquele ser bizarro arremessa para todos os lados...

atrás de uma rocha, ouço um grito de mulher... bem onde uma bola de fogo explodiu... Mancando e confiando na gargula, vou até lá e vejo uma garota elfica com sua perna esquerda queimada e um arco longo caído ao lado dela... falo então em elfo:

"Garota, fuja daqui... não derrame seu sangue à toa nessas colinas... essa luta não é sua!"

Vejo que ela sente dor na perna, mas nada posso fazer de imediato, pois tenho um inimigo mais perigoso em nossas costas...

"Eu vou tentar distrair aquele demônio... e você vai fugir... a não ser que você me convença que Gaia a enviou, você vai fugir!" - Falo com certa autoridade mas com a voz um pouco tremula.

Então pego minha taça elemental, encho-a d'água e convoco meu elemental d'água e o comando: "Proteja-nos daquela mulher demônio!"

Enquanto o elemental avança até ela, eu retorno a gargula à forma de estátua, pego a garota pelo braço bruscamente e tento correr com ela dali... fico distante o suficiente para não perde-la de vista, e vejo meu elemental seu massacrado por ela!

"Edu, Valcrist, Skar, Sioran, Felix, seus idiotas... porque demoram tanto? Gaia foi quem nos mandou nessa missão e vocês fazem isso comigo agora? Depois de tanto tempo me abandonam? Droga!"

A garota se levanta e mostra-se firme... parece abalada com o poder do demônio, mas não mostra vontade de fugir.

Como ultimo recurso, pego a flauta e fico preparado para utilizar um de seus poderes. Vejo que em poucos minutos, meu elemental é derrotado. Ela ouve o som da flauta e caminha em nossa direção.

"Prepare-se" - digo eu.

Além dos itens mágicos constantemente utilizados por Rasquiem como forma de buscar equilíbrio ao combate, são evocadas entidades auxiliadoras ligadas aos elementos da natureza. Assim, tanto os elementais¹⁶³ quanto os itens mágicos servem para propiciar ao actante conhecimento e poder para enfrentar o antagonista.

¹⁶³ Entidades evocadas por meio de encantamento relacionadas a um dos quatros elementos da natureza, fogo, terra, água e ar.

5.1.3. Lendas Lendárias: o resultado do desconhecimento das estruturas da narrativa e do papel do actante.

Em Lendas Lendárias¹⁶⁴, do fórum Valinor¹⁶⁵, a falta de referências sobre a personagem resulta em fracasso de interpretação por parte do jogador, culminando com a morte do seu protagonista e o fim do jogo. As estruturas exigidas para a condução do actante ou para a proposta de uma aventura, aqui defendidas como necessárias ao bom andamento da atividade lúdica, nem sempre são observadas principalmente pelo jogador iniciante. Mesmo no desconhecimento dos termos literários e ficcionais em pauta, o não cumprimento das estruturas literárias e ludo-morfológicas resultam em fracassos.

O exemplo seguinte ilustra problemas de uma personagem e as suas escolhas desastrosas. Os guerreiros santos, conhecidos no sistema *AD&D* como paladinos são considerados pelos mestres como o tipo de personagem cujo equilíbrio depende em muito da sua temática, ligada à bondade e aos preceitos religiosos de sua ordem. O resultado da bebida, do assédio sofrido pelo actante e da falta de cuidado para com o percurso do sujeito por parte do jogador resulta na inversão da busca promovida inicialmente pela narrativa e, logo, o total fracasso do paladino e o evidente insucesso do jogador na condução da personagem.

Eru, o Ilúvatar

Dessa outra eu fui testemunha, e falo em primeira pessoa:

Um conhecido meu nunca soube fazer paladinos... E jogando como tal, foi enviado pelo sacerdote da sua ordem para negociar com os nobres a divisão das terras de uma cidade recém conquistada com eles (isso em Ravenloft). Deveria exigir para a ordem pelo menos 3 das 5 áreas conquistadas nos arredores da cidade tomada.

¹⁶⁴ Os eventos descritos neste tópico fogem ao sistema de regras e condutas da ficção. Erros de interpretação, relações de poder entre mestre e jogador e falta de referencial na construção e condução da personagem, plana ou esférica, são alguns dos temas abordados, colecionando o que muitos jogadores consideram uma aula de teoria da ficção e da personagem: o que não fazer num percurso narrativo com a sua personagem ou na condução (no papel de narrador) de um grupo de actantes. Embora com traços cômicos, sua finalidade funde-se entre a necessidade de registros dos eventos imemoriais e um alerta dos erros que podem finalizar uma narrativa devido à morte do herói ou da desestruturação da plena do que podemos chamar de equilíbrio morfológico: o actante, a sua função e o seu percurso no enredo. Também os erros de grafia e digitação foram deixados no original, procurei relacionar apenas os eventos mais pertinentes ao eixo da pesquisa.

¹⁶⁵ <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?t=10822&highlight=Lendas+Lend%EArias> Acesso em 30 out. 2007.

Daí, o infeliz vai pro lugar marcado e começa a encher a cara 😞... e aí uma mulher no recinto começa a seduzir ele 😏 e aí ele no meio disso tudo concorda em dar as terras pros nobres em troca de paz com a Igreja... 😞

E ele sai, e encontra os outros pcs (não tinhamos ido com ele) e ele nos conta da gracinha enquanto só conseguimos pensar (que imbecil... 🤡). Prosseguindo, ele resolve voltar lá pra tentar convencer os nobres a desfazer o negócio, é

humilhado e, como bom paladino... 🤡 abaixa a cabeça e sobre risos e vaías se retira do lugar. Depois, como um bom paladino, resolve tentar matar os nobres para reaver os documentos que assinara e falha... 😞

*Então eles enviam ao lorde Drakov a documentação para formalizar a posse das terras. E o Paladino vai atrás de Drakov (🤡) para dizer que eles estavam mentindo (perjúrio de paladino é f***... 🤡). Quando ele tenta finalmente roubar o lorde, é preso, destituído pela ordem e submetido a julgamento. 😞*

E pra concluir, como um bom paladino, no meio do julgamento, ele... 😞...se mata pra fazer outra ficha de algo melhor... 🤡🤡

Também a ausência de verossimilhança da personagem para com a situação pode colocar toda a aventura em perigo e, na vida real, a frustração de uma atividade que se encerra com um final trágico, como o narrado abaixo.

Thyago Potter Virbickas

sempre jogo com um paladino que resolve tudo com bolas de fogo o GRANDE PALADINO MAGNOPIROL e um dia estávamos num parco e um polvo enorme pegou a ponta do barco para querer comer todo mundo a isso é normal tinha um carregamento de pólvora eu e o anão do grupo pegamos alguns barris de pólvora e rolamos na direção do polvo e lógico FIRE BOLL CABUMmmmmmmmmMhehehe o polvo morreu o barco afundou e a turma toda quase que me mata aqui no mundo real isso aconteceu durante uma partida de calipe

Como ficção paralela à dura realidade enfrentada pelo jovem, o término brusco da narrativa representa o retorno ao massacre do real, algo a ser impedido até que a função do herói ocorra em sua plenitude. Fusão de ficção e realidade, uma mesa de jogadores em plena atuação é menos curiosa do que as impressões de Sonia Rodrigues ao observar que (...) *não tem sentido um livro de regras com o objetivo de ensinar a jogar ficção em grupo, a produzi-la, confundir criador e criatura. É evidente, esperam-se todos os jogadores vivos ao final do jogo.*¹⁶⁶ Assim, a

¹⁶⁶ Sonia RODRIGUES, *op. cit.*, p. 82.

relação entre fantasia e realidade comumente aceita entre jogadores torna-se estranha aos não jogadores em virtude do caráter de representação próprio do RPG.

A falta de criatividade muitas vezes prejudica a aventura uma vez que os enigmas do narrador implicam uma atitude menos física e mais intelectual, gerando uma série de imprudências. Na temática do mago, pressentindo uma aura maligna, caberia ao restante do grupo notar que se tratava de um antagonista com poderes e habilidades não combatidas necessariamente com ataques físicos, relação de causalidade não observa pelos membros da narrativa.

Segundo a narração do usuário Lestat:

*...bom...um grupo medieval achou uma caverna e a elfa decidiu adentrar pra investigar, nisso eu tinha narrado: vcs ouvem passos, o mago do grupo percebe uma aura maligna emanando do lugar...
A elfa decide adentrar e mal bota os pes na caverna recebe 2 flechadas certeiras e cai inconciente, o ranger do grupo decide correr pra pegar o corpo da elfa e salva-la...ela se aproximou e levou tb 2 flechadas e caiu demaisda em cima do corpo da elfa 🤖, o centauro do grupo em toda sua agilidade e IMPRUDENCIA 🤖 decidiu fazer o mesmo salvando o corpo desmaiado das duas...ele conseguiu pegar os corpos mas na hora de fugir recebeu duas flechadas e caiu por cima das duas...foi a vez do outro elfo q tentou salva-los...ele decidiu atirar uma flecha pra dentro da caverna e salvar o grupo 😊, o mesmo denunciou sua posição e recebeu duas flechadas caindo em seguida 😊...
eu parei ai a aventura pra continuar esse sabado...mas com certeza com um grupo competente desses TUDO VAI CORRER BEM 🤖hahahaha*

Na seqüência, Anjo Azrael refaz a narrativa e desmente o ocorrido.

