

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA E
TERRITORIALIDADES**

MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR

**IDENTIDADES EM JOGO: GÊNERO, PERFORMANCE E
TERRITORIALIDADES NAS DINÂMICAS DOS JOGOS DE
INTERPRETAÇÃO DE PAPEL (RPGS)**

**UNIVERSIDADE
FEDERAL
FLUMINENSE**

Niterói

2022

MARIA LUIZA CARVALHO AGUIAR

**IDENTIDADES EM JOGO: GÊNERO, PERFORMANCE E
TERRITORIALIDADES NAS DINÂMICAS DOS JOGOS DE
INTERPRETAÇÃO DE PAPEL (RPGS)**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades, da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Orientadora:

Prof.^a. Dr.^a. Flavia Lages Castro

NITERÓI

2022

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

A282i Aguiar, Maria Luiza Carvalho
IDENTIDADES EM JOGO: : gênero, performance e territorialidades nas dinâmicas dos jogos de interpretação de papel (RPGs) / Maria Luiza Carvalho Aguiar. - 2022.
107 f.: il.

Orientador: Flavia Lages de Castro.
Dissertação (mestrado)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2022.

1. Role Playing Games (RPG). 2. Território antropológico. 3. Gênero e Performance. 4. Cultura Nerd. 5. Produção intelectual. I. Castro, Flavia Lages de, orientadora. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX



Nº157

Ata de Defesa de Dissertação de Mestrado

Aos dezesseis dias do mês de dezembro de dois mil e vinte e dois às 14:00, em sessão remota (on-line), excepcionalmente, em decorrência da Portaria n.º 36 de 19 de março de 2020 da CAPES, reuniu-se a Comissão Examinadora designada na forma regimental pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação / Mestrado Acadêmico em Cultura e Territorialidades, para julgar a dissertação, orientada pelo(a) professor(a) Flávia Lages de Castro, apresentada pelo(a) aluno(a): **Maria Luiza Carvalho Aguiar**, sob o título: **“Identities em jogo: Gênero, Performance e Territorialidades nas dinâmicas dos jogos de interpretação de papel (RPGs)”**. Requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Cultura e Territorialidades, área de concentração em Cultura e Territorialidades. Aberta a sessão pública, o(a) candidato(a) teve a oportunidade de expor o trabalho. Em seguida, o(a) candidato(a) foi arguido oralmente pelos membros da Banca, que, após deliberação, decidiu pela:

- Aprovação.
- Aprovação “com restrições”; “com exigências”; “com sugestões da banca”; “condicionada” (vide verso).
- Reprovação.

Nos termos do Regulamento Geral dos Cursos de Pós-Graduação desta Universidade, foi lavrada a presente ata, lida e julgada, conforme vai assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Banca Examinadora:

Prof^ª. Dr^ª. Flávia Lages de Castro (Orientadora - Presidente da Banca)
(UFF e PPCULT)

Prof^ª. Dr^ª. Ana Lucia Silva Enne
(UFF e PPCULT)

Prof. Dr. Tadeu Rodrigues Iuama
(UNISO)

Obs.1 : esta ata constitui exclusivamente um comprovante de defesa de dissertação, requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Cultura e Territorialidades pela Universidade Federal Fluminense, não substituindo, como documento oficial, a declaração de conclusão de Mestrado dada pela Secretaria do PPCULT somente após o cumprimento de todos os demais requisitos e entrega, em até 60 dias após a defesa, de duas cópias impressas e uma em CD dentro das especificidades formais indicadas pela Secretaria.

Obs. 2: justifica-se a participação remota de três membros na banca referente ao artigo 2.º da Portaria n.º 36 de 19 de março de 2020 da CAPES: “Art.2.º A suspensão de que trata esta Portaria não afasta a possibilidade de defesas de tese utilizando tecnologias de comunicação à distância, quando admissíveis pelo programa de pós-graduação stricto sensu, nos termos da regulamentação do Ministério da Educação”.

Dedico este trabalho ao meu pai (*in memoriam*), que sempre acreditou em mim e me apoiou durante minha jornada acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Ao longo deste trabalho falarei bastante sobre construções coletivas. De jogos, de narrativas, de histórias. De como as pessoas influenciam na criação e no desenvolvimento de momentos, e em como elas têm o poder de alterar cursos pré-estabelecidos por outros. E da mesma forma, esse trabalho é uma construção coletiva. Obviamente eu o escrevi, mas eu não teria sido capaz de fazer isso sozinha. Por isso, peço um breve momento de paciência por parte de quem lê, pra que eu possa fazer o reconhecimento devido de todas as pessoas que me fizeram chegar até aqui.

À minha mãe, Penha Carvalho, pelo apoio incondicional durante toda a minha vida. Eu não seria quem eu sou hoje sem você, e sou imensamente grata por tudo que você fez pra que eu pudesse me tornar essa pessoa. Ao meu pai, Gilson Lourenço (*in memoriam*), que enquanto esteve aqui fez todo o possível para que eu pudesse realizar meus sonhos, mesmo que ele não concordasse muito com a distância e me quisesse por perto. Ao meu irmão, Gilson Junior, por ser o melhor amigo que eu poderia pedir. Por segurar a barra quando eu saí de casa pra realizar minha graduação e quando eu decidi continuar pro mestrado. Vocês três são minha base, meu principal pilar. Amo vocês.

À minha quase-mãe-acadêmica, Flávia Lages, por mais uma vez ter topado a tarefa de me orientar numa jornada de pesquisa, por toda a paciência e compreensão, pelo incentivo constante, pelos puxões de orelha e pela sinceridade de me puxar de volta pra realidade quando eu começo a me perder demais em pensamentos.

À minha banca, por ter aceitado fazer parte deste momento tão importante, e por terem participado desse processo antes mesmo da defesa. À professora Ana Enne, agradeço por estar mais uma vez oferecendo seu parecer sobre minha pesquisa. Sua opinião é importantíssima pra mim desde a graduação e sou imensamente grata por mais uma banca com você. Ao professor Tadeu Luama, obrigada por abrir caminhos. Sua pesquisa foi de grande importância para que eu pudesse desenvolver a minha, e fico muito feliz por ter exemplos tão bons como você defendendo a pertinência deste tema na academia.

Ao meu companheiro Júlio, por ser um dos meus maiores apoiadores desde o primeiro momento e sempre me lembrar da importância de seguir em frente. Compartilhar a vida com você faz meus dias melhores.

À minha melhor amiga Lívia, por ser minha base nessa correria que é a vida adulta. Obrigada pelos 15 anos de amizade, por aceitar dividir um teto comigo, e por compartilhar a guarda do gato Jorge Henrique. Ah, e por revisar esse trabalho depois da banca pra eu entregar formatado direito. Não vou dizer que te amo porque não parece suficiente. Alexa, favor tocar Friends do BTS.

As outras três partes do meu quarteto: Stephany, Giovana e Clara. Nossa aventura que começou naquele casarão rosa, passou por uma quitinete e pela Basílica de São Pedro, no fim acabou colocando cada uma num canto do mundo. Mas apesar disso, vocês seguem sendo minhas pessoas, e sigo esperando uma de vocês revelar que ganhou na loteria pra levar a gente pra viajar por aí.

Aos meus amigos do RPG, meus entrevistados, todos vocês que me aguentaram (especialmente nesses últimos meses), falando sem parar da minha pesquisa. Por aguentarem minhas crises de desespero e me incentivarem adiante, por contribuírem com meu trabalho com suas experiências e vivências, por acreditarem que nossas aventuras são dignas de uma dissertação de mestrado. No final das contas, vocês estavam certos.

Às minhas amigadas que chegaram até mim via *stan Twitter*, vocês incontáveis vezes me mostraram que não há distância nesse mundo que impeça uma amizade verdadeira de florescer. Espero seguir fazendo viagens por esse Brasil pra encontrar vocês pelo caminho. Obrigada por compartilharem surtos, risadas, fanfics, lives de madrugada e karaokês comigo.

Aos meus amigos, de forma geral, independente do núcleo da novela da minha vida que vocês façam parte. Tenho um medo profundo de citar nomes e por algum acaso da minha cabeça em ritmo frenético esquecer de alguém, por isso deixo esse singelo agradecimento a todas as pessoas que fazem minha vida melhor. Não importa se você chegou até mim pelo trabalho, dividiu um apartamento comigo, por amigos em comum

ou pela comunidade dos Jonas Brothers no Orkut em 2008. Se você é parte da minha vida, eu te agradeço por isso.

À turma de 2020 do PPCULT, vocês são incríveis. Nossa experiência sendo a primeira turma remota do programa foi cheia de altos e baixos, mas o afeto e o carinho ultrapassaram as telas e se fizeram cada vez mais reais. Vocês me inspiraram diariamente a ser mais do que eu era. Eu sou porque nós somos, eu sou porque vocês são. É tudo nosso.

Ao grupo sul coreano *Bangtan Sonyeondan*, por transformar minha vida em diversas maneiras possíveis. Por criarem músicas que me incentivaram a seguir em frente e se tornaram trilha sonora de inúmeros momentos importantes da minha vida. Por terem me lembrado a alegria que é ser fã, acompanhar pessoas que você admira fazendo o bem não só pra você, mas pros outros também. Por me mostrarem que eu não tô sozinha nesse mundo e alguém lá do outro lado do mundo às vezes passa pelas mesmas questões e dilemas que eu. Por terem me ajudado a encontrar tanta gente boa pelo caminho e por trazerem velhas amizades de volta pro meu convívio. Obrigada por me lembrarem que todo mundo emite luz, e cada uma delas é preciosa.

Aos demais pesquisadores de RPG que abriram caminhos para que eu pudesse fazer a minha pesquisa hoje, e aos futuros pesquisadores também. Sigamos mostrando todas as multiplicidades desse tema da melhor maneira possível.

Aos criadores do *sinonimos.com.br*, vocês fizeram absolutamente tudo por mim, de novo.

E a você, que chegou até aqui e vai ler o restante desta pesquisa. Espero que você goste e/ou que possa te ajudar de alguma maneira. Pega um d20 e rola a iniciativa, vamos lá!

*“Que tipo de pessoa eu sou?
Eu sou uma boa pessoa?
Ou, se não, uma má pessoa?
Há muitas formas de avaliar
Eu sou apenas uma pessoa também.*

[...]

*As pessoas mudam, como eu mudei
Vivendo uma vida nesse mundo, onde nada é eterno
Todas as coisas que acontecem são passageiras.”*

(People - Agust D)

RESUMO

Os jogos de interpretação de papel, mais conhecidos como RPGs, são cada vez mais um objeto pertinente de estudo em diversos campos. Nesta dissertação o objetivo é analisá-los pela perspectiva de estudo do campo cultural, trabalhando especialmente questões de gênero, performance e territorialidades. A mesa de RPG será analisada como um entre-lugar, e serão exploradas as disputas simbólicas e as relações de poder que ocorrem no processo de jogo de um RPG de mesa. Também serão analisadas as questões de gênero que são tratadas nesses jogos, desde a presença feminina nesse ambiente inicialmente pensado para o público masculino, até a performance de gênero realizada pela fluidez de personagens.

Palavras-chave: RPG; território antropológico; entre-lugar; gênero; performance.