Citação:

Post Original de lestat

o centauro do grupo em toda sua agilidade e IMPRUDENCIA decidiu fazer o mesmo salvando o corpo desmaiado das duas...ele conseguiu pegar os corpos mas na hora de fugir recebeu duas flechadas e caiu por cima das duas..

deixa de ser caozeira lestat eu não cai eu resisti a flechada e larguei a vivi e salvei o conan seu tosco masi bem que vc queria que isso tivesse acontecido seu muleke 😊

O caso de tensão narrativa entre mestre e jogador é ilustrado na seqüência anterior, em que o primeiro oculta detalhes que o segundo relembra. Tensão configurada de duas formas: primeiro, enquanto sujeitos e as relações de poder no processo de autoria; e na seqüência os desejos do narrador e da personagem, cortados horizontalmente pela sorte do lúdico.

Vëon

Quando eu conto essa ninguém acredita, mas é pura verdade... Tava começando a jogar rpg, e o meu mestre era muito iniciante... terminamos o Karamaikos (AD&D) e fomos pra Mirros, capital do reino. Lá eu, que era um guerreiro, e queria virar dual class com ladrão, fui fazer o teste numa guilda...(Detalhe eu era o personagem mais cagão do meu grupo...) Os caras me mandaram roubar um tesouro na casa de um nobre, onde tava tendo uma festa... Cheguei lá, pela porta dos fundos 🤪, e me infiltrei na festa... Depois encontrei a sala do tesouro, sem guarda nenhuma! 🤪🤪 Eu peguei o que queria, e fui embora, mas na saída, descobriram que o tesouro tinha sido roubado, e foram revistar o pessoal... Chegou a minha vez e o capitão da guarda chegou me perguntando : "Voc~e estava na festa ?" "Claro!" - eu respondi (dúh!), "Então qual era a cor do vestido da rainha ?" "Verde!" - eu disse sem a menor idéia da cor verdadeira... "Errado! Era vermelho ! Prendam-no!!!" "Peraí !" - eu falei-"Eu sou daltônico!" O mestre 🤪, já de saco cheio de mim, gritou, xingou, mas eu convenci ele a deixar continuar 🤪... " O capitão desconfiado, perguntou o que era isso... eu disse que era uma doença rara e que eu trocava as cores... Aí ele chamou um clérigo e mandou ele me curar... eu fiz um teste de resistência à magia, pra não ser descoberto, e passei, pra desespero do mestre 🤪... " O capitão perguntou Então qual era a cor do vestido ? Vermelho! eu disse...hilário... o kra falou então, pode ir... o mestre não me aguentava mais... 🤪Aí eu voltei pra guilda de ladrões com o tesouro e passei no teste 🤪... A safadeza é que o mestre se vingou de mim e o kras me roubaram depois... 🤪

A criação de eventos paralelos é o eixo central na proposta ao criar um RPG baseado numa obra consagrada, como no RPG Senhor dos Anéis. Como resultado, a intervenção marcadamente lúdica e muitas vezes irresponsável do jogador com as personagens originais da obra fomentam encontros e desencontros.

Abaixo, uma falta de respeito com uma doadora de valores é respondido com a não entrega de uma armadura. Noutro recorte, Gandalf tem a sua ajuda negligenciada pelos demais actantes.

Elfo Mariachi

eu tava mestrando uma aventura de Sda pro meu grupo, os integrantes era Oz um selvagem meio doido, Servik um guerreiro básico, Everth um elfo arqueiro, dae eles chegaram a Rohan e foram ver o rei e prestar-le servicos, dae eles juraram lealdade ao rei e na hora que eles tavam indo embora de Edoras a Éowyn passou na frente deles , dae Oz disse- quero usar minha habilidade correr, dae o Servik perguntou - pra que? e Oz respondeu - eu quero dar um tapinha na bunda da Éowyn e correr pra cair fora de Edoras, pronto eu chinguei o kra pra kct mais deixei , ele fez a prova, falhou e levou porrada, e ainda por cima nao ganhou armadura hehe (pq a Éowyn deu umas armaduras lah pros kras menos pra ele por tarado hehe)

Complementando a postagem anterior, escreve *Lestat*:

HAhaha...conheco ate gente q disse para o gandalf:" q q o mendigo velho ta querendo...sai pra la q aki naum tem pão naum..." 🤖 e ele ia ajudar esse infeliz....

O caráter de contemporaneidade atribuído à relação das personagens dos leitores com os heróis da obra atualiza esta, uma vez que jogadores interagem com universos conhecidos da literatura e do cinema e montam situações próprias a cada grupo, individualizando a criação original. Acredito estar diante de um elemento caro ao processo de autoria, uma vez que a credibilidade desta ou daquela personagem deve-se à visão do seu criador e, no caso das personagens elaboradas pelos jogadores, importa inicialmente sobrepor os actantes da narrativa construída coletivamente àquela inicialmente criada.

Problemas enfrentados com as descrições, somadas à necessidade de tornar o fator inteligência da personagem verossímil, criam situações como as descritas a seguir, satirizando a falta de clareza por parte do narrador. O que se conhece por descrição ou ambientação no RPG é conceituado na literatura como a “arte da palavra”, causando a imersão do leitor na aventura pelo equilíbrio da condição do actante e o meio em que ocorre a ação no processo narrativo.

Pow...quando eu jogava AD&D eu tinha um bárbaro de 6 de inteligência....fui mandado numa missão e o xamã da minha tribo mandou que eu segisse SEMPRE reto...não importando oque estivesse no meu caminho...ta...eu fui....chegei la e conclui a missao quando voltei estava tendo uma batalha na aldeia...ajudei, vencemos e depois eu perguntei quel era o motivo da batalha e o xamã revoltado vei falar:

"-seu idiota maldito, vc derrubou 3 casas no caminho!!!eles vieram tirar satisfações!!"

e eu respondo:

"-Ue...mas foi o senho mesmo que mando eu ir sempre reto...tinha uma casa na frente..e eu derrubei ela...culpa sua"

Conclusao...ate hoje o mestre especifica bem aas missoes para este mesmo bárbaro... 🤖

A postagem número 26 registra o relato de um veterano, com dificuldades em notar a relação entre personagem e causalidade, culminando na sua fatalidade, uma vez que mesmo ferida foi representada pelo jogador ignorando o fato.

Vrykolakas

Jogo RPG desde 1985, tendo passado por diversos sistemas nestes quase 20 anos de Role Playing, e como seria natural pude colecionar diversas “pérolas” no decorrer dos anos. De modo que esta única postagem não fique muito grande, vou postar cada história separadamente, mas gostaria de ouvir os comentários dos senhores sobre cada uma das situações.

Magic Missile

Era a primeira vez que eu jogava RPG. Eu era um Fighter e ao entrarmos em uma caverna fomos atacados por uma bruxa. Levei logo de cara um Magic Missile nos peitos que me deixou com 1 HP. Comecei a me arrastar para fora da caverna, enquanto o resto do grupo lidava com a noiva do capeta. A cada round o elfo disparava suas flechas, o mago conjurava alguma magia, os outros dois guerreiros tentavam atacá-la pelos flancos e o Clérigo combinava ações físicas com encantos de proteção. E eu me arrastava um pouquinho mais para fora da Caverna. Assim foi, até que o nosso número superior se fez prevalecer e alcançamos o êxito letal. Coincidiu de ser a vez da minha ação. Imediatamente me levantei e fui vasculhar o tesouro da strega antes que os meus companheiros tivessem tempo de recuperar o fôlego. Abri logo um baú que me pareceu mais atraente e...disparei um armadilha, fui envenenado com um veneno classe F que diante das minhas atuais condições foi mortal de qualquer jeito.

Continuando na mesma postagem, as lacunas da narrativa possibilitam resoluções de problemas postos na função da tensão entre os sujeitos do jogo, uma vez que as condições narradas estavam subentendidas e, logo, passíveis de reconstrução para o enfrentamento do inusitado.

Relâmpago

Achei então, que era melhor ser guerreiro animal mesmo e assim, voltei a jogar como um Fighter que logo de cara se mostrou imensamente sortudo e terrivelmente irritante. Nem o mestre me agüentava. Uma certa ocasião um grupo de Goblins deu o azar de cruzar o nosso caminho e após serem chacinados, eu estava um pouco ferido. Já traumatizado com o fim trágico de minhas vidas passadas, comecei a azucrinar o mestre quanto à minha recuperação. Após muito pentelhar ele disse que se eu fosse dormir poderia recuperar alguns HP. Como estávamos na Floresta, fomos todos dormir no alto das árvores. Obviamente continuei a abusar da paciência do DM, perguntando de 5 em 5 segundos se eu já havia me recuperado. Ele então se enfureceu de vez. Levantou-se e disse – “Sem que vcs percebessem, durante a noite, o tempo fecha e sem o menor aviso cai um raio no acampamento...direto sobre a sua armadura!” – disse o mestre me apontando o dedo. Em seguida rolou vários D8 e com um olhar sádico me diz – “Sua armadura virou um monte de metal derretido, logo você...” – Então eu o interrompi e disse – “...logo eu desço da árvore, ponho a mão na cintura e comento abobalhando, sem acreditar no que estou vendo. Que sorte que eu estava dormindo no alto da árvore e deixei a minha armadura aqui embaixo!”. Aí o mestre aloprou, eu expliquei que ninguém iria dormir de Full Plate Mail no alto de uma árvore e que era óbvio que eu a havia tirado para dormir....

Na mensagem número trinta, o jogador veterano torna-se mestre, descrevendo uma aventura em que a diegese em volta do RPG ilustra como uma personagem fora da narrativa, inserida sem maiores cuidados em torno dos motivos da busca, pode prejudicar sobremaneira a aventura. Um possível doador de valor é subtraído devido à desinformação do actante no instante da sua entrada na aventura, implicando o abandono da missão e o conseqüente término prematuro do lúdico.

The Black Dragon

Em uma outra ocasião, um grupo havia entrado em um complexo labirinto de cavernas sob um lago, em uma missão a mando de um Black Dragon. O Dragão estava infeliz no casamento, porém sua esposa não o deixava devido ao seu tesouro. Sendo assim, o Dragão contratou o grupo para ou matá-la ou roubar o tesouro, que seria depois devolvido –10%. Obviamente sem confiar no Dragão, o grupo planejava traí-lo, antes que fossem traídos primeiro. Mas como dar cabo de dois Black Dragons e seus 5 filhotes? Acontece que as cavernas eram assombradas por um Orc que havia tido a família chacinada em um ataque dos dragões e havia seguido o casla até sua tca, na esperança de vingar sua família ou morrer tentando. Obviamente morreu tentando. Mas durante dezenas de anos ele ficou assombrando o local, pesquisando os pontos fracos dos Dragões, etc, na esperança de uma dia poder utilizar este conhecimento para concretizar sua vingança. Então, após certificar que as intenções do grupo coincidiam com seus interesses ele se materealizou e após se apresentar ao grupo começou a explicar como eles poderiam matar os dragões. – “Isto é simples” – disse ele com uma rizada e um bater de palmas (afinal após tanto tempo como fantasma ele ficara meio maluco) – “Basta apenas que vocês...”. Nisto chega a seção de jogo, o Clérigo Pit, que havia se atrasado aquele dia, preso no trânsito. Ele então pede para descrever a situação do momento que ele quer logo entrar na ação. Comecei então a descrever – “Você está em uma caverna úmida e escura, com mais de 15 metros de altura neste ponto, com teto e chão irregulares, cobertos por estalactites e estalagmites. Entre as pontas de rocha vc pode ver pedaços de armaduras e equipamentos, assim como ossos. As formações estão todas manchadas de vermelho, provavelmente sangue de muitas mortes ocorridas ali. Todo o ambiente está inundado pelo eco de uma voz gutural e fantasmagórica. De onde está vc não consegue ver as paredes ou saída esta caverna. As únicas fontes de luz provêm dos archotes acessos de seus companheiros e da luz espectral que emana do fantasma de um orc a muito morto, sua roupas estão rasgadas e pedaços de carne se penduram, mostrando ossos e vísceras, ele no momento está...” – Fui bruscamente interrompido na minha descrição, pelo Clérigo que entusiasmado disse – “Fantasma?! Jogo minha capa para trás, levanto meu Holy Symbol em direção a criatura desencarnada e rezando a Morrigan, solicito que ele me abençoe e permita esconjurar esta criatura nefasta! TURN UNDEAD!” – O fantasma simplesmente fez um esgar de pavor e fugiu da caverna, para nunca mais voltar. Todo o grupo se virou para encarar de forma incrédula, o triunfante Clérigo. Decidiram fugir por um rio subterrâneo, deixar a missão para trás e venderam o Clérigo no primeiro mercado escravo da primeira cidade grande que encontraram.

Ainda com os relatos do mesmo usuário, a postagem número trinta e cinco retrata a falta de perícia da personagem e do descuido por parte do jogador,

entrando numa situação de perigo sem se dar conta das dificuldades sistêmicas do protagonista. Neste sentido, é preciso sempre levar em conta a relação de representação do jogo, definida pelo *status* de literariedade presente na ficha de personagem, constituída pelos limites impostos pela ficção. Escreve Vrykolakas:

Para o Infinito e Além

Era uma aventura de Underground. O grupo estava perseguindo alguns terroristas que fugiram em duas motos aéreas, a mais de 500 km/h. Todos pegam alguns veículos no estacionamento em nome do ANTISUB (Agência Anti Subversão, órgão mais poderoso eu o FBI) e seguem em perseguição dos meliantes, menos Marshal Law, que quer testar o seu novo melhoramento genético, VOAR. Só que ele não havia lido ainda as especificações e segundo o grupo, o nome do melhoramento devia ser LEVITAR, pois com o dinheiro que havia sido gasto deu para olocar como velocidade máxima apenas 4 Km/h.....Na seqüência, o grupo consegue alcançar os terroristas. Fera pula de um carro para uma as motos e com suas garras estraçalha o terrorista. Depois assume o controle da moto, a 500 km/h e 3000 metros de altitude, para se lembrar que...não sabe pilotar! Morreu.

Algumas personagens, utilizando-se puramente da regra da pilhagem como processo de enriquecimento, esquecem-se das estruturas morfológicas e prejudicam todo o percurso narrativo, obrigando mestre e jogadores a reverem as possibilidades de jogo e a sua condução. Como é possível observar na quinquagésima sexta mensagem, o objeto mágico ou item especial possuía uma finalidade, só compreendida mais tarde pelo desastroso grupo.

*§*Dark Angel*§ theOld*

Eu tenho uma ótima... encontramos uma chave... de ouro, com diamantes... vendemos a maldita chave.... Depois de muito tempo.... encontramos uma fechadura de ouro com diamantes....

Para situar os jogadores na necessidade de compartilhar o uso das funções do maravilhoso, alguns mestres durante ou ao final da narrativa aplicam uma sanção negativa ao jogador como um alerta ao uso dos itens mágicos gratuitamente. Como a própria autora da postagem de número noventa e um indica, trata-se de uma reflexão importante, uma vez que teve a sua publicação em revista do gênero. O percurso narrativo é encerrado com a personagem de posse do objeto, mas disjunta do conhecimento que valida o item para o actante.

Cibele

Essa historia foi pra revista dragaum justamente nessa coluna enataum achei interessante colocar aki.

Aventura de Vampiro:Minha personagem e personagem do meu irmaum chegam de aviaum no Caribe. O dia estah para amanhacer e decidimos ficar no aviaum por seguranca (o aviaum era especial). Ateh q o senhor (esses npc's "guias" de mestres megalomaniacos) chega com um anel para cada um, conta uma historinha sem sentido e nos expulsa do aviao...

Sentimos o sol, mas naum torramos, naum sentimos sono... nada!!

Logo, irmaum analisando o anel vira para o mestre e fala:

- Eu vou tirar o anel pra ver se tem algo escrito dentro dele...

Preciso contar o final? 😊

O grupo seguinte¹⁶⁷ recusa-se a entrar na proposta de aventura do mestre, que sem o apoio da audiência não consegue dar prosseguimento ao percurso narrativo, invalidando a possibilidade da busca e encerrando o jogo nos primeiros instantes. Os jogadores utilizam-se desse procedimento de negação quando consideram desqualificada a proposta do ponto de vista do lúdico e da aventura.

[Ruby Moon £](#)

Aventura de Vampiro

Lá estavam todos no hotel. Tinha gangrel, ventrue, brujah, giovanni...enfim, uma galera. De repente todos ouvem um grito.

Grangrel: *Vamos ver o que está acontecendo!*

Ventrue pega o telefone do quarto

Ventrue: *Recepção... estou ouvindo gritos e exijo providências!*

Embora não seja possível precisar na fala acima, pela minha experiência como narrador, é provável que o mestre tenha tentado reconduzir a trama de outro modo.