ABSTRACT

Role-playing games, better known as RPGs, are increasingly becoming a relevant object of study in several research fields. In this master's thesis, the objective is to analyze them from the perspective of the cultural field, working especially on issues of gender, performance, and territoriality. The RPG table will be analyzed as an in-between place, and the symbolic disputes and power dynamics that occur in the process of a tabletop RPG will be explored. The gender issues that are dealt with in these games will also be analyzed, from the female presence in this environment, initially designed for a male audience, to the gender performance carried out by the fluidity of its characters.

Keywords: RPG; anthropological territory; in-between place; gender studies; performance.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Dados para RPG (em ordem: d4, d6, d8, 2d10, d12 e d20).....	26
Figura 2: Cena de personagens de Stranger Things jogando D&D na primeira temporada	32
Figura 3: Livro de regras do sistema de Ordem Paranormal, lançado pela Jambô..	34
Figura 4: Capas dos livros do jogador dos sistemas Call of Cthulhu (sexta edição) e Dungeons and Dragons (quinta edição)	38
Figura 5: Listagem de sistemas mais utilizados no Roll20 até o 4º trimestre de 2020	39
Figura 6: Espécies em D&D (em ordem de tamanho: gnomo, halfling, anão, elfo, meio elfo, tiefling, humano, draconato e meio-orc)	42
Figura 7: Tabela de classes e suas descrições.....	42
Figura 8: Alinhamentos morais em D&D	44
Figura 9: Representação da imagem de Cthulhu. Autor desconhecido	48
Figura 10: Dados de 10 lados, de dezenas e unidades, que formam o d100	52
Figura 11: Representação de um personagem sendo capturado por uma criatura. Arte por JB Casacop.....	53
Figura 12: Representação da personagem Luster sendo interpretada por duas pessoas diferentes	61
Figura 13: Momento em que Luster tenta seduzir Daphne e a mesma a lembra de que ela é uma mulher e ocorre a troca de intérpretes.....	63
Figura 14: Captura de tela da página inicial do site Roll20	89

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 O UNIVERSO DOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPEL	21
1.1 O que é o RPG e qual a sua relevância?	21
1.2 O RPG como elemento da Cultura Nerd	31
1.3 Fantasia, terror e realidade: as dinâmicas dos sistemas escolhidos	37
1.3.1 <i>A Caverna do Dragão: o sistema fantástico de Dungeons and Dragons</i>	39
1.3.2 <i>O chamado das profundezas e o horror na realidade: Call of Cthulhu e sua mecânica</i>	47
2 GÊNERO, PERFORMANCE E IDENTIDADES E SUAS APLICAÇÕES NO RPG	55
2.1 Conceitualizações acerca da ideia de gênero	55
2.2 A performance de gênero e a interpretação no RPG	58
2.3 O momento da criação: sujeito pessoa x sujeito personagem e suas relações identitárias	69
3 A MESA DE RPG COMO LUGAR FRONTEIRIÇO E SUAS TERRITORIALIDADES	79
3.1 De geografias a antropologias: as noções do território	79
3.2 Entre a fantasia e a realidade: as fronteiras do entre-lugar	81
3.2.1 <i>A ressignificação da mesa de RPG devido ao COVID-19</i>	88
3.3 Do real ao imaginário: os elementos da realidade em jogo	91
CONSIDERAÇÕES FINAIS	101

INTRODUÇÃO

A cultura é um campo extremamente amplo, que abarca noções diversas e abrangentes que podem ser utilizadas em múltiplas áreas, e possibilita estudos sobre os mais variados temas em suas ramificações. É também um campo complexo, pois possibilita a potencialização de compreensão de realidades diversas a partir do caráter de suas interfaces com múltiplos ramos científicos (SOUZA, 2013). Devido a essa amplitude, pesquisas sobre a cultura sempre necessitam de recortes específicos para a área de interesse dos pesquisadores, com o intuito de que as questões propostas por eles possam ser analisadas dentro de um contexto específico.

Nesta pesquisa, o foco se dá na chamada Cultura Nerd, nome dado ao conjunto de elementos que compõem um universo também amplo. A origem do termo “nerd” é imprecisa, mas muitos autores¹ que pesquisam o campo concordam que suas primeiras aparições se deram por volta da década de 1950, nos Estados Unidos, e era uma alcunha usada para caracterizar jovens que não se encaixavam nos padrões de popularidade existentes. Eram em geral socialmente excluídos, e priorizavam atividades mais solitárias ou intelectuais, como estudar e ler por diversão, por exemplo. Com o passar do tempo houve uma ressignificação deste termo, fortemente influenciada pelo avanço da tecnologia, e ocorreu uma grande redução do caráter depreciativo do termo, não sendo mais utilizado como forma de ofensa.

Desta forma, “nerd” deixou de ser apenas uma forma de designar jovens com certas características físicas e/ou sociais, e começou a ser usado para definir todo um grupo social que se identifica e consome os produtos culturais pensados para este nicho, que abrangem conteúdos como histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos e de tabuleiro, além de produções audiovisuais da cultura popular massiva, amplamente conhecida como cultura pop na atualidade. Neste âmbito, podemos destacar a ascensão dos filmes e séries de super-heróis impulsionadas pelo Universo Cinematográfico da Marvel, que teve seu início com o filme Homem de Ferro (Jon Favreau, 2008), e atualmente conta com mais de 40 filmes e séries² lançados até o

¹ Aqui destacamos as pesquisas de Patrícia Matos (De deslocado a descolado: os processos de construção e reconstrução do estereótipo do nerd no cinema. 2012) e Ana Carolina Ruas Lacombe (O mundo é dos nerds: A representação midiática dos jovens deslocados no Brasil. 2012), assim como a Enciclonerdia - Almanaque de Cultura Nerd de Flávio Fernandes (2011).

² Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/ordem-filmes-series-marvel/>. Acesso em: 20 out. 2022.

momento, além de possuir conteúdos futuros já programados e anunciados para lançamento até 2026.

Também é importante destacar que embora o termo inicialmente tenha sido usado para designar adolescentes e jovens adultos, com a expansão das produções e de seu espaço na sociedade, ele é atualmente utilizado como definição de um grupo social composto por pessoas de diversas idades que se identificam desta maneira, não apenas adolescentes. Mas apesar dessa mudança, em muitos âmbitos a cultura e a identidade nerd são frequentemente associados à ideia de juventude, devido à grande propagação do estereótipo ser feita pela grande mídia utilizando adolescentes e jovens adultos (BICCA; CUNHA; ROSTAS; JAHNKE, 2013).

Entretanto, o universo da cultura nerd ainda é composto de diversos subgrupos, que em alguns casos podem convergir, e em outros não. Delimitando ainda mais o recorte, o campo específico deste estudo é o dos jogos de interpretação de papel, os *Role Playing Games*, mais conhecidos como RPGs. Falaremos especificamente sobre o *pen-and-paper role-playing-game*,³ “RPG de caneta e papel”, em tradução livre, que são “jogos que se desenrolam de maneira analógica, com anotações em papel, utilizando-se do imaginário para criar o enredo e os personagens” (LINS, 2017. p.20). No Brasil, essa prática é comumente chamada de RPG de mesa, visto que os jogadores normalmente sentam juntos com suas fichas e demais materiais para essa prática de RPG.

Geralmente são jogados em grupos, podendo variar na quantidade de participantes, sendo que em grande parte dos casos haverá um que assumirá o papel de Mestre⁴ do jogo. É necessário que cada jogador crie uma ficha de personagem, contendo todas as informações sobre o mesmo: aparência, gênero, idade, personalidade, ideais e defeitos, além de uma breve biografia deste indivíduo. Também é possível jogar com fichas de personagens já existentes fornecidas pelo jogador Mestre - prática comum para iniciantes que ainda estão aprendendo como jogar -, adaptando-as para os participantes.

Após a criação dos personagens, todos se reúnem e o Mestre os conduz por uma história na qual as decisões são tomadas pelos jogadores de acordo com a personalidade de seus personagens. Mas a eficácia de suas ações geralmente é

³ Também chamados de *Tabletop RPGs*, ou RPGs de mesa, em tradução livre.

⁴ Por escolha própria a fim de enfatizar este papel, a grafia de “Mestre” durante este trabalho se dará utilizando letra maiúscula.

determinada de forma aleatória, frequentemente através de rolagens de dados específicos, definindo se o jogador obteve sucesso ou fracasso em seu objetivo, dependendo do sistema em que o jogo é ambientado. Chamamos de sistema o modo de jogo, que determina o tipo de narração, a utilização ou não de dados, quais elementos compõe uma ficha de personagem, dentre outras informações. Também temos o cenário, que determina o contexto no qual os jogadores estão inseridos e a aventura será realizada. Cada um deles contém as regras que regem a lógica do jogo (LINS, 2017) e do mundo no qual ele se ambienta. Eles podem variar de aventuras medievais e épicas, a histórias futuristas ou distópicas.

A partir destas premissas estabelecidas, se dá a criação de uma narrativa. O Mestre descreve os acontecimentos e os personagens reagem com suas ações, numa construção contínua e coletiva da história proposta, frequentemente buscando um objetivo. É importante frisar que esta é apenas uma introdução simples ao RPG, e todas estas etapas mencionadas serão exploradas e definidas com maior profundidade ao longo da pesquisa.

A pertinência deste estudo se dá, pois, a pesquisa acadêmica sobre o RPG no Brasil ainda é recente. Grande parte dos estudos sobre a área começaram a surgir no final da década de 1990 e início da década de 2000, com foco em RPG e seus usos na educação. Este foi o principal mote da pesquisa acadêmica sobre o RPG no Brasil por bastante tempo, e são numerosos os trabalhos desta perspectiva. Para citar alguns exemplos que podem ser destacados, temos a pesquisa de Andréa Pavão, intitulada *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games* (2000), na qual a autora explora a formação de Mestres de RPG como leitores e escritores, enfatizando os aspectos da literatura e a importância da exploração da prática de aprendizado para que os Mestres possam transmitir a história aos jogadores de maneira coesa.

Similarmente, André Daniel Hayashi propôs em seu artigo *O Comportamento Caórdico dos Jogos de RPG e a Aprendizagem* (2002), que a prática do RPG como ferramenta de ensino em sala de aula é uma forma de engajar alunos a uma forma de aprendizagem menos mecânica. Ainda nesta temática, Rafael Carneiro Vasques apresenta em sua dissertação de mestrado *As Potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar* (2008), uma análise de pesquisas publicadas sobre o assunto, reforçando as possibilidades de uso dos jogos de RPG como ferramenta

facilitadora para assimilação de conteúdos e desenvolvimento de habilidades intelectuais.

Para além de estudos das aplicações do RPG na aprendizagem, tivemos também a aplicação prática em jogos desenvolvidos especialmente para certos estudos. Um exemplo é o caso apresentado por Luiz Otávio Santos em sua dissertação de mestrado *O Jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de Ciências* (2003), na qual o autor desenvolveu um jogo de RPG chamado PANGÉIA, em que os jogadores interpretam animais de diferentes classes de vertebrados para estudar as eras geológicas da Terra.

Também existem explorações em outras áreas, como estudos acerca do design de personagens (BETTOCCHI, 2002), as aplicações do jogo em campos da psicologia (SALDANHA; BATISTA, 2009), entre outros. Mas ainda há espaço para estudos do RPG sob uma perspectiva da cultura, analisando questões como identidade, gênero e a mesa de RPG como território e suas implicações - tema que será abordado de maneira mais abrangente nesse trabalho.