Na postagem de número cento e vinte e seis, é o mestre que negligencia as estruturas elementares da narrativa e a condução dos actantes, reduzindo todo o percurso ao simples mata-mata: pilhagem gratuita sem fundamentação de enredo.

Fëanor post

¹⁶⁷ Mensagem número 97.

*om mestre sem vontade:
vocs tão numa sala, vcs veem uma porta.
lá tem 4 hobgoblin, vcs matam eles ganham o tesouro e todos evoluem!*

Além da tensão já registrada entre mestre e jogador no instante da narrativa, o aspecto lúdico garante surpresas inusitadas quando a aventura caminha para a sorte do grupo. Embora a estrutura da narrativa indicasse o total fracasso dos aventureiros ao encontrarem um ser extraplanar, ficou a história definitivamente ao jogo da sorte que, para a felicidade de jogadores e actantes, estava naquele dia ao lado da equipe¹⁶⁸.

Manowar

Eu sei que sso não se encaixa aki mas meu mestre tá puto pq há mto tempo não jogávamos com nossos velhos personagens um monge elfo 10º nível, um druida aasimar 7º nível e meu meio-dragão bárbaro de 6º nível, após muito insistirmos ele resolveu fazer uma aventura e com raiva extrema de nossos personagens do nda apareceu o Tarrasque. Apavorados com a gigantesca chance de perder nossos tão queridos personagens resolvemos ir dormir mas o mestre após muito tempo conseguiu nos convencer a jogar... Após 3 minutos e menos de 2 rodadas leavmos o Tarrasque a -40 pvs, então o mestre em sua cartada final disse... sim, agora só falta o desejo final que fará com que o Tarrasque seja destruído... nós 3 tendo a mesma divindade oramos e pedimos que nosso desejo fosse realizado o sorriso do mestre não durou mto após três 20 consecutivos hAEIUhealUHuaehaiueHuea 😊

Assim, literariedade, lúdico e ficcional caminham lado a lado, confundindo fronteiras¹⁶⁹ no campo do comunitário ao utilizar uma tela interligada à rede mundial de computadores para auxílio e registro das narrativas interativas. Desta forma, segundo Antonio Candido:

Tanto quanto os valores, as técnicas de comunicação de que a sociedade dispõe influem na obra, sobretudo na forma, e, através dela, nas suas possibilidades de atuação no meio. Estas técnicas podem ser materiais – como o estribilho das canções, destinadas a ferir a atenção e a gravar-se na memória; ou podem associar-se a objetos materiais, como o livro, um instrumento, uma tela.¹⁷⁰

¹⁶⁸ Postagem número 102.

¹⁶⁹ Essa confusão de fronteiras é observada com a invasão do Serviço Secreto Americano ao escritório dos autores de GURPS Cyberpunk, suspeitos pelos investigadores de criarem um material de formação de *Hackers*. Cf. Loyd BLANKENSHIP, *GURPS Cyberpunk: roleplaying de alta tecnologia*, p. 15-6.

¹⁷⁰ Antonio Candido de MELLO e SOUZA, *Literatura e sociedade*, p. 29.

5.2 Diálogos do RPG com a escola: ficção, leitura e autoria

De acordo com Sonia Rodrigues (2004), conquistado o domínio e a técnica do fazer ficcional durante a leitura dos manuais do gênero, o jovem passa a produzir a sua própria ficção na manipulação do literário e ficcional e na pilhagem de narrativas da contemporaneidade¹⁷¹.

Uma vez dominada a instância de produção, condução da personagem e a sua mobilidade no enredo, encontramos leitores tornando-se autores, criadores de tramas, formadores de heróis ou, simplesmente, mestres de RPG. O que se segue é um relato de prática docente sobre a formação de leitores utilizando a narrativa interativa como forma de conduzir o leitor até o percurso dos heróis.

Parte da minha experiência entre RPG e educação rendeu-me diretrizes e questões sobre a formação de narrativas pelos mestres e jogadores em formação, além de inquietações sobre a literariedade em ebulição no jogo de fazer ficção. Trilho, neste instante, reflexões pertinentes a experiências enquanto professor, narrador e jogador de *roleplaying game* objetivando ampliar o panorama do acesso e circulação do desejo da leitura e da autoria entre os nossos jovens.

O projeto “RPG na escola” foi iniciado em 2003 e teve suas atividades paralisadas ao final do ano letivo de 2005. Construindo experiências na produção ficcional entre jovens e formando círculos de leitura, narrativa ficcional e produção de co-autoria. A crise de leitura, uma dificuldade em manter o acesso e o contato do público jovem com o livro impresso¹⁷² deve ser revista com o rito de passagem caracterizado pela aprendizagem da ficção, cuja leitura de manuais é apenas um meio, uma vez que o livro de RPG convida o leitor a ampliar a sua recepção em relação a outras obras.

No livro de *roleplaying*, embora o impresso seja necessário, ele convida o leitor para acessar outras fontes de pesquisa na produção de seu enredo, aguçando a imaginação e o olhar de descoberta que o objeto novo imprime ao hábito da leitura.

É através da narrativa que damos significado ao mundo.

¹⁷¹ A autora classificou as instâncias da criação em volta do RPG com algo relacionado à autoria, que tornou-se um projeto específico de criação ficcional. Informações podem ser obtidas em www.autoria.com.br Acesso em 02 Maio 2008.

¹⁷² Cf. Edmir PERROTTI, *op. cit.*, p. 13.

O conteúdo expressivo e simbólico da literatura contém uma quantidade de argumentos, sobre os quais a imaginação deverá operar e estimular, na criança, uma reelaboração criativa, onde poderá combinar os dados da sua experiência no sentido de construir um novo real, correspondente às suas curiosidades e necessidades.¹⁷³

Chama a atenção a aquisição da leitura e da manipulação do codificado, caracterizado pela presença de um novo tipo de leitor. O consumidor das letras do século XXI tornou-se um sujeito que encontra no RPG possibilidade de *representação*. Uma simulação teatral, regada pela causalidade da estrutura narrativa e somada às imprevisibilidades inerentes ao lúdico.

É segundo uma outra causalidade que habitualmente se procede uma leitura-construção; as causas e as conseqüências do acontecimento devem procurar-se numa matéria que não lhe é homogênea. Parecem ser mais freqüentes dois casos (como também observa Aristóteles): o acontecimento é tomado como conseqüência (e/ou a causa) ou de um traço de caráter, ou de uma lei impessoal.¹⁷⁴

Podemos considerar como duplo o processo compreendido nas instâncias do narrativo e do lúdico, em que as conseqüências relacionadas com os meandros que permeiam a atuação de atores somam-se à tensão de objetivos entre mestre e jogador. A representação é estatutária ao relacionar jogador com o herói, cuja profundidade das personagens é possível graças a atributos específicos como *natureza e comportamento*.

O caráter assim constituído não deve ser distinguido do personagem: nem todo o personagem é um caráter. O personagem é um seguimento do universo espaço-temporal representado, sem mais; há personagens quando uma forma lingüística referente (...) aparecem no texto a propósito de um ser antropomorfo. Enquanto tal, o personagem não tem conteúdo algum: alguém é identificado sem ser descrito. Pode-se imaginar – e há – textos onde o personagem se limitaria a isto: ser o agente de uma série de ações. Mas a partir do momento em que surge o determinismo psicológico, o personagem transforma-se em caráter: age assim *porque* é tímido, fraco, corajoso, etc. Sem determinismo (desta espécie), não há caráter.¹⁷⁵

A totalidade da narrativa se dá com o advento do herói. Sem este, não existe ouvinte, lúdico e reconstrução oral, modos e materiais caros à atividade em

¹⁷³ Denise ROCHAEL, “Imaginação e leitura” in Graça PAULINO (org). *O jogo do livro infantil*, p.117.

¹⁷⁴ Tzvetan TODOROV, *Os gêneros do discurso*, p. 97.

¹⁷⁵ Tzvetan TODOROV, *Os gêneros do discurso Ibid.*, p. 99.

análise. Não existe aventura sem personagem e, logo, este é a personificação, o arquétipo de *uma* realidade humana na condição de ficção cuja estrutura do conto maravilhoso, a circulação de objetos entre os actantes e a construção destes no corpus do lúdico compreendem o RPG.

O texto ficcional apodera-se da construção como tema, simplesmente porque é impossível evocar a vida humana sem influenciar esse processo essencial. Cada personagem é obrigado, a partir das informações que recebe, a construir os acontecimentos e os personagens que o envolvem; nisto é rigorosamente paralelo ao leitor que constrói o universo imaginário a partir das suas informações sobre ele (o texto, o verossímil): a leitura torna-se assim (inevitavelmente) um dos temas do livro.¹⁷⁶

No sentido empregado por Tzvetan Todorov, é na instância do trânsito da personagem por entre os acontecimentos que ocorre a construção da narrativa, eventos que por sua vez modificam positiva ou negativamente o actante. É a personagem um importante elemento de tensão entre a idéia e a releitura da narrativa ocorrida nas instâncias entre jogador e narrador no percurso narrativo, uma vez que o texto verbal e visual são apenas convites para a oralidade caracterizada pelo *roleplaying game*.

A intervenção lúdica dos dados poliédricos e das regras do jogo implica a navegação por uma narrativa em pleno processo de construção dialógica cuja regra geral, do jogo e da leitura, é o gosto pela ficção. Focamos, pois, na carência desta, de inventar e ser inventado, como condição para um convite às aventuras, pois a

(...) ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se a si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser auto-consciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação.¹⁷⁷

Como foi apontado nas reflexões dos capítulos anteriores, um jogador de RPG se apropria de personagens e criações outras do universo literário e de outros suportes da cultura de massa para dar corpo ao *seu* personagem. Neste sentido, os jogadores do projeto em questão buscavam referências variadas para construção de

¹⁷⁶ Ibid, p.100.

¹⁷⁷ Anatol ROSENFELD in Antonio Candido de MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 41

seus personagens. Interessante notar que não é o processo de cópia que estava em jogo e sim a adaptação criativa segundo leituras do seu criador.

A personagem é um ser fictício – expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção *ser*? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança (...) depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo, que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. Podemos dizer, portanto (...), antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste (grifos do autor).¹⁷⁸

Uma vez concebida a construção da personagem antes do jogo, o aluno teve a tarefa de construir o seu passado, gerando informações que foram usadas pelo narrador numa aventura ou numa campanha. Também através da construção do seu histórico, o presente da personagem ganhava forma a cada aventura, cujo esforço era freqüente para trazer novidades ao seu herói na busca por riqueza, *status*, sabedoria, transgressão das regras, que caracterizam a instância do percurso narrativo do sujeito.

A construção do personagem como herói, mesmo quando esse herói é problemático, possibilita não só uma chave decifratória do texto como a análise, que nos interessa mais de perto, de como a criança e o jovem – sujeitos em formação – poderão desenvolver o processo de identificação e rejeição com as características dominantes dos personagens.¹⁷⁹

Além de um momento descontraído em volta de uma atividade lúdica, importava no projeto “RPG na Escola” discutir com os alunos o caráter de lógica interna da narrativa para um melhor enfrentamento dos problemas que os narradores imprimiam nas aventuras.

Inicialmente, os encontros ocorriam com cinco participantes, todos de origem humilde e moradores do mesmo bairro periférico da capital paulista, carente de infra-estrutura e com pouco hábito de pesquisa e leitura em diagnóstico levantado por professores anteriores. Num primeiro momento, eu narrava as aventuras, sempre disponibilizando o manual de regra e de mundo com o objetivo de desenvolver um valor pelo objeto-livro como fonte de pesquisa para o jogo. Os encontros foram divididos em três fases: construção das personagens, o jogo e os

¹⁷⁸ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 44.

¹⁷⁹ Sonia Salomão KHÉDE, *op. cit.*, p. 09.

seus desdobramentos caracterizado por sanções, além de momentos de sessões de cinema de animação japonesa como fonte de criação para as aventuras.

O sistema de regras e mundo mais utilizado pelos alunos nesta primeira etapa foi o RPG *Vampiro: a máscara*. A escolha se deveu a temas como conspiração, poder, revolução, controle social, enriquecimento, status entre outros – tudo que interessa a um pré-adolescente começando a indagar o mundo e o seu panorama sócio-político, mas, sobretudo, tornando-se um Homem que possui desejos e medos e carece de se encontrar no seu tempo.

(...) Concorrem para isso, de modo direto ou indireto, certas concepções filosóficas e psicológicas voltadas para o desvendamento das aparências, no homem e na sociedade, revolucionando o conceito de personalidade, tomada em si e com relação ao seu meio.¹⁸⁰

Utilizando-se como parâmetros os atributos Natureza e Comportamento, em que “(...) Natureza é a sua personalidade verdadeira, enquanto o Comportamento é a fachada que ele apresenta ao mundo”¹⁸¹, foram os educandos construindo na ficção personagens cuja riqueza estava na fragmentação, na aparência, no subjetivo. Um novo olhar se funde com a do sujeito que joga, posto que a regra acima corresponde ao eterno diálogo da descoberta de mundo entre eu e eles, entre nós e os outros.

A falta de originalidade e trabalho em equipe incomodava os alunos, buscando formas de enfrentarem melhor os desafios apresentados pelo mestre. Foi necessário dividir os encontros em momentos de jogo e, ao final deste, um rápido debate sobre as atitudes tomadas pelos heróis, implicando o sucesso ou fracasso da empresa. Era necessário, portanto, conhecer o outro na realidade e na ficção, enquanto autor e jogador, narrador e personagem, baseando-se nas formas do conto maravilhoso e da estrutura da narrativa na perspectiva da gramática do percurso narrativo.

(...)ao abordar as personagens de modo fragmentário, nada mais faz do que retomar, no plano da técnica de caracterização, a maneira fragmentária, insatisfatória, incompleta, com que elaboramos o conhecimento dos nossos semelhantes. Todavia, há uma diferença básica entre uma posição e outra: na vida, a visão fragmentária é imanente à nossa própria experiência; é uma condição que não estabelecemos, mas a que nos submetemos. No romance, ela é criada, é estabelecida e racionalmente elaborada, a aventura sem fim que é, na

¹⁸⁰ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 46.

¹⁸¹ Mark Rein HAGEN, *op. cit.*, p. 82.

vida, o conhecimento do outro. Daí a necessidade de simplificação, que pode consistir numa escolha de gestos, de frases, de objetos significativos, marcando a personagem para a identificação do leitor, sem com isso diminuir a impressão de complexidade e riqueza.¹⁸²

Corroborava para o trabalho em equipe e a descoberta entre os próprios jogadores sobre o personagem do outro a divisão em clãs em que os vampiros são descritos no livro de regras e seus respectivos suplementos, com características, gostos, medos e tentações peculiares a cada grupo¹⁸³; a escolha propunha também dialogar com as tendências, divisões e conflitos em que o jovem das zonas urbanas também estão agrupados.

Na ficção, a principal estratégia era dialogar com o seu parceiro de clã, tarefa que antes do jogo iniciar já estava em pleno processo no tênue limite entre jogadores e heróis.

(....) no processo de inventar a personagem, de que maneira o autor manipula a realidade para construir a ficção? A resposta daria uma idéia da medida em que a personagem é um ente *reproduzido* ou um ente *inventado*. Os casos variam muito, e as duas alternativas nunca existem em estado de pureza (grifos do autor).¹⁸⁴

A construção ficcional passou a ficar mais consistente a cada jogo, com relatório dos participantes, filmes temáticos e descrição do passado das personagens feitas pelos alunos. Produções outras propiciavam elementos para a construção de protagonistas e narrativas em que os limites da originalidade perdiam-se na pilhagem que cortava horizontalmente a produção ficcional contemporânea.

A imaginação estabelece com a realidade um diálogo constante. Ação de imaginar que alimenta nossa imaginação criadora. Imaginar que reconhece, conhece de novo. Vê o texto como prática intertextual e intersemiótica, a linguagem em sua dialética de renovação. Leitor-interlocutor do diálogo-operador de linguagens, espaço de leitura-deflagrador de outra ação, de outra revolução.¹⁸⁵

Numa das etapas de apresentação de animações, o processo de intertextualidade caracterizado pela apropriação de elementos de um universo particular para aqueles em que os jovens estavam jogando foi visível: ao assistir a

¹⁸² Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 47.

¹⁸³ Mark Rein HAGEN, *op. cit.*, pp. 125-144.

¹⁸⁴ Antonio Candido MELLO e SOUZA, *A personagem de ficção*, p. 54.

¹⁸⁵ Maria Lúcia Pimentel de Sampaio GOES. Re-leituras da literatura para a juventude: uma pedagogia do imaginário. In Armino MESQUITA (org), *Pedagogias do imaginário: olhares sobre a literatura infantil*, p. 33.

animação *Final Fantasy VII: Advent Children*¹⁸⁶ alguns alunos se entusiasmaram em criar personagens habilidosos com espadas, simulando o protagonista da obra. A animação foi singular por mostrar aos alunos uma outra prática de narrativa forjando a circulação de estruturas e enredos em suportes diferentes; em que a série de jogos de *roleplaying game* produzida para videogame foi refeita e o enredo original do jogo eletrônico adquiriu eventos paralelos no cinema – movimento semelhante ao que os educandos promoviam em relação aos suportes que manuseavam e o transporte de elementos de outras obras para os RPGs.