Entendendo o objeto, se faz necessário definir os objetivos gerais desta pesquisa. Para além de reforçar a importância do RPG como objeto de estudo no campo cultural e as explorar as particularidades deste jogo em relação a outros, será analisada a questão da Cultura RPG como um nicho próprio dentro da cultura nerd. Também existe a intenção de explorar a relação entre sujeito jogador e sujeito personagem (FIGUEREDO; KOGUT, 2017), analisando fatores que sejam significativos para os jogadores no momento de criação de seus personagens e como é feita a performance deles durante o jogo. E por fim, analisar a mesa de RPG como local fronteiro entre o “real” e o “imaginário”, com suas próprias disputas, e passível de ser utilizado para trabalhar debates pertinentes na atualidade.

Para atingir os objetivos gerais, foram pensados questionamentos que nortearão as análises e estudos: De quais formas existem as territorialidades em um jogo de RPG? Como pensar nas noções espaço-temporais de uma mesa de RPG e suas implicações? Em relação a criação de personagens, quais são os critérios de um jogador no momento de criar seu personagem? Ele se utiliza de sua identidade e vê o personagem como uma extensão de si, ou visualiza uma nova identidade e trata o personagem como alguém completamente diferente de si mesmo? E finalmente, como é percebido o gênero dentro do universo RPGista? A participação feminina ocorre na mesma proporção que a masculina, ou ainda existem limitações neste sentido? A

expectativa é que buscando as respostas para esses questionamentos seja possível corroborar as pressuposições feitas.

As hipóteses propostas são as seguintes: a mesa de RPG pode ser considerada um entre-lugar, na fronteira entre o real e o imaginário, que possui suas próprias territorialidades, pautadas em disputas e relações de poder, e que pode agregar debates pertinentes sobre o mundo real; a etapa de criação de personagens é um momento extremamente relevante, e existem relações de identidade associadas entre o jogador e seu personagem; e, finalmente, que a participação feminina nesse âmbito ainda é percebida de forma diferente em relação a participação masculina, e existem questões importantes a se analisar no que tange o gênero e a performance no RPG.

Neste ponto, uma colocação importante se faz necessária. Cada vez mais, os debates de gênero e seu caráter múltiplo estão sendo colocados academicamente. Entre as principais identidades de gênero reconhecidas, masculino e feminino, existem diversas outras identidades e formas de expressão, que muitas vezes não estão ligadas a esta binaridade. Nesta pesquisa, entretanto, o foco se dará em avaliar especificamente a grande participação masculina em relação a outros gêneros, especialmente o feminino. As análises de gênero e performance serão feitas de forma a observar especialmente o local do feminino, suas formas de representação e performance.

A metodologia utilizada foi a de uma pesquisa bibliográfica alinhada a um trabalho de investigação de campo, e essas etapas foram complementares buscando atingir os objetivos propostos. A primeira parte consiste em uma análise bibliográfica da trajetória do RPG como objeto de estudo, e com autores que tratam dos temas pretendidos nos objetivos, fazendo uma correlação destes com os jogos de interpretação de papel.

No que tange a estrutura da pesquisa, o primeiro capítulo se trata de uma introdução ao RPG, suas definições e conceitos importantes de jogo como elemento da cultura, além da definição do universo RPGista como subcultura dentro do universo nerd. Também é mostrado o recorte específico de sistemas de jogo analisados nesta pesquisa, sendo eles: *Dungeons & Dragons*, sistema clássico de alta fantasia, e *Call of Cthulhu*, sistema de horror ficcional. Estes jogos estão entre os mais populares em seus gêneros, e essa é uma das justificativas de escolha deles.

No segundo capítulo são focadas as análises de questões pertinentes à identidade, gênero e performance, e como eles são aplicados numa mesa de RPG. Serão estabelecidos os conceitos de identidade utilizados e suas implicações, assim como as noções de gênero e performance. Após as definições, passaremos para o estudo específico desses tópicos inseridos no universo de RPG, examinando questões que tangem a performance do gênero - especialmente o feminino - em aventuras de RPG. Também serão analisadas as relações estabelecidas no processo de criação de personagens, no qual os jogadores criam seus aventureiros, observando as relações de identidade entre esses sujeitos.

Por fim, no terceiro capítulo, será feita a contextualização das noções de território simbólico e suas territorialidades, assim como o que seria o entre-lugar. Faremos então a análise da mesa de RPG como um território fronteiriço suscetível a debates e a importância dos participantes na criação desse entre-lugar. Finalmente, será pontuado de que forma debates pertinentes da sociedade real podem se dar dentro desse ambiente imaginado, e as implicações disso para o jogo e seus jogadores.

De certa forma, uma pesquisa acadêmica se assemelha muito a um jogo de RPG. A pesquisa se constrói a partir da argumentação da pessoa pesquisadora alinhada aos pontos de vista de seus referenciais teóricos, buscando obter as respostas pretendidas. E no RPG, a narrativa se constrói ao longo do jogo, alinhando a ideia inicial proposta pelo mestre, com os posicionamentos, visões e ações dos jogadores. Baseando-se nessa premissa, a pesquisa de campo será mostrada ao longo do trabalho (especialmente a partir dos capítulos 2 e 3), com a exposição dos relatos de entrevistas feitas com participantes de mesas de RPG, assim como a análise dos dados observados durante a pesquisa, mostrando de quais formas essas informações obtidas podem corroborar ou negar as hipóteses levantadas.

Foram entrevistadas 14 pessoas⁵, com idades entre 25 e 34 anos, que possuem experiências de tempo diversas jogando RPG - de 2 a 24 anos -, sendo que 7 destas pessoas atuam tanto como jogador-personagem quanto como Mestres de aventuras, possibilitando assim, uma análise maior entre essas duas modalidades de jogadores.

⁵ Todas as pessoas entrevistadas serão apresentadas ao longo da pesquisa, à medida em que suas colocações sejam mencionadas.

Para a bibliografia de apoio, no âmbito do jogo, suas questões culturais, as maneiras pelos quais ele é inserido em nosso cotidiano e suas relações com a cultura, o direito, o conhecimento e suas formas lúdicas, os estudos de Johan Huizinga no livro *Homo Ludens* (2000) serão fundamentais, assim como as percepções de Sérgio Gallo em sua tese intitulada *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar* (2007), e o ensaio de Roger Caillois, *Os Jogos e os Homens* (1990).

Em questões de território serão utilizadas as considerações de Rogério Haesbaert (2008), que analisa profundamente questões de território e suas imbricações em diversos trabalhos. Também serão tratadas visões propostas por Pierre Bourdieu (2011; 2004) em suas análises sobre questões relativas a lugar, espaço social e poder simbólico e conceitos de Michel de Certeau (1998) em seus relatos de espaço. Também serão discutidas noções de entre-lugar de Homi K. Bhabha (1994) e a análise específica do RPG como entre-lugar na visão de Tadeu Luama (2015).

Nas relações entre gênero e performance, os estudos de Judith Butler se fazem essenciais, pois ela aborda todas as questões que permeiam a relação entre sexo anatômico, identidade de gênero e performance de gênero (BUTLER, 2003). Outra autora que aborda a questão de representação de gênero e performance, é Beatriz Preciado, e seus estudos também se fizeram essenciais para essa pesquisa. Sobre a performance especificamente no RPG trataremos de questões postas no artigo de João Pedro Costa e Sara Lewis: *“Então você toma dano, bicha”*: mudanças de enquadre e alinhamento e performances identitárias em um jogo de RPG (2020).

E para as demais relações específicas sobre RPG, são utilizados artigos publicados que retratam as questões de leitura e escrita (BRAGA, 2000), e a constituição do sujeito jogador (FIGUEIREDO; KOGUT, 2017). Destaca-se aqui a importância dos trabalhos de Tadeu Rodrigues Luama, especialmente o livro *O Verso da Máscara: Processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa* (2018), no qual o autor conceitua diversos pontos pertinentes sobre os desenvolvimentos dos jogos interpretativos, e o artigo *Além das Fronteiras: O RPG como Entre-Lugar* (2015), que discorre especificamente sobre as relações fronteiriças que podem ocorrer durante os RPGs. Além disso, serão utilizados como referência os livros de jogo dos dois sistemas abordados, que fornecem informações importantes sobre a dinâmica dos jogos e demais referências e questões técnicas.

Sobre a pesquisa de campo, a ideia inicial era fazer um recorte específico da cidade de Niterói, fazendo uma etnografia observando a cultura RPGista local, participando de mesas, frequentando locais de jogo e tendo relação direta com os jogadores. Mas devido à pandemia de COVID-19 causada pelo vírus SARS-CoV-2, que resultou em distanciamento social e necessidade de isolamento para prevenção de contágio, foi feita uma adaptação.

A pesquisa de campo foi realizada de forma virtual, através de uma netnografia. Este termo foi proposto por Robert Kozinets para definir a pesquisa etnográfica que combina a participação e observação, com o trabalho de comunicação online, usando novas formas de coleta, análise e representação de pesquisa de dados (KOZINETTS, 2015). Desta forma, as relações com os jogadores e as observações de mesas de jogo se deram de forma virtual, assim como as entrevistas realizadas. Essa também foi uma ótima forma de analisar o impacto da mudança de uma atividade normalmente presencial para a forma remota, e observando de quais maneiras isso afetou tanto o formato de jogo quanto os jogadores e suas relações.

1 O UNIVERSO DOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPEL

1.1 O que é o RPG e qual a sua relevância?

A concepção de jogo é algo presente nas sociedades desde os seus primórdios, sendo vista e aplicada de diversas maneiras. Desde a infância até a vida adulta, em inúmeros momentos encontramos o jogo como elemento significativo na vida humana, seja de forma lúdica, como elemento de lazer, ou como elemento aplicado com uma finalidade (HUIZINGA, 2000). E, sabendo que o conceito dessa atividade é algo tão simbolicamente importante, o historiador Johan Huizinga propôs uma nova denominação ao ser humano.

Inicialmente, fomos denominados como *Homo Sapiens*: termo derivado do latim “homem sábio”, que define a capacidade de raciocínio e de elaboração abstrata como o ápice da evolução humana (GALLO, 2007); posteriormente, foi proposto por Hanna Arendt o termo *Homo Faber*, sendo o “homem que fabrica”, problematizando as relações do homem com os meios de produção, assim como sua intervenção na natureza (*ibidem*, p.14). Huizinga percebe então a noção de jogo como um fator específico e fundamental, que se encontra presente em tudo o que acontece no mundo, e por isso escreve o livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, no qual propõe este novo conceito do ser humano, o *Homo Ludens*, como não apenas um ser que pensa e constrói, mas que também joga (HUIZINGA, 2000).

Huizinga escreveu este livro para enfatizar a importância do jogo como ferramenta ativa na sociedade, pois ele possuía a percepção de que “a antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização” (HUIZINGA, 2000, n.p.). Isso é confirmado quando refletimos sobre a ideia de jogo, pois geralmente pensamos nele como uma atividade de descontração, de diversão, comumente atrelado a recreação e entretenimento, por ser uma atividade sem consequências para a vida real e se opor ao caráter sério da mesma, pode ser muitas vezes uma atividade considerada frívola (CAILLOIS, 1990).

Mas o jogo é muito mais do que apenas uma brincadeira, é um elemento significativo para o desenvolvimento humano, como propõe Huizinga, e de acordo com Caillois (1990), pode conter importantes questões culturais para cada sociedade, além

de ser aplicado para auxiliar na educação moral e até mesmo no progresso intelectual de indivíduos. Com isso em mente, buscaremos compreender os aspectos desta prática como parte significativa para os estudos no âmbito da cultura.

Entretanto, as noções de jogo são bastante extensas, havendo jogos de azar, de esporte, de tabuleiro, de *videogame*, de habilidade, de construção, entre muitos outros. O próprio termo “jogo” designa não só a atividade final, mas também o conjunto de imagens, símbolos ou instrumentos essenciais para que ela aconteça (CAILLOIS, 1990). Por este motivo, se faz necessário um recorte para um tipo de jogo específico que será o objeto de análise desta pesquisa: os jogos de interpretação de papel, popularmente conhecidos como RPGs. Esse nome se dá devido à abreviação de *Role Playing Games*, maneira pela qual esses jogos são chamados em inglês. Durante esta pesquisa, estes serão os termos utilizados para tratar do objeto.

De acordo com Jane Braga (2000), o RPG surgiu na década de 1970 nos Estados Unidos, e chegou ao Brasil por volta da década de 1990. Ele é considerado uma atividade de *mimicry*, de acordo com a classificação de jogos feita por Roger Caillois em seu ensaio “Os Jogos e os Homens”. O autor afirma que:

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Encontramos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no fato de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insetos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita (CAILLOIS, 1990. p.39).

O RPG se encaixa nesta categoria pois uma de suas principais características é o fato que, para a sua realização, é necessário que o jogador tenha um personagem que ele interpretará durante o jogo. Ele se despoja temporariamente de suas noções e visões de mundo, para agir de acordo com a percepção do personagem a ele designado.

Como RPG de certa forma se tornou um termo guarda-chuva que abrange múltiplos gêneros de jogos e atividades interpretativas com variados níveis de

interpretação, cabe apontar alguns que não serão abordados de maneira profunda nesse trabalho, mas que são importantes de serem citados.

No LARP (*Live Action Role Play*), que acontece presencialmente, os participantes se relacionam interpretando seus personagens fisicamente, de forma mais dramatizada. Eles conversam, interagem e podem até mesmo lutar coreograficamente durante a aventura, embora essa não seja sempre uma prática comum. Como o LARP é mais voltado à dramatização e a representação de suas ações é feita de forma direta pelos participantes, nem sempre é possível realizar ações muito intensas, e foca-se bastante em tramas centradas em diálogos (IUAMA, 2018).

Também existem os jogos eletrônicos para *videogames* e computadores, chamados de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), nos quais o jogador cria um personagem e participa de uma história pré-determinada num ambiente virtual, interagindo com outros jogadores pela plataforma de jogo. Alguns exemplos de MMORPGs populares são *World of Warcraft* e *Final Fantasy*, que possuem milhões de jogadores em todo o mundo, além de expansões de suas histórias em contos, filmes e até quadrinhos.

Entretanto, o foco desta pesquisa será nos RPGs realizados de forma presencial, nos quais cada jogador monta sua ficha de personagem de acordo com as regras estabelecidas pelo sistema escolhido. Após os personagens estarem prontos, todos se sentam para jogar juntos, e as interpretações são feitas majoritariamente de forma verbal, com diálogos e descrição de ações. No Brasil, esse formato é conhecido como “RPG de mesa”, pois a mesa é geralmente o local em que todos se reúnem para jogar, cada um com sua ficha de papel contendo as informações necessárias, assim como os dados tão característicos do jogo, que podem variar de quatro a vinte lados.

De modo geral, a dinâmica das partidas de RPG que serão aqui analisadas⁶ é simples: o sistema de jogo é escolhido assim como o cenário, os jogadores preparam seus personagens de acordo com as regras, o Mestre organiza o caminho a ser percorrido, e a história é narrada aos participantes, que reagem de acordo. Quando é necessário que decisões sejam tomadas, eles devem decidir entre si sobre qual caminho tomar, e em caso de ações específicas tais como lutar, fazer manobras de

⁶ Existem sistemas que não se utilizam da figura do Mestre; existem sistemas nos quais as consequências das ações são definidas por tabelas, ou que o Mestre reage de acordo com os estímulos fornecidos pelos jogadores; existem sistemas que não fazem uso de dados, mas sim de fichas ou outras formas de marcação de pontos. Por isso, essa descrição abarca o modo de jogo principal utilizado nos dois sistemas e cenários aqui analisados.

fuga ou testes de habilidades, são jogados dados que definem se suas ações foram bem-sucedidas ou não, dependendo dos resultados. E desta forma o jogo segue até que os aventureiros alcancem seus objetivos, ou sejam derrotados no caminho. Mas é importante definir cada uma dessas etapas para um estudo eficaz do objeto.

Começando com o sistema, que é o modo de jogo, e o primeiro ponto que deve ser definido em um jogo de RPG. Os sistemas determinam as regras que devem ser seguidas na aventura (LINS, 2017), o estilo de ficha a ser usada, os tipos de dados (ou a não utilização deles) e as demais mecânicas aplicadas na realização de uma campanha. Também é importante definir dentro desse sistema, o cenário, a época e o contexto no qual os jogadores se encontram. Nos sistemas mais populares, é comum que existam livros com todas essas informações, especialmente de cenários. Existe uma variedade grande de gêneros de livros: eles podem ser de fantasia, terror, ficção científica, e abordar temas variados como mundos distópicos, viagens espaciais e até mesmo períodos históricos reais.

É importante ressaltar que as menções a “livro-jogo” que serão feitas nesta pesquisa estarão sempre se tratando dos livros de sistemas e regras para aventuras de RPG especificamente. Essa definição é necessária pois existe uma modalidade literária homônima, mas cuja proposta é diferente.

Na década de 1980, popularizaram-se os livros-jogo (no Brasil, também conhecidos como aventuras-solo). Tratam-se de obras literárias com opções que devem ser tomadas pelo jogador ao final de cada parágrafo, levando o leitor a um novo parágrafo de acordo com o número da opção escolhida (IUAMA, 2018. p.54).

Esse tipo de livro oferece ao leitor uma experiência única, baseada em suas decisões de acordo com as situações propostas pelo autor, e conforme mencionado acima, tende a ser uma aventura pessoal, não sendo necessário nenhum tipo de ferramenta, mecânica ou a presença de outras pessoas. Como não será este o caso dos livros-jogo mencionados, pontua-se o uso da expressão da mesma maneira que é utilizada por jogadores, para definir livros de regras de sistemas.

Também podem ser lançados sistemas de RPG baseados em histórias já conhecidas, como é o caso do livro-jogo baseado no universo de *Game of Thrones*, de George R.R. Martin e das aventuras de *Star Wars*, de George Lucas. E sempre é possível adaptar outros universos que não possuam aventuras oficiais para uma

lógica de RPG, como é o caso do Hogwarts RPG⁷, um sistema adaptado baseado no âmbito da História de Harry Potter, escrita por J.K. Rowling.

Em relação aos jogadores, podemos dividi-los em duas categorias: aventureiros e Mestre do Jogo (popularmente conhecido apenas como Mestre, DM ou GM⁸). Os aventureiros são os jogadores que montam seus personagens de acordo com as regras estabelecidas pelo livro de jogo, escolhendo sua espécie, classe, aparência física, maneira de se vestir, tom de voz, personalidade e demais características. Além disso, eles montam um breve contexto da vida de seus personagens, citando familiares, eventos importantes ou quaisquer informações que considerem pertinentes para a história. Após a preparação dos personagens, eles percorrem o caminho descrito na aventura. Em cada situação, desde encruzilhadas na estrada até combates contra monstros ou inimigos, eles são responsáveis por tomar as decisões e anunciar ao Mestre que lhes dirá quais os efeitos de suas escolhas (JACKSON, 1984).

Enquanto os aventureiros preparam suas fichas, o Mestre prepara todo o resto para a realização do jogo. Ele geralmente se trata de um jogador mais experiente ou com maior conhecimento do sistema a ser jogado, que propõe uma aventura ou missão para os participantes (BRAGA, 2000). O Mestre é o responsável por construir uma narrativa fictícia de acordo com o cenário do sistema, aliando a proposta do livro-jogo com as decisões dos personagens nas situações propostas por ele. Além disso, cabe a ele elaborar e interpretar todos os personagens coadjuvantes - chamados de NPCs⁹ - que aparecem ao longo da história, tanto para ajudar quanto para atrapalhar os aventureiros. Ou seja, o Mestre possui uma grande responsabilidade, pois ele “observa e controla o mundo em que acontece a aventura” (JACKSON, 1984. p.14).

Como mencionado, cabe aos participantes tomarem decisões sobre quais caminhos serão seguidos, quais reações eles terão de acordo com eventos específicos, e como eles se comportarão de acordo com as personalidades de seus personagens. Existem muitas ações livres, que eles precisam apenas descrever para o mestre, como por exemplo “eu ando até lá e abro a porta”, ou “eu levanto as mãos

⁷ Disponível em: <https://sites.google.com/site/hogwartsrpgd10/regras-de-jogo>. Acesso em: 14 jun. 2022)

⁸ Siglas para *Dungeon Master* ou *Game Master*, do inglês “Mestre da Caverna” e “Mestre do Jogo”, em tradução livre.

⁹ Sigla de “*Non-player character*” - em inglês: personagem não-jogável, é o nome que se dá aos personagens que não são interpretados por nenhum dos jogadores.

e pego o livro da estante”. Entretanto, existem situações nas quais eles precisam determinar a eficácia de suas ações, e para isso, frequentemente¹⁰ são utilizados dados poliédricos com diferentes números de lados, para diferentes situações. Eles geralmente são referenciados pela letra D somada ao número de lados que possuem, os mais comuns sendo d4, d6, d8, d10, d12 e d20 (WIZARDS, 2014). O resultado obtido no lançamento dos dados solicitados será o indicador de sucesso ou fracasso do jogador em sua ação. Alguns sistemas utilizam a mecânica de quanto maior o número, maior o sucesso, enquanto outras se utilizam do oposto.

Figura 1: **Dados para RPG (em ordem: d4, d6, d8, 2d10, d12 e d20)**



Fonte: arquivo pessoal.

O uso de dados se dá para que haja certa humanização do jogo, das situações às quais os personagens se submetem. Suponhamos que um personagem criado possua o valor máximo de força e habilidade em luta. Se não há um mecanismo que impeça de acertar seus golpes, todos os seus ataques serão certos e não haveria equilíbrio natural no jogo. E como a proposta de alguns RPGs é a de ser um jogo que interpreta certa realidade – mesmo que diferente da nossa –, é necessário que haja balanço entre a realização das ações e seus resultados, como veremos melhor adiante.

Em muitos casos, os jogos de RPG não possuem um final real ou certo. Em jogos trilhados, os personagens seguem até alcançarem o objetivo proposto pelo Mestre no início do jogo, podendo ser algo simples como “você precisam resgatar a mercadoria roubada por ladrões”, até questões mais complexas como “você precisam derrubar um poderoso culto a uma criatura ancestral e mítica”. E o grau de

¹⁰ Como já mencionado, as descrições aqui feitas levarão em consideração especialmente os sistemas que são estudados nessa pesquisa. Existem jogos que fazem a utilização de tabelas, cartas, fichas, dentre outras formas de marcação.

complexidade da missão é o que influenciará na duração do jogo, pois missões mais simples podem ser resolvidas em apenas um jogo, os chamados *one shots*, enquanto tarefas mais complicadas exigem mais de uma sessão de jogo. No caso de aventuras com mais de um jogo, é dado o nome de campanha. E muitos jogadores podem manter “suas campanhas por meses ou anos, encontrando seus amigos a cada semana, ou mais tempo, para retomar a história do ponto em que pararam” (WIZARDS, 2014. p.5).