A cultura contemporânea é sobretudo visual. *Vídeo games*, vídeos, cinema, telenovela, propaganda e história em quadrinhos são técnicas de comunicação e transmissão de cultura cuja força retórica reside sobretudo na imagem e secundariamente no texto escrito, que funciona mais como um complemento, muitas vezes até desnecessário, tal o impacto de significação dos recursos imagéticos.¹⁸⁷

Em meados de 2004, o jogo popularizou-se entre os jovens da escola, passando a cobrar novos espaços e vagas para participar. A necessidade de atividades visando à formação de novos mestres passou a ser uma tarefa necessária como multiplicadores: a caixa preta dos segredos na narração foi aberta aos participantes do projeto e o processo de iniciação para tornar-se um mestre de RPG culminou na formação de novos contadores de histórias interativas que, posteriormente, ministraram partidas com suas próprias narrativas baseadas em universos ficcionais medievais ou contemporâneos.

Rever, portanto, nessa perspectiva ampla e integradora, os fundamentos que constituem as bases atuais da promoção da leitura é objetivo pertinente quando se está preocupado com sua redefinição face a um quadro cultural marcado por um crescente confinamento da cultura da infância em instituições que insistem em manter-se de costas para o jogo social vivo. Além disso, a revisão é caminho promissor para quem está, como nós, preocupado em reavaliar a importância e o papel cultural da leitura em época como a contemporânea., de tantos recursos informacionais. Afinal, se com certeza ler não desempenha mais os mesmos papéis que a tradição lhe reservou, apesar dos avanços técnicos de toda espécie, continua sendo chave para sonhos e segredos que podem concernir diretamente a todos nós e que foram registrados e zelosamente guardados pela humanidade nos livros.¹⁸⁸

¹⁸⁶ Tetsuya Nomura, *Final Fantasy VII: Advent Children*. Japão, 2005, 101 min.

¹⁸⁷ Tania PELEGRINI (et al.), *Literatura, cinema e televisão*, p. 15.

¹⁸⁸ Edmir PERROTTI, *op. cit.*, p.19.

As pesquisas passaram cada vez mais a acompanhar a rotina dos encontros, com os participantes trazendo novos quadrinhos, novas propostas de filmes e muitas dúvidas, compartilhadas entre os mais antigos do projeto para ensinar RPG de maneira criativa entre os recém-ingressos na atividade.

No universo dos games, o que é organizado e mobilizado vem do sujeito, daquilo que ele utiliza, seja individual ou socialmente; são os valores, o imaginário, as representações, relacionados com sua história individual e coletiva e também com a cultura. E esse aspecto cultural advém do fato de que, depois de um certo tempo, aquele cotidiano se torna relevante na vida dos jogadores, enquanto sujeitos capazes de estabelecer trocas simbólicas de diferentes níveis, de diferentes tipos; capazes de, a partir daí, ressignificar suas relações, seus laços, assim com seu posicionamento no mundo, seu posicionamento social (...).¹⁸⁹

Além de uma espécie de *status* entre os jovens, percebi um valor compartilhado de narrativas criando “(...) no leitor um co-autor, ao criar a parceria *materializada* no *con-texto*, pela proposta do livro-jogo. (grifos da autora)”¹⁹⁰. Contexto que permite uma história compartilhada em que a valoração ficcional é reconhecida por todos, estendendo aos participantes o ato criador na condição lúdica e interativa do *roleplaying game*.

O rito de passagem caracterizou-se pela intersecção entre o leitor e jogador sem a intermediação do adulto, pois as próprias regras da estrutura do maravilhoso e do fantástico por si já cumpriam a missão de instituir elementos para uma atividade que necessitava de coerência interna, mas sem perder o caráter lúdico estava projetando “um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão”.¹⁹¹

O ludismo é uma das formas apropriadas de aproximação com a criança. Na infância, a exploração do mundo com liberdade e a própria necessidade de adaptar-se às situações confere ao jogo um papel preponderante. Ele é um dos recursos mais fecundos para a configuração de personagens que se identifiquem com a maneira contemporânea de apreender o mundo, pois entre literatura e ludismo existe uma relação essencial. Além disso, o brasileiro é extremamente crítico com relação ao seu universo cultural, expressando essa crítica através da ironia, da piada e do *non-sense*, que muitas vezes são confundidos com uma perspectiva alienada diante da vida (grifos do autor).¹⁹²

¹⁸⁹ Filomena MOITA, *op. cit.*, p. 100.

¹⁹⁰ Maria Helena MARTINS. *Crônica de uma utopia: leitura e literatura infantil em trânsito*, p. 22.

¹⁹¹ Lúcia SANTAELLA, *Líbero*, p. 38.

¹⁹² Sonia Salomão KHÉDE, *op. cit.*, p. 78.

A construção da narrativa numa perspectiva lúdica, revezando-se entre jogo e criação ficcional, gerou possibilidades que terminavam com a manipulação e construção de enredos outros, originando algo registrado sempre na perspectiva da *sua* personagem. Foi possível constatar debates entre os participantes sobre narratividade e coerência interna na narrativa, uma vez que os temas nos quais envolviam as personagens no enredo algumas vezes encontravam-se em conflito com os interesses do jogador. Essas discussões só foram possíveis porque os participantes adquiriram habilidades de ordenar e manipular todo tipo de produção ficcional em proveito próprio, gerando uma saudável disputa na busca de uma lógica interna que sustentasse as descrições e (re) invenções de personagens e seus motivos.

Enquanto a experiência de Maria Helena Martins¹⁹³ sobre leitura entre jovens se deu num universo ímpar, construído fora do espaço escolar, partimos no sentido inverso: utilizar a instituição e criar formas que colaborassem para o hábito da leitura e da construção de leitores.

Nossa experiência foi enriquecedora no sentido de vivenciar a passagem dos níveis de leitores, do menos atuante, para aquele crítico e manipulador de informações. Processo este que rompe as barreiras entre professor e aluno, dando espaço para uma relação entre jogadores e narradores, cujo objetivo maior era construir espaços lúdicos e ficcionais. Não eram notas que estavam em jogo, mas a descoberta de personagens que corroboravam para a compreensão de si mesmos, enquanto leitores e autores em construção.

Os resultados, embora parciais, indicam que a narrativa lúdica e interativa é uma possibilidade para gerar produção ficcional no espaço escolar, tornando o objeto livro uma importante fonte de pesquisa e lazer sem, no entanto, desconsiderar a malha cultural e midiática encontrada neste século.

No entanto, pensar em promoção de espaços de leitura e autoria compreende um projeto de longo prazo, coisa que não se processou devido a interesses imediatistas dos políticos e administradores da educação local. Os participantes dessa construção coletiva de narrativas tiveram suas atividades de leitores e autores estacionada no tempo.

Acreditamos que oportunidades para reativar esse espaço de autoria não faltarão, pois a experiência gerou frutos e espalhou-se pelo bairro onde a

¹⁹³ Maria Helena MARTINS, *op. cit.*

comunidade de jogadores está instalada, carregando o valor da leitura, da literatura e do jogo como formadores de sujeitos construtores de valores e não simples consumidores de tendências.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *roleplaying games* são jogos que promovem uma narrativa interativa na qual apropria-se de diversas obras, independente do suporte no qual a palavra é veiculada, no processo de pilhagem cultural. Através da diversão e do constante senso de humor, o jovem joga e projeta-se num mundo maravilhoso, cujo processo de crescimento da personagem e a condução da trama está intimamente relacionada com uma vasta rede de elementos que compõe o fazer literário e ficcional, simultaneamente retomando estruturas e reatualizando-as no suporte jogo e na apropriação e manipulação de obras outras. Neste sentido, a produção divulgada nos fóruns do gênero e a publicação do livro *Lusíadas 2500*, colaboram para compreendermos o fluxo autoral e a confluência de mídias na construção de narrativas.

A experiência com os jovens da escola pública propiciou algumas orientações no sentido da aplicação da leitura e da autoria que compreende o rito de passagem do objeto estudado. A prática leitora foi incentivada pelo lúdico e pela ficção personalizada por meio da representação, não apenas abrindo espaço para a cultura de massas na escola – sempre em dificuldades de relacionar o discurso escolar com as produções fora dos seus muros –, mas propiciando à comunidade escolar a construção de um olhar crítico à produção contemporânea. Considero brilhante a tentativa da professora Maria Helena Martins com as práticas de leituras fora da escola, mas acredito que é dentro da instituição que devemos lutar para criar ferramentas de leitura e produção de ficção e literatura, uma vez que a prática nos leva à teoria, uma vez que não há criação sem a compreensão de regras elementares que compõe a estrutura do enredo e das personagens no percurso da aventura.