Todo jogo possui suas regras, e elas são extremamente importantes para o conceito do mesmo, pois são elas que definem o que é válido ou não dentro do universo a ser explorado (HUIZINGA, 2000). Mas o que torna o RPG como uma categoria de jogo tão distinta e com conteúdo pertinente para pesquisas e estudos em múltiplos campos são suas particularidades. Podemos destacar especialmente três pontos: a construção da narrativa, a noção de coletividade em vez de competitividade e a interpretação de personagens.

Sobre a construção da narrativa, a participação dos jogadores é um dos elementos-chave em um jogo de RPG. Diferentemente de outros jogos nos quais o final é algo imutável e definido, em um RPG ele depende das ações, escolhas e caminhos trilhados pelos participantes ao longo da campanha, e da maneira como o Mestre os conduz por esses caminhos. Ele é responsável por criar um escopo da história, planejando possíveis encontros, interações e batalhas, mas tudo acontecerá de acordo com as ações tomadas pelo grupo enquanto eles passam pelas situações propostas por ele. É possível que todo um arco narrativo imaginado pelo Mestre seja dispensado pela escolha dos integrantes do grupo de seguirem por um caminho diferente.

Desta forma, os aventureiros não são meros espectadores na história, eles ajudam a construí-la com suas decisões e caminhos escolhidos durante a narrativa (BRAGA, 2000). Por isso, a relação entre Mestre e jogadores é um dos principais norteadores da produção de sentido num jogo de RPG, já que os aventureiros agem de acordo com as situações propostas pelo Mestre, e ele se utiliza das decisões dos personagens para criar consequências na narrativa, em uma constante construção coletiva.

Algumas empresas de jogo utilizam o recurso de “aventuras-prontas”, que são publicadas através de editoras. São histórias previamente pensadas dentro do sistema em questão, que podem auxiliar Mestres iniciantes na tarefa de criação de

narrativas, ou até mesmo aventuras introdutórias para facilitar a inserção dos jogadores no universo proposto pelo livro-jogo. Um dos sistemas mais populares de fantasia medieval, *Dungeons & Dragons*, possui até o momento vinte e três aventuras oficiais¹¹ publicadas pela *Wizards of the Coast*, com histórias variadas para todos os níveis de jogo da 5ª edição. A *Chaosium*, responsável pelo sistema de horror ficcional *Call of Cthulhu* também possui diversas aventuras publicadas, entre elas uma especialmente para iniciantes. Estes dois sistemas em específico serão amplamente definidos adiante neste capítulo. No Brasil, temos o sistema Tormenta RPG, criado em 1999, que possui compilados de aventuras prontas lançadas pela editora Jambô.

Entretanto, mesmo nos casos nos quais o jogo será baseado em uma história já existente em lugar de uma criação original do Mestre, as ações dos jogadores têm bastante peso no curso de ação que será seguido, e, conseqüentemente, no final da história. Nesses casos, geralmente são oferecidas opções de caminhos a serem seguidos e a escolha de direção feita pelos jogadores impacta o resultado da narrativa. Na maioria das vezes, o jogo é flexível e fluido, sendo adaptado às circunstâncias (WIZARDS, 2014). Mas até nas publicações nas quais a história seja mais engessada e direcionada, a experiência de um grupo de jogadores não será a mesma de outro grupo com diferentes pessoas. Da mesma maneira, um grupo que jogue a mesma aventura com dois diferentes Mestres terá duas experiências distintas, porque a construção da narrativa é baseada diretamente na relação entre o Mestre e os personagens/jogadores.

Essa questão está essencialmente relacionada ao segundo ponto: a noção de colaboratividade em vez de competitividade (SALDANHA, BATISTA, 2009). É comum encontrarmos jogos de caráter competitivo, buscando com que os jogadores se enfrentem em busca de uma vitória e se vejam como oponentes por esse objetivo. Huizinga (2000) afirma que existem pessoas que recorrem ao jogo pois veem seu princípio como um impulso para exercer uma faculdade, como o desejo de dominar ou competir. Isso acontece, pois, um dos elementos especialmente importantes no jogo é a tensão, que ajuda a prender o jogador, buscando que ele se esforce para levar o jogo até o final, pretendendo obter algo à custa de seu esforço, a vitória. Para

¹¹ Disponível em: <https://arcaneeye.com/dm-tools-5e/dnd-5e-adventures-modules/>. Acesso em: 20 ago. 2022.

alguns, quanto mais presente o elemento competitivo, mais apaixonante o jogo se torna.

Já na dinâmica dos RPGs, os jogadores são uma equipe que busca um objetivo comum e, para alcançá-lo, é necessário que todos se ajudem em diversos momentos. Para serem bem-sucedidos, é mais importante cooperar do que competir (JACKSON, 1984), na maioria das vezes. Esse é, inclusive, um dos motivos pelo qual as equipes de personagens - também chamadas de *parties* ou grupos - sejam geralmente organizadas contendo personagens de diversas classes¹². Existem os que são combatentes - diretos ou à distância -, os que oferecem suporte, os que são versados em magia (quando o universo permite), entre outras opções, buscando haver um equilíbrio na equipe que faz com que todos sejam necessários para alcançar os objetivos. Enquanto os combatentes enfrentam os inimigos, os estudiosos resolvem os enigmas propostos, e assim por diante.

Esse senso de coletividade é o que auxilia a todos os personagens e faz com que eles se fortaleçam, confiando uns nos outros e crescendo juntos, pois o trabalho em equipe e a cooperação entre os membros de um grupo melhoram as chances dos personagens sobreviverem aos perigos encontrados pelo caminho (WIZARDS, 2014). Entretanto, mesmo que frequentemente os objetivos dos aventureiros possam parecer similares, ao tratarmos de pessoas diferentes, com ideais e personalidades distintas, também podem ocorrer atritos. Nesse caso, o elemento de tensão para cativar o jogador será conferido pelos valores éticos, na medida em que suas qualidades sejam postas à prova, testando sua tenacidade, habilidade, coragem e até mesmo sua lealdade (HUIZINGA, 2000), assim como as imprevisibilidades vindas das rolagens de dados e perigos preparados pelo Mestre.

O terceiro e último ponto chave que diferencia o RPG é a questão de interpretação. Como mencionado, quando um jogador cria um personagem, ele dedica tempo para pensar sobre isso. Participantes de RPG podem passar vários dias pesquisando elementos necessários para a criação de uma história coerente para um personagem (BRAGA, 2000), e após a criação ele precisa interpretá-lo. Essa interpretação pode ser realmente intensa, pois é preciso “entrar no personagem” para agir e tomar decisões como o indivíduo com a personalidade e as características

¹² A classe descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega (WIZARDS, 2014).

selecionadas (LINS, 2017). Pode-se dizer que o funcionamento de uma campanha de RPG “é similar a um teatro, só que aqui a peça vai sendo escrita na medida em que acontece, e cada personagem define o próprio roteiro” (SALDANHA; BATISTA, 2009. p.702).

E é no momento da interpretação que a tensão mencionada por Huizinga é vista de maneira mais clara, quando as diferentes personalidades dos personagens e jogadores entram em cena. Assim como na vida real, em que muitas vezes debates profundos acontecem quando pessoas possuem opiniões diferentes sobre certo assunto, num jogo de RPG a tomada de decisões pode levar a discussões intensas e longas, pois cada personagem verá a situação de acordo com sua individualidade e caráter.

Enquanto um personagem pode ser mais ganancioso e querer mais do que lhe caberia, outro pode ser mais desapegado de questões materiais e se preocupar mais com as vidas perdidas pelo caminho. Um pode ser mais covarde, preferindo evitar combates e tentar resolver dilemas utilizando o diálogo, enquanto outro se impulsiona para a batalha ao primeiro sinal dela (JACKSON 1984). E são nesses momentos em que o comprometimento do jogador com seu personagem é posto à prova, pois caso suas personalidades e ideais sejam completamente diferentes, o jogador precisará agir de uma forma contrária à que normalmente agiria, em nome da interpretação autêntica de seu personagem.

A junção desses três elementos chave mencionados - a construção da narrativa baseada na relação entre universo, jogadores e mestre; a noção de coletividade e cooperação mútua entre jogadores; e a importância da interpretação de personagens - é o que torna o RPG algo tão particular em relação a outros jogos, e passível de ser estudado em diversos campos. Nesta pesquisa, buscaremos analisar a mesa de RPG pela perspectiva dos estudos em cultura, com base em conceitos frequentemente tratados, tais como territorialidades, performance e questões de gênero, para analisar a construção de um território imaginário, que replica disputas simbólicas presentes na sociedade e observá-lo sob a ótica de um local fronteiro entre a realidade e a imaginação.

1.2 O RPG como elemento da Cultura Nerd

Conforme mencionado previamente, o RPG teve sua origem nos Estados Unidos, na década de 1970, sendo D&D reconhecido como o primeiro livro de jogo deste gênero publicado (FRANCO et. al, 2017). Desde sua origem, a chamada Cultura RPG está fortemente associada à noção da cultura e da identidade nerd, visto que este era o principal público-alvo, e isso sempre foi reforçado por produtos e representações midiáticas.

Embora o conceito de nerd seja fortemente marcado por características estereotipadas de uma noção de juventude replicada especialmente nos contextos de escolas norte-americanas, com a comum importação de produtos audiovisuais estadunidenses, esse conceito se tornou presente também no Brasil (CARVALHO, 2017). Obviamente, foram feitas adaptações, especialmente devido ao caráter de diferença entre os sistemas educacionais, mas de forma geral, a compreensão do que é ser nerd foi difundida especialmente por filmes, séries e desenhos animados. E com o RPG não foi diferente, conforme podemos observar a seguir:

O sucesso do jogo foi tamanho que logo no início dos anos 1980 o mesmo começou a ser mencionado no cinema: a primeira cena de *E.T - O Extraterrestre* (1982) mostra o grupo de protagonistas numa partida do RPG, enquanto *Mazes and Monsters* (1982) é um filme totalmente baseado no jogo. No Brasil, a faceta mais conhecida de D&D se deu através do desenho animado *Caverna do Dragão* (1983), que teve sua estreia em 1986 e desde então vem sendo reprisado de maneira intermitente (FRANCO, et. al, 2017. n.p.).

Embora seja parte da cultura nerd e existam representações midiáticas que falem um pouco sobre esta prática, o RPG ainda é pouco difundido dentro da cultura pop massiva. Existem episódios de séries como *The Big Bang Theory* (2007) e *Community* (2009) que mostram os personagens engajados em RPGs, além da menção em diversos pontos, mas esse não é o núcleo principal das narrativas. Os personagens são considerados nerds (ou são amigos deles) e decidem jogar por quaisquer motivos, sendo o RPG apenas parte da identidade daqueles grupos e brevemente mencionado nas histórias.

Recentemente, o conteúdo mais popular que menciona o RPG como algo mais central na narrativa é a série *Stranger Things* (2016), produzida pelo serviço de streaming *Netflix*. Em uma de suas primeiras cenas, a série mostra os personagens Will, Lucas, Dustin e Mike sentados no porão da casa de um deles, engajados em uma

cena na qual Mike, o Mestre, narra o encontro dos aventureiros com uma criatura maligna, o Demogorgon.

Figura 2: Cena de personagens de *Stranger Things* jogando D&D na primeira temporada



Fonte: Reprodução *Netflix*.

A partir deste ponto, a série vai desenrolando sua narrativa principal - o desaparecimento de Will e os mistérios que o envolvem - sempre fazendo referência a questões ligadas ao RPG. Os personagens na trama central são os meninos que estavam jogando no início da série, e muito do que eles fazem se baseia na lógica do jogo. Eles se referem ao seu grupo como “*party*”, que conforme já mencionado, é uma das maneiras de chamar equipes de personagens em jogo; o monstro que eles precisam derrotar se chama Demogorgon, assim como no RPG. Os jovens se utilizam do conhecimento estratégico do mundo de D&D para montar seus planos para enfrentar os perigos (IUAMA, 2018), e ao longo das quatro temporadas as referências só aumentam. E um ponto de observação interessante é o fato de que a história da série se inicia no ano de 1983, o que faz com que a prática do RPG ainda fosse novidade na época, visto que foi lançado na década de 1970.

Logo após o lançamento da primeira temporada em 2016, a série se tornou um sucesso de aclamação de público e crítica, e isso gerou diversas matérias em jornais, portais de notícias, blogs e demais veículos de comunicação buscando explicar um pouco mais sobre o que seria o RPG, devido à curiosidade gerada através da série.

Um exemplo que pode ser citado é a matéria¹³ “*Conheça ‘Dungeons and Dragons’, o RPG jogado na série ‘Stranger Things’*”, escrito por Pablo Raphael para o UOL, uma das maiores empresas de conteúdo brasileiras. No texto, o autor faz uma explicação sucinta sobre as origens do RPG, e mecânicas básicas do jogo, além de pontuar pessoas famosas que gostam de jogá-lo, como o ator Vin Diesel, da saga “*Velozes e Furiosos*”, por exemplo.

Outro acontecimento recente que trouxe a presença de jogos de RPG para um local de maior relevância, colocando-o em perspectiva e despertando o interesse especialmente de pessoas mais jovens, foi a iniciativa do *streamer* brasileiro Rafael Lange, conhecido popularmente como Cellbit. Em fevereiro de 2020 ele deu início em seu canal na *Twitch*¹⁴ a uma campanha chamada “A Ordem Paranormal”, um universo de investigação adaptado de um sistema de RPG escrito por Robin D. Laws, chamado *The esoterrorists* (LIMA, 2021). Ele convidou 4 outros *streamers* para participarem desta mesa, na qual ele agiu como Mestre, sendo o responsável por organizar toda a história que foi desenvolvida pelos jogadores.

Esta primeira temporada teve a duração de três episódios, que somados configuram mais de 13 horas de jogo, e atualmente estão disponíveis no canal¹⁵ do Youtube de Ordem Paranormal, sendo que o primeiro episódio soma mais de 5 milhões e meio de visualizações na plataforma. O sucesso da campanha foi tanto, que Cellbit deu continuidade a este universo, retornando para outras temporadas, com novos enigmas e jogadores.

Atualmente, já foram lançadas três temporadas completas: A Ordem Paranormal; O Segredo na Floresta; Ordem Paranormal: Desconjuração; e Ordem Paranormal: Calamidade. Além destas, foram lançados dois *spin-offs*, com personagens diferentes da campanha principal: O Segredo na Ilha, já concluída, e Sinais do Outro Lado, que está sendo transmitida desde 22 de agosto de 2022. De acordo com o site próprio¹⁶ do universo, A Ordem Paranormal é o programa de RPG ao vivo mais assistido do Brasil, e isso se mostra verdadeiro ao fazer uma observação

¹³ Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/07/29/conheca-dungeons--dragons-o-rpg-jogado-na-serie-stranger-things.htm>. Acesso em 23 set. 2022.

¹⁴ Plataforma digital amplamente utilizada por *streamers* para transmissão de lives de assuntos diversos, que permite uma comunicação simples e direta entre público e streamer. É frequentemente utilizada por *gamers* para realização de suas transmissões de jogo.

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/c/OrdemParanormal>. Acesso em: 23 set. 2022.

¹⁶ Disponível em: <https://ordemparanormal.com.br/>. Acesso em: 02 nov. 2022.

simples de redes sociais como o Twitter, nos quais o jogo e suas *hashtags* sempre estão entre os assuntos mais falados na plataforma em dias de transmissão do jogo (LIMA, 2021).

Devido ao grande engajamento do público com o universo desenvolvido por Cellbit, ele decidiu levar sua criação a um outro nível, e anunciou no dia 14 de outubro de 2020 o lançamento do financiamento coletivo para a produção de um jogo de videogame inspirado nesse universo. Assim, foi anunciada a campanha de “Ordem Paranormal: Enigma do Medo”, através do site *Catarse*. O projeto bateu o recorde¹⁷ como projeto criativo de maior arrecadação da plataforma, tendo arrecadado mais de 2 milhões de reais para a produção do jogo, em menos de uma semana. Atualmente ele está em fase de desenvolvimento, e sua previsão de lançamento é janeiro de 2023.

Conforme previamente exposto, inicialmente foram utilizadas mecânicas do sistema de *The Esoterrorists* para a realização dos jogos de Ordem Paranormal. A partir da segunda temporada, Cellbit também adaptou algumas mecânicas do sistema de *Call of Cthulhu* para suas aventuras. Mas após o grande crescimento do universo e com constantes solicitações por parte dos espectadores que acompanhavam a história, ele se reuniu com os criadores do sistema Tormenta²⁰ RPG (um dos maiores do Brasil), para desenvolver o sistema próprio de Ordem Paranormal. Assim, foi lançado oficialmente o livro de regras pela Editora Jambô, possibilitando que os fãs da história possam criar suas próprias campanhas dentro deste universo, com suas mecânicas e regras particulares.

Figura 3: Livro de regras do sistema de Ordem Paranormal, lançado pela Jambô

¹⁷ Disponível em: <https://thesquad.com.br/ordem-paranormal-quebra-recorde-arrecadacao-brasil/>. Acesso em: 02 nov. 2022.



Fonte: <https://jamboeditora.com.br/produto/ordem-paranormal-rpg/>.

Esse tipo de representação mais detalhada em mídias populares massivas é interessante pois apesar de estar inserido na cultura nerd, o RPG de mesa não era frequentemente difundido. As pessoas sabem que existe, podem saber superficialmente do que se trata, mas não saberão de forma mais profunda como se dão as mecânicas do jogo. E isso não apenas entre um público geral, mas dentro da própria comunidade nerd, não são todas as pessoas que se identificam desta forma que terão automaticamente um interesse em RPG. De modo geral, grande parte dos jogadores de RPG se considera parte da comunidade nerd, mas não são todas as pessoas da comunidade nerd que jogam RPG. Desta maneira, podemos analisar brevemente a noção de subcultura, para definir a cultura RPG e como ela se encaixa dentro da cultura nerd.

De acordo com uma definição direta do dicionário¹⁸, o termo subcultura é classificado das seguintes maneiras: “1. Cultura obtida a partir de outra. 2. Grupo de pessoas com características específicas que criam ou pretendem criar uma subdivisão cultural”. De maneira geral, esta é a definição que melhor se aproxima da antropologia cultural, como afirma Astrid Avila (2000):

[...] pode-se retomar da antropologia cultural a noção de grupos sociais, que, por sua vez, são formados por diferentes subgrupos. Esses subgrupos só podem ser identificados porque se distinguem por alguns aspectos da forma

¹⁸ Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/subcultura>. Acesso em: 23 set. 2022.

de pensar ou de se comportar do grupo ao qual fazem parte, sendo assim formam uma subcultura (AVILA, 2000. p.54).

Essa noção traz a ideia da subcultura como uma parte derivada de uma cultura maior e mais abrangente, neste caso, a cultura nerd. Isso reforça a visão de que existe uma parcela de pessoas que se identificam como nerds, mas que também possuem a identificação com a cultura RPG, de forma definível e individualizável (AVILA, 2000) dentro dessa comunidade.

Dentre as 14 pessoas entrevistadas para a pesquisa, todas afirmaram que se identificam como pessoas nerds/geeks. Quando solicitado que elas desenvolvessem uma justificativa para essa identificação, todas afirmaram que se consideram nerds especialmente devido a seus hábitos de consumo. E esses hábitos são vistos tanto no quesito de bens culturais como séries, filmes, livros de fantasia, quanto no consumo de bens físicos, conforme apontado por Giovana Abreu (27 anos, feminino): ¹⁹“*Super heróis, ficção científica futurista e baseadas em personagens e premissas fantásticas me cativam facilmente, além de fazer com que eu também cultive outro traço associado aos fãs, que é o de colecionar objetos dentro dessas áreas de interesse*”.

José Carlos Paes Leme (27, masculino), também forneceu um comentário adicional que reforça a noção de subgrupos dentro da cultura nerd. Ele afirmou que da maneira que ele compreende, “*geek é uma subcategoria de nerd. É um nerd mais voltado aos gostos tecnológicos. Não acredito que todo nerd seja geek, mas eu sou um nerd geek, assim como também sou um nerd otaku*”. Essa questão de “nerd x geek” é um debate que existe de maneira contínua dentro da comunidade nerd, e entre pesquisadores da área.

Há quem considere os termos nerd e geek como sinônimos, assim como há quem faça uma distinção maior, pautada nesse aspecto de o geek possuir mais afinidade com a tecnologia e não possuir tantas travas em interações sociais (CARVALHO, 2017). De qualquer forma, trabalharemos aqui com a noção de nerd e geek como sinônimos, e utilizando-se majoritariamente do termo nerd ao longo da pesquisa.

¹⁹ A título de informação, as citações diretas das pessoas entrevistadas serão demarcadas pelo uso do itálico, para facilitar a visualização dos discursos diretos. Também serão mantidos quaisquer vícios de linguagem, sem haver necessariamente a demarcação de SIC (*sic erat scriptum*) para evitar quebra do ritmo de leitura.

Novamente reforçando o caráter múltiplo dessa comunidade, trazemos um parágrafo de pesquisa anterior de autoria própria, que trata especificamente de identidade nerd e suas formas de representação como grupo social:

Para ilustrar algumas dessas diferentes vertentes, podemos citar os otakus, fãs de animes e mangás, que são as animações e histórias em quadrinhos japonesas de vários gêneros – comédia, aventura, drama, terror, ficção científica, entre outros – e que possuem um enorme público não apenas no Japão, mas no mundo todo. Os gamers, que se interessam por jogos eletrônicos – podendo ser jogos de computador ou consoles – que também possuem gêneros e formas de narrativa diferentes. Os RPGistas, que são os interessados e/ou jogadores de RPG, jogos de interpretação nos quais os participantes criam personagens e interpretam suas ações, sendo sempre conduzidos por um “mestre” do jogo, que controla a história na qual esses personagens são inseridos. Há também os que são mais interessados em quadrinhos, os que preferem séries, os que gostam mais de filmes, dentre vários outros segmentos dentro desse universo nerd/geek. O indivíduo pode escolher se aprofundar em apenas um desses segmentos, ou gostar de todos eles, e nenhuma dessas opções o tornaria mais ou menos nerd que outros (CARVALHO, 2017. p.30).