Podemos considerar o fazer ficcional entre os jogadores de RPG como uma instância de transformação em que a produção do nosso tempo é (re)elaborada num ritual de personalização de narrativas centradas em pequenos grupos. O consumidor torna-se agente ativo, criando a sua personagem e histórias baseando-se na esfera pública de criação (outras obras) e culminando na esfera privada da autoria coletiva (o jogo).

Os crescentes registros de aventuras na Internet apontam para alguns caminhos. O leitor afasta a sua criação do risco do esquecimento, potencializa o fazer ficcional ao ampliar a relação autor-público e, simultaneamente, atua no percurso inverso da criação: terminada a história de RPG, divulgá-la para outros leitores é propiciar que o ciclo da pilhagem se reinicie, uma vez que a obra criada torna-se fonte de inspiração para mestres e jogadores. Tornar público a construção de narrativas e personagens nos *roleplaying game* é fomentar o hábito da leitura e, em última análise, deixar fluir a criação entre nossos jovens, seja num jogo de mesa ou na Internet, em casa ou na escola, pois assim democraticamente a ficção vem sendo construída.

Terminadas as considerações, não é hora de jogar RPG e resgatar esse fio condutor entre ficção, leitura e escola?

VII. BIBLIOGRAFIA

- BLANKENSHIP, Loyd. *GURPS cyberpunk: um roleplaying de alta tecnologia*. Trad. Jonas D'Abronzio. São Paulo, Devir Editora, 1993.
- BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 9ª ed. São Paulo, Hucitec- Annablume, 2002.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo, Editora Ática, 1990.
- BARROS e FIORIN, Diana Pessoa de & José Luiz (orgs). *Dialogismo, polifonia e intertextualidade*. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1994.
- BORGES, Julio Daio. Internet renova a literatura do século 21. *O Estado de S. Paulo*, 02 jul. 2007, Caderno Link.
- CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura comparada*. São Paulo, Editora Ática, 1986.
- CARVALHO, Bárbara Vasconcelos de. *A literatura infantil: visão histórica e crítica*. 2ªed. São Paulo, Edart, 1983.
- CAVALCANTI, Lailson de Holanda. *Lusíadas 2500*, volume I / Luís Vaz de Camões; adaptação de Lailson de Holanda Cavalcanti. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 2006.
- CERMAK, Andrew et alii. *Dungeons & Dragons: cenário de campanha: Ravenloft- livro de regras básicas*. Trad. Bruno Cobbi Silva. São Paulo, Devir, 2003.
- CHARAUDEAU e MAINGUENEAU, Patrick e Dominique, *Dicionário de análise do discurso*. Coordenação de Trad. Fabiana Komesu. São Paulo, Contexto, 2006.
- COELHO, Nelly Novaes. *A literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo, Editora Moderna, 2000.
- _____. *Literatura: arte, conhecimento, vida*. São Paulo, Peirópolis, 2.000.
- _____. *Panorama histórico da literatura infantil e juvenil: das origens indo-européias ao Brasil contemporâneo*. 4ª ed. São Paulo, Editora Ática, 1991.
- COOK, David Zeb. *Advanced Dungeon & Dragons: Dungeon Master's Guide*. 2ªed. Lake Geneva, TSR, 1989.
- COOK, Monte. *Dungeons & Dragons: livro do jogador*. Trad. Fabiano Castro e Castro. São Paulo, Devir, 2001.

- _____. *Dungeons & Dragons: livro dos monstros*. Trad. Bruno Cobbi, Cláudio R. Fernandes, Henrique Amigo e Clarice Yusa Yamasaki. São Paulo, Devir, 2001.
- COURTÉS, Joseph. *Introdução à semiótica narrativa e discursiva*. Coimbra, Livraria Almedina, 1979.
- COUTINHO e CARVALHAL, Eduardo F. e Tânia Franco (orgs). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro, Rocco, 1994.
- DENNING e BROWN, Troy e Timothy B. *Advanced dungeons & dragons: dark sun*. Lake Geneva, TSR, 1991.
- DICIONÁRIO de Mitologia greco-romana. São Paulo, Abril Cultural, 1973.
- FAIRCHILD, Thomas Massao. *O Discurso de Escolarização do RPG*. São Paulo, FE-USP, 2004. (Dissertação de Mestrado).
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Aurélio século XXI: o dicionário do século de língua portuguesa*. 3.ed. totalmente revista e ampliada. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1999.
- GOES, Maria Lúcia Pimentel de Sampaio. Re-leituras da literatura para a juventude: uma pedagogia do imaginário. In MESQUITA, Armindo (org). *Pedagogias do imaginário: olhares sobre a literatura infantil*. Porto, Edições Asa, 2002.
- HAGEN, Mark Rein. *Vampiro: a máscara- um roleplaying game de horror pessoal*. Trad. Sylvio Gonçalves. São Paulo, Devir Editora, 1994.
- HIGUCHI, Kazuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. In CITELLI. Adilson. (org) *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática*. São Paulo, Cortez Editora, 1999.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 4ª ed. São Paulo, Editora Perspectiva, 1996.
- JACKSON, Steve. *GURPS: generic universe roleplaying system, módulo básico*. Trad. Douglas Quinta Reis. São Paulo, Devir, 1991.
- KHÉDE, Sonia Salomão. *Personagens da literatura infanto-juvenil*. São Paulo, Editora Ática, 1986.
- MACKAY, Daniel. *The fantasy role-playing game: a new performing art*. North Carolina, McFarland and Company, 2001.
- MARTINS, Maria Helena. *Crônica de uma utopia: leitura e literatura infantil em trânsito*. São Paulo, Brasiliense, 1989.

- MELLO e SOUZA, Antonio Candido. *Literatura e sociedade*. 8ª ed. São Paulo, T.A. Queiroz, 2000.
- _____. O direito à Literatura. In *Vários escritos*. São Paulo, Duas Cidades, 1995.
- _____. *A personagem de ficção*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1963.
- MILLER, Gustavo. Fanfics criam mundo paralelo de Harry. *O Estado de S. Paulo*, 23 jul. 2007, Link, p. L8.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. 12ªed. rev. e ampl. São Paulo, Cultrix, 2004.
- MOITA, Filomena. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas, Editora Alínea, 2007.
- MONTOLA, Markus, Tangible Pleasures of Pervasive Role-playing In Situated Play. In *Conference of Digital Games Association (DiGRA)*. Tóquio, The University of Tokyo, 2007. Retirado de <http://www.digra.org/dl/db/07312.38125.pdf> Acesso em 22 Fev 2008.
- MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século vinte (espírito do tempo)*. Trad. Maura Ribeiro Sardinha. Rio de Janeiro, Florense Universitária, 1967.
- PAVÃO, Andrea. *A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de roleplaying game (RPG)*. 2ª ed. São Paulo, Devir, 2000.
- PELEGRINI, Tânia (et. all). *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo, Senac, 2003.
- PERES, Ana Maria Clark. Desejando o livro: a essência da literatura infantil. In PAULINO, Graça (org). *O jogo do livro infantil*. Belo Horizonte, Editora Dimensão, 1997.
- PERROTTI, Edmir. *Confinamento cultural, infância e leitura*. São Paulo, Summus, 1990.
- PETERSEN e WILLIS, Sandy e Lynn. *Call of cthulhu: horror roleplaying in the worlds of H.P. Lovecraft*. 5ªed. Hayward, Chaosium, 1992.
- PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Trad. Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro, Florense-Universitária, 1984.
- ROCHAEL, Denise. Imaginação e leitura. In PAULINO, Graça (org). *O jogo do livro infantil*. Belo Horizonte, Editora Dimensão, 1997.

- RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying Games e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. Os tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo. *Líbero*. Ano V, v.5, nº 9-10. São Paulo, 2002.
- _____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo, Paulus, 2003.
- _____. *Navegar no Ciberespaço - O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo*. São Paulo, Paulus, 2004.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 23ª ed. rev. e atual. São Paulo, Cortez, 2007.
- TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 2ª ed. São Paulo, Editora Perspectiva, 1970.
- _____. *Os gêneros do discurso*. Trad. Ana Mafalda Leite. Lisboa, Edições 70, 1978.
- VERNE, Júlio. *Cinco semanas num balão*. Trad. Otávio de Vasconcelos. São Paulo, Hemus, 1982.
- WEISMAN, Jordan (et alii). *Shadowrun*. 2ª ed. Trad. Sylvio Gonçalves. Rio de Janeiro, Ediouro, 1995.
- WELLER e WARREN, René e Austin. *Teoria da Literatura*. Trad. José Palia e Carmo. 2ª ed. Lisboa, Publicações Europa-América, 1955.