Desta maneira, podemos entender o RPG como parte integrante da cultura nerd, sendo seus jogadores um subgrupo dessa comunidade mais abrangente, pautado especificamente pela preferência por jogos de RPG e demais produtos derivados dessa prática. A cultura RPG não é tão amplamente difundida como outros aspectos da cultura pop, mas tem ganhado mais espaço e reconhecimento graças a representações populares como em *Stranger Things* e pela divulgação do universo de *Ordem Paranormal*. Passaremos a seguir para a análise dos sistemas escolhidos como objetos desta pesquisa, assim como suas particularidades.

1.3 Fantasia, terror e realidade: as dinâmicas dos sistemas escolhidos

Conforme mencionado, existe uma grande diversidade de gêneros e sistemas de jogos de RPG, pois além dos oficiais lançados por empresas, também é possível adaptar a dinâmica do jogo para outras histórias, e até mesmo desenvolver suas próprias aventuras originais. Por esta razão, o objeto de estudo será mais uma vez afinado, focando a análise da pesquisa em apenas dois sistemas: *Dungeons & Dragons* e *Call of Cthulhu*, que são dois sistemas amplamente utilizados e conhecidos, e os mais populares em seus gêneros atualmente.

Figura 4: Capas dos livros do jogador dos sistemas Call of Cthulhu (sexta edição) e Dungeons and Dragons (quinta edição)



Fonte: Arquivo pessoal

De acordo com as pesquisas²⁰ divulgadas pela *The Orr Group*, empresa dona do site *Roll20*, exclusivo para realização de jogos de RPG de maneira virtual, os dois sistemas estiveram no topo do ranking de sistemas utilizados nos anos de 2020 e 2021, sendo *Dungeons & Dragons* em primeiro lugar e *Call of Cthulhu* em terceiro, atrás apenas de jogos “não categorizados em nenhum sistema”.

²⁰ Disponível em: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q4-2020-8-million-users-edition/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

Figura 5: Listagem de sistemas mais utilizados no Roll20 até o 4º trimestre de 2020



Fonte: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q4-2020-8-million-users-edition/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

Para além da popularidade dos sistemas mencionados, também foi levada em conta a experiência pessoal e proximidade com os mecanismos dos sistemas, que serão melhor descritos adiante. Também foram levadas em conta as experiências dos participantes entrevistados.

1.3.1 A Caverna do Dragão: o sistema fantástico de *Dungeons and Dragons*

Dungeons & Dragons, também conhecido como D&D ou DnD, é um jogo de RPG do gênero alta fantasia, com cenários majoritariamente medievais. Foi publicado pela primeira vez nos Estados Unidos no ano de 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, é considerado o primeiro RPG moderno (WIZARDS, 2014), e atualmente, em sua 5ª edição, se mantém um dos mais completos do gênero. Seus livros de regras e aventuras são publicados nos Estados Unidos pela empresa *Wizards of the Coast*, e no Brasil pela Galápagos Jogos.

A premissa do jogo base é simples: os jogadores criam seus aventureiros, e estes embarcam em viagens para enfrentar monstros, reunir tesouros e coletar pontos

de experiência, chamados de XP, para subirem de nível. De acordo com o Livro do Jogador (2014), não é necessário saber todas as regras ou memorizar cada detalhe para jogar. Só é necessário ter amigos para compartilhar o jogo e uma imaginação ativa, para ter a aspiração de criar e construir uma história junto com outras pessoas (WIZARDS, 2014).

Conforme assinalado, o sistema consiste em narrativas de alta fantasia, ou seja, existem diversos tipos de criaturas além de humanos, e a presença de magia é costumeira. Seus cenários geralmente começam com base na fantasia medieval, havendo a existência desde pequenas aldeias até grandes cidades e reinos, mas eles podem se expandir para os muitos mundos existentes em um cosmo chamado Multiverso (WIZARDS, 2014).

Existem mapas disponíveis, livros-jogo de aventuras prontas para serem jogadas, mas o sistema permite grande liberdade aos Mestres para criarem seus próprios mundos e personagens dentro do multiverso do jogo. Devido ao grande número de possibilidades de criação dentro do sistema, para descrições das mecânicas e questões que aqui serão analisadas, o apoio será o Livro do Jogador 5ª edição (2014), que contém as regras, classes, espécies e demais informações-base para o jogador.

Na etapa de criação de personagens, os jogadores devem montar seus aventureiros, começando por determinar seus atributos. Eles são a base de qualquer personagem de D&D, definindo a estrutura do personagem em seis partes principais: FORÇA, CONSTITUIÇÃO, DESTREZA, INTELIGÊNCIA, SABEDORIA E CARISMA. A definição desses valores se dá de 1 a 20 e pode ser pré-estabelecida pelo livro, ou rolada aleatoriamente em dados. Para definir pelos dados, o jogador deverá rolar 4d6 (quatro dados de seis lados) e descartar o menor valor, conseguindo então um resultado entre 3 e 18. Esse processo será repetido até que o jogador tenha seis valores, que serão distribuídos entre os atributos.

Esses atributos são bastante autoexplicativos, e quanto maior o valor deles, maior será a capacidade do personagem naquela questão. Um personagem com 18 de força, por exemplo, seria um excelente combatente, mas caso ele possua 8 de inteligência, ele poderia não ser uma figura muito esperta. Uma maneira muito simples

de explicar os atributos foi feita por um usuário do Reddit²¹ em 2011, exemplificando com tomates. Ele explicou que FORÇA é a capacidade de alguém esmagar um tomate; CONSTITUIÇÃO é ser capaz de comer tomates estragados e não passar mal; DESTREZA é a habilidade de desviar de um tomate lançado em sua direção; INTELIGÊNCIA é saber que o tomate é uma fruta; SABEDORIA é entender que você não deve colocar o tomate em uma salada de frutas, e CARISMA a habilidade de vender uma salada de frutas com tomate para as pessoas.

Com os valores de atributos definidos, o jogador parte para a próxima parte escolhendo três pontos principais a respeito de seu personagem: sua espécie, sua classe e seu antecedente. A espécie define a origem do personagem, seu povo, seus ancestrais, seus costumes e características físicas básicas, além de alterar certas habilidades. A espécie mais comum nos mundos de D&D são os humanos (WIZARDS, 2014), mas além deles, o jogador pode escolher entre outras espécies humanoides, como anões, elfos, *halflings*, draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e *tieflings*.

Cada espécie possui suas particularidades tanto físicas - em relação a tamanho, cores de pele, traços faciais -, quanto de personalidade - mais alegres e brincalhões, mais solenes e sérios -, e isso impacta diretamente na forma como um aventureiro será visto tanto pelos personagens de outros jogadores, quanto pelos NPCs encontrados pelo caminho.

Isso se dá porque da mesma forma que existem questões raciais em nossa sociedade, nas vivências em jogo não é diferente. Algumas espécies carregam estigmas de seus descendentes, como é o caso dos *tieflings*, que descendem de demônios, e os meio-orcs, que partem diretamente de orcs, criaturas que geralmente são mal-vistas por causarem caos por onde passam. Esse comportamento é descrito diretamente no Livro do Jogador:

Normalmente é seguro presumir que um meio-orc é agressivo e facilmente enfurecido, por isso as pessoas ficam preparadas quando existe qualquer meio-orc estranho por perto. Vendedores irão rapidamente esconder itens valiosos ou bens frágeis quando um meio-orc entrar, e as pessoas irão partir da taverna discretamente, presumindo que uma briga iminente irá acontecer. Enquanto meio-orcs são tratados com uma precaução prática, *tieflings* são alvos de um medo sobrenatural. O mal inerente a sua herança é claramente visível em suas características e, o que a maioria das pessoas imagina, é que um *tiefling* pode perfeitamente ser um diabo vindo direto dos Nove Infernos. Pessoas farão sinais de alerta quando um *tiefling* se aproximar, atravessarão

²¹ Disponível em: https://www.reddit.com/r/DnD/comments/1s9l2g/dd_stats_explained_with_tomatoes. Acesso em: 20 abr. 2022.

a rua para evitar passar perto ou bloquearão as portas de lojas antes que um tiefling possa entrar (WIZARDS, 2014. p.33).

Draconatos são humanoides com descendência de dragões, e podem assustar pessoas por sua imponência. Gnomos são julgados pelo seu tamanho diminuto (a altura máxima deles é de 120cm) e frequentemente geram curiosidade nas pessoas. De maneira geral, cada uma tem suas características, e algumas delas acabam atraindo maior atenção do que outras por motivos diversos.

Figura 6: Espécies em D&D (em ordem de tamanho: gnomo, halfling, anão, elfo, meio elfo, tiefling, humano, draconato e meio-orc)



Fonte: *Dungeon Master Assistance*, 2014.

Enquanto as espécies definem quem o personagem é, as classes definem o que o personagem faz. De acordo com o livro, a classe “é mais que uma profissão: é a vocação do personagem” (WIZARDS, 2014. p.45), e isso modifica a forma como ele percebe o mundo e seu papel nele. São 12 classes básicas, divididas entre combatentes físicos e usuários de magia (algumas combinam ambos): bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino e patrulheiro.

Figura 7: Tabela de classes e suas descrições

Classe	Descrição
Bárbaro	Um feroz guerreiro de origem primitiva que pode entrar em fúria durante uma batalha
Bardo	Um místico inspirador que possui poderes que ecoam a música da criação
Bruxo	Um portador de magia derivada de barganha com uma entidade planar
Clérigo	Um campeão sacerdotal que empunha magia divina a serviço de um poder maior
Druida	Um sacerdote da Crença Antiga, detentor dos poderes da natureza – luz da lua e crescimento das plantas, fogo e relâmpagos – e capaz de adotar formas animais
Feiticeiro	Um conjurador que possui magia latente advinda de um dom ou linhagem
Guerreiro	Um mestre do combate, perito em uma vasta gama de armas e armaduras
Ladino	Um trapaceiro que utiliza de furtividade e astúcia para sobrepujar os obstáculos e inimigos
Mago	Um usuário de magia escolado, capaz de manipular as estruturas da realidade
Monge	Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual
Paladino	Um guerreiro divino vinculado a um juramento sagrado
Patrulheiro	Um guerreiro que utiliza de poderio marcial e magia natural para combater ameaças nos limites da civilização

Fonte: WIZARDS, RPG Team. Livro do Jogador. 5ª Edição. Wizards of the Coast, 2014. p.45

A classe fornece uma variedade de características e habilidades ligadas a ela, e à medida em que o personagem participa de aventuras e coleta pontos de experiência, ele sobe de nível e consegue aprimorar essas habilidades e ganhar mais poder de combate. Também é possível combinar mais de uma classe em um mesmo personagem, o que é chamado de multiclasse. No jogo base, os personagens começam no nível 1, com características e proficiências simples, e avançam até o 20, onde chegam no auge de seu poder.

Em geral, jogadores iniciantes começam no nível 1 e vão subindo e aprendendo seus novos atributos à medida em que evoluem. Mas para pessoas com mais experiência de jogo, uma aventura pode começar com os personagens já no nível 8, por exemplo. Essa organização de nível é sempre definida pelo Mestre, pois é ele quem dita o tom e a dificuldade da aventura, de maneira que os desafios sejam realizáveis pelos aventureiros de maneira equilibrada. Se um grupo de nível 2 encontra um dragão ancião em um de seus primeiros combates, a batalha se torna um massacre rápido por parte do dragão. Da mesma forma, se um grupo de nível 18 encontra uma gangue de bandidos comuns à beira da estrada, o combate é rapidamente resolvido. Desta maneira, não há tensão ou expectativa em torno da batalha, por isso é reforçada a importância do papel do mestre em uma aventura.

Após definir quem o personagem é e o que ele faz, é importante pensar o que o levou até o momento no qual ele decidiu se tornar um aventureiro, no caso, seu antecedente. Ele funciona para fornecer importantes dados sobre a identidade do personagem, além de auxiliar em questões de idiomas falados, perícias adquiridas e equipamentos básicos para o início da aventura (WIZARDS, 2014). Além disso, ele fornece as bases do caráter do personagem, através das seguintes informações: traço

de personalidade, ideal, vínculo e defeito. Isso auxilia a compreender melhor as motivações do aventureiro, se suas atitudes são tomadas pensando apenas em si, ou sempre levando os outros em consideração, se ele possui vícios, dentre outros elementos que o constituem como indivíduo.

Neste momento, também é necessário pensar em um alinhamento moral, ou tendência para o personagem em questão. Quando se fala deste ponto, utilizam-se dois espectros: ordem e caos, bem e mal. O personagem possuirá uma tendência mais voltada para quaisquer um dos lados, em ambos os pontos, de acordo com a tabela exemplificada abaixo:

Figura 8: Alinhamentos morais em D&D

Ordem e Caos			
Bem e Mal	Leal Bom	Neutro Bom	Caótico Bom
	Leal Neutro	Neutro	Caótico Neutro
	Leal Mau	Neutro Mau	Caótico Mau

Fonte: Elaboração própria

Personagens leais prezam pela ordem, pelo seguimento de leis e costumes, assim como seus próprios princípios. Eles tendem a ser mais racionais em determinadas situações, pois suas ações são frequentemente guiadas pela lealdade aos seus preceitos estabelecidos. Personagens caóticos tendem a se preocupar menos com questões de ordem, e são mais impulsionados pela necessidade de realizar o que precisam, não importando muito com as consequências. Eles são frequentemente mais impulsivos e imediatistas. Neste aspecto, personagens neutros podem pender para qualquer um dos lados, dependendo da situação em que se encontrem. Eles podem seguir seu próprio código moral, sem muita preocupação com a ordem ou desordem, ou agirem de acordo com a maioria.

No espectro de índole, personagens bons são geralmente preocupados com os outros, buscam ser gentis e se preocupam com as vidas perdidas pelo caminho. Podem ser mais amigáveis, e buscar fortalecer os elos entre os demais participantes de uma equipe, além de se preocuparem com questões morais com frequência. Já os

personagens maus, tendem a não se importar muito com algo além de seus próprios interesses, podendo por vezes serem cruéis e egoístas. Os personagens neutros, novamente, podem variar suas visões de acordo com a situação em que estiverem envolvidos, sua bússola moral pode apontar para qualquer um dos lados. De qualquer forma, esses alinhamentos são as bases morais, mas “os indivíduos podem variar significativamente desse comportamento típico e poucas pessoas são perfeitas e consistentemente fiéis aos preceitos básicos de sua tendência” (WIZARDS, 2014. p.122).

Enquanto os jogadores preparam seus aventureiros, o Mestre prepara o caminho que eles seguirão. É possível usar um dos livros-jogo com aventuras prontas que oferecem diversas opções de situações e resultados, ou criar uma história do zero. Assim como existe o “Livro do Jogador”, existe o “Livro do Mestre”, com diversas informações pertinentes sobre aventuras, tesouros, preparação de combates e tudo que é necessário para que o Mestre monte seu jogo. Além desses apoios fornecidos nos livros da própria empresa, atualmente existe uma miríade de sites na internet e aplicativos para celular que viabilizam a criação de mapas, organização de personagens e fichas, idiomas utilizados e suas traduções, geradores de nomes e diversos outros recursos para Mestres e jogadores.

Novamente destacamos a importância do papel do Mestre em uma aventura de RPG, pois enquanto os aventureiros se preocupam apenas com seus personagens em questão, o Mestre precisa coordenar muitos elementos. Não apenas organizar os cenários, mas também definir os combates, tesouros encontrados pelo caminho e possíveis aliados. Mesmo com todas as ferramentas oferecidas pelo livro e demais suportes mencionados acima, é essencial que o Mestre seja uma pessoa criativa, e com flexibilidade para se adaptar às possíveis situações não planejadas que seus jogadores possam criar.

Com as preparações feitas, o jogo tem início, e de acordo com o livro ele se desdobra da seguinte forma:

1. O Mestre descreve o ambiente: É o que o Mestre diz aos jogadores, onde os aventureiros estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas portas os conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna e assim por diante).
2. Os jogadores descrevem o que querem fazer: Algumas vezes, um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós seguimos pela porta leste", por exemplo. Aventureiros diferentes tomam ações diferentes, um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, enquanto que um segundo examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília à

aproximação de monstros. Os jogadores não têm que agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações.

Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou pode haver outra circunstância mais desafiadora para que o aventureiro complete a tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação.

3. O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros: Descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo (WIZARDS, 2014. p.6).

Quando há a necessidade de utilização dos dados, o mais frequente é o d20, o dado de 20 lados, que define se a ação pretendida obteve sucesso. Quanto mais alto o número, melhor é a execução, e em caso do jogador conseguir obter o 20 como resultado, é considerado um acerto crítico. Isso significa que o aventureiro conseguiu realizar sua ação com maestria, da melhor forma possível. Da mesma forma, quanto menor o número obtido, pior é a realização da tarefa, e quando o jogador obtém o número 1, é uma falha crítica. Esse tipo de falha geralmente envolve consequências ruins para o personagem, tais como quebrar algum equipamento, se machucar, ou até mesmo machucar membros de sua equipe.

Como mencionado, a utilização de dados é uma forma de humanizar os personagens, e proporcionar equilíbrio nos resultados pretendidos, como na vida real. Desta forma, ao propor certas ações, o resultado obtido no dado é o equivalente ao acaso que acontece na realidade, aos elementos que estão fora de nosso controle. Voltando ao exemplo de um personagem com valor máximo de força: seu jogador anuncia “*eu desfiro um golpe contra o inimigo*”, e lança o dado. Em um resultado alto (18), o Mestre anunciaria que “*você firma seus pés no chão e lança o soco para frente, acertando no tórax do inimigo*”. Já em um resultado baixo (3), o Mestre informaria que “*você firma seus pés e lança o soco para frente, mas ele consegue sentir seu movimento chegando e desvia no último instante, você erra seu golpe*”. Os dados causam a imprevisibilidade de resultados, e isso confere um elemento de tensão ao jogo.

Conforme indicado, o jogo não tem realmente um fim. Sessões de RPG regulares geralmente duram de 2 a 5 horas, e caso a aventura seja uma campanha longa, os jogadores retornam de onde pararam da última vez que jogaram. Com exceção dos *one shots*, as aventuras de sessão única, a história pode se considerar terminada quando os aventureiros conseguirem obter sucesso na missão proposta

pelo Mestre, e isso pode se dar em algumas semanas, meses ou até mesmo anos. Atualmente, a campanha de *Dungeons & Dragons* mais longa registrada é a de Robert Wardhaugh, iniciada em 1982 e que segue ativa após 39 anos²².

Entretanto, os personagens possuem seu tempo de vida de acordo com sua espécie. Humanos seguem a expectativa normal de infância, vida adulta e velhice, mas existem espécies que podem viver muito mais, como os elfos, que podem atingir até 700 anos. Porém, levando em consideração a vida de risco de um aventureiro, é possível que algum personagem seja derrotado em combate, sofra algum acidente em uma armadilha, ou até mesmo seja devorado por um monstro. Em muitas ocasiões, é possível utilizar magia e outros recursos, como poções, para auxiliar em casos de ferimentos graves. Mas caso não seja possível salvar um aventureiro e ele acabe falecendo, cabe ao Mestre e ao jogador responsável por ele decidirem o que será feito. Em alguns casos, se a campanha estiver longe de seu final, é possível que o jogador retorne com um novo personagem caso ele deseje, mas caso a missão dos aventureiros esteja próxima de ser concluída, o jogador provavelmente apenas observará o final da aventura, sem participar dela.

Por ser considerado pioneiro nos jogos de RPG e até hoje possuir grande popularidade, é pertinente a utilização deste sistema para a análise, já que ele é o primeiro contato de muitas pessoas com esse objeto. Ademais, as amplas possibilidades de escolha para a criação de personagens tornam esse processo interessante de se observar, além das relações entre o jogador e seu personagem. Também é relevante analisar o processo de criação de mundos e a importância da narrativa do Mestre para ambientar os jogadores e conseguir transportá-los para esse universo imaginado, e em como debates do mundo real podem ser inseridos em narrativas de alta fantasia.

1.3.2 O chamado das profundezas e o horror na realidade: Call of Cthulhu e sua mecânica

²² Disponível em: <https://screenrant.com/dungeons-dragons-longest-campaign-how-long-robert-wardhaugh/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

O segundo sistema a ser analisado é *Call of Cthulhu*, um jogo de RPG de horror ficcional lançado em 1981, tendo como base o livro homônimo (1928) de Howard Phillips Lovecraft, mais conhecido como H.P. Lovecraft. A história se desenrola em torno da investigação sobre um ser mítico antigo chamado Cthulhu²³, uma deidade cósmica que existe desde os primórdios do universo e se encontra adormecida, e seus cultuadores buscam despertá-lo para trazer o fim da humanidade. Ele é frequentemente representado como uma criatura gigantesca, uma espécie de mistura entre dragão e polvo, com muitos tentáculos em sua face, e apenas a menção a seu nome já seria capaz de aterrorizar cidades inteiras.

Figura 9: Representação da imagem de Cthulhu. Autor desconhecido



Fonte: Revista Super Interessante, Editora Abril, 2018.

Para além da inspiração do livro, também é usada uma grande extensão dos chamados “*Cthulhu Mythos*”, ou Mitos de Cthulhu em tradução livre, que descrevem diversas outras criaturas cósmicas e mágicas criadas pelo próprio Lovecraft e/ou seus

²³ Existem muitas questões acerca da pronúncia do nome dessa entidade. Em fóruns e blogs a discussão é contínua, com variações entre “*cuthulu*”, “*catulo*”, “*ctulu*” em diferentes variações linguísticas. Existe inclusive uma piada recorrente entre jogadores brasileiros, que o chamam de “Cleiton”. Nesta pesquisa, a título de informação, será usada a pronúncia definida pelo livro de jogo publicado pela Chaosium: *kuh-thu-lu*.

amigos, que habitam nosso mundo em segredo, gerando conflitos e caos (PETERSEN; WILLIS, 2005).

Os livros de regras e histórias para o jogo em inglês são publicados pela empresa *Chaosium INC* desde seu lançamento, estando atualmente em sua sétima edição. No Brasil, a editora New Order adquiriu em 2017 os direitos de publicação de “O Chamado de Cthulhu” e o fez através de uma campanha de financiamento coletivo. Ele é atualmente um dos maiores e mais populares do gênero, o que provavelmente é causado pelo fato de Lovecraft ser considerado um dos maiores nomes da literatura de horror do século XX (CANEVAZZI, 2019).

O sistema propõe uma dinâmica na qual os jogadores são chamados de investigadores, pois eles irão se aventurar na investigação de mistérios sobrenaturais, e o Mestre é chamado de Guardiã da Tradição Arcana, visto que ele é o único que sabe dos segredos escondidos na história, e cabe a ele guiar os investigadores durante sua jornada pelo oculto (PETERSEN; WILLIS, 2005). A premissa da aventura