7.1. Webbibliografia

- The Internet Movie Database: <http://www.imdb.com> Acesso em 14 nov. 2007.
- Steve Jackson Games: <http://www.sjgames.com>> Acesso em 14 nov. 2007.
- LOPES, José Reinaldo *Aprendizes de RPG*: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u471.shtml> Acesso em 30 set. 2007.
- RPG Bússola de ouro. Disponível em: [http://www.playarte.com.br/RPG/Bussola de Ouro 08.pdf](http://www.playarte.com.br/RPG/Bussola%20de%20Ouro%2008.pdf) Acesso em 13 set. 2007.

RPG Desafio dos
Bandeirantes: <http://www.nautilus.com.br/~ensjo/rpg/oddb/index.html> Acesso em 12
set. 2007.

Fórum RPGmaníacos- Quartel-general do cenário:
<http://z6.invisionfree.com/RPGmaniacos/index.php?showtopic=214> Acesso em 02
out. 2007.

Fórum RPGmaníacos- Cenário futurista
<http://z6.invisionfree.com/RPGmaniacos/index.php?showtopic=300> Acesso em 02
out. 2007.

Fórum Valinor – Lendas Lendárias: <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?t=10822&highlight=Lendas+Lend%E1rias> 02 out. 2007.

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=41034&tid=2545771128742303743> 02
out. 2007.

Fórum Valinor – Criando um cenário: opinem por favor:
<http://forum.valinor.com.br/showthread.php?p=887020#post887020> 02 out. 2007.

Rede RPG: <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/ipboard/> Acesso em 09 set.
2007.

<http://www.espacorpq.com.br/forum> Acesso em 14 nov. 2007.

Wikipédia: Patrulha Estelar. Disponível em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Patrulha_Estelar Acesso em 03/12/2007.

Wikipédia: Pirata do Espaço. Disponível em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Pirata_do_Espa%C3%A7o Acesso em 03/12/2007.

Acesso em: 27 out. 2007.

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=41034&tid=2545771128742303743>

Acesso em: 27 out. 2007.

Wikipédia: *Heroes*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Heroes> Acesso em 04
nov. 2007.

RPG Mutants and Masterminds DC Animated Series. Disponível em:
[http://www.4shared.com/file/25397127/fa241fdf/Mutants_Masterminds_DC_Anima
ted_Univers_Sourcebook.html](http://www.4shared.com/file/25397127/fa241fdf/Mutants_Masterminds_DC_Animated_Univers_Sourcebook.html) Acesso em: 30 out. 2007.

Wikipédia: GURPS. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/GURPS> acesso em 21
abr. 2008.

Biblioteca do sistema GURPS nacional: todos os livros já publicados em português. Disponível em: <http://paginas.terra.com.br/lazer/gurpsapampa/livro.htm> acesso em 21 abr. 2008.

Wikipédia: Tagmar. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tagmar> acesso em 21 abr. 2008.

RPG Tagmar 2 – site oficial. Disponível em: <http://www.tagmar2.com.br/DownloadTagmar2.aspx> acesso em 21 abr. 2008.

<http://www.digra.org/dl/db/07312.38125.pdf> Acesso em 22 fev. 2008.

Livro de RPG *Wonderland*. Disponível em: <http://www.jagsrpg.org/?download=Wonderland.pdf> acesso em 03 de Maio. 2008.

7.2 Filmes, séries e programas de tv consultados

Caverna do dragão (Dungeons & Dragons). Karl GEURS e Bob RICHARDSON. EUA, Rede Globo, 1983.

Fantasma do futuro (Ghost In The Shell). Mamoru OSHII. JAP, Flashstar Home Vídeo, 1995

Final Fantasy VII: Advent Children. Tetsuya NOMURA, JAP Square Enix Company, 2005.

Heroes. Tim KRING. EUA, Universal Channel, 2006.

JABOR, Arnaldo . Análise de panorama político In. *Jornal da Globo*. Rio de Janeiro, sd.

Liga extraordinária (The League of Extraordinary Gentlemen). Stephen NORRINGTON, EUA. 20th Century Fox / Angry Films, 2003.

Macross zero. Shoji KAWAMORI, JAP. Big West, 2002.

VII. ANEXOS

Date Created	Sequence	Unspent Pts.	Pt. Total
--------------	----------	--------------	-----------

[illegible]

A Máscara

Geração:
Refúgio:
Conceito:

Físico

Sociais

Mentais

Percepção	●○○○○
Inteligência	●○○○○
Raciocínio	●○○○○

Talentos

Perícias

Conhecimento

Burocracia	00000
Computador	00000
Finanças	00000
Investigação	00000
Direito	00000
Linguística	00000
Medicina	00000
Ocultismo	00000
Política	00000
Ciência	00000

Disciplinas

Antecedentes

Virtudes

Consciência_____●○○○○

Autocontrole_____●○○○○

Coragem_____●○○○○

Humanidade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

-Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pontos

de Sangue

[illegible]

Experiência

11/11/2011

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

GURPS®

Planilha de Personagem

Nome KATRINA Jogador _____
 Aparência 1.72m; 50kg, ATRAENTE
 História do personagem ARQUEIRA MERCENÁRIA COM PASSADO DE ALTOS E BAIXOS

Data de Criação _____ Sequência _____
 Pontos p/ Gastar _____ Total de Pts 100

Custo Ptos	ST 12	FADIGA
20		
	DX 13	DANO BÁSICO
30		GDP: 1D-1
	IQ 12	Bal: 1D+2
20		
	HT 11	PTOS. VIDA
10		
	Mvmt	Velocidade Básica
		Deslocamento
	6	6
	(HT + DX)/4	(V. Bás - Carga)

CARGA	DEFESA PASSIVA
Nenhuma (0) = ST <u>12</u>	Armadura: <u>1</u>
Leve (1) = 2xST <u>24</u>	Escudo: _____
Méd (2) = 3xST <u>36</u>	TOTAL <u>1</u>
Pes (3) = 6xST <u>72</u>	
M pes (4) = 10xST <u>120</u>	

DEFESAS ATIVAS		
ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
6	10	X
= Desloc.	Arma/2	Escudo/2
	ESGRIMA	

RESISTÊNCIA A DANO	TOTAL
Armadura <u>COURO LEVE</u> : <u>1</u>	<u>2</u>
<u>RIJEZA</u> : <u>1</u>	

Custo Pts	VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES
<u>5</u>	<u>ATRAENTE (+1 p/ reação)</u>
<u>10</u>	<u>RIJEZA -1</u>
<u>10</u>	<u>ALFABETIZADA</u>
<u>-5</u>	<u>MAGREZA</u>
<u>-5</u>	<u>TEIMOSIA</u>
<u>-15</u>	<u>FÚRIA</u>
<u>-15</u>	<u>ALCOOLISMO</u>
<u>-1</u>	<u>DETESTA LUGARES ALTOS</u>
<u>-1</u>	<u>DORME AO RELENTO (qdo possível)</u>
<u>-1</u>	<u>ENTRA EM LUTAS POR DIVERSÃO</u>
<u>-1</u>	<u>FEMINISTA - gosta de provar que é "tão boa quanto qualquer homem"</u>
<u>-1</u>	<u>FALA c/ ANIMAIS E OBJETOS INANIMADOS</u>

REAÇÃO +/- +1 - BOA APARÊNCIA

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS					
Item	Dano	NH	\$	Peso	
	Tipo	Qtd.			
ARCO LONGO	perf. 1D+1	14	200	15kg	
ALJABA/10 flechas		30	900g		
SABRE (barato)	corte 1D+2	15	280	1kg	
	perf. 1D				
FACAS ARREMESSO	corte 1D-1	13	60	500g	
(2)	perf. 1D-2				
FACÃO	corte 1D	13	40	500g	
	perf. 1D-1				
ARMADURA DE COURO LEVE		210	5kg		
MOEDAS DE OURO E DE PRATA		60	-		
JÓIAS		120			

TOTAIS: \$ 1000 kg: 9,400

ALCANCE DAS ARMAS				
Arma	TR	Prec	%D	Máx
ARCO LONGO	15	3	180	240
FACA ARREMESSADA	11	0	7	12

PERÍCIAS	Custo	Pts.	NH
ARCO	8	14	
SACAR RÁPIDO (flechas)	1	13	
FACA	1	13	
ARREMESSO FACA	1	13	
ESGRIMA	8	15	
BRIGA	1	13	
ARMEIRO	4	13	
CULINÁRIA	1/2	11	
JOGO	2	12	
LIDERANÇA	2	12	
	4	14	
	1/2	11	
FURTIVIDADE	2	13	
TÁTICA	4	12	
RASTREAMENTO	1	11	

RESUMO		Total de Pontos
Atributos		<u>80</u>
Vantagens		<u>25</u>
Desvantagens		<u>-40</u>
Peculiaridades		<u>-5</u>
Perícias		<u>40</u>
TOTAL		<u>100</u>

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

PLANTILHA DO PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____	Data de Criação _____	Sequência _____
Aparência _____	Pontos p/ Gastar _____	Total de Pios _____
História do personagem _____		

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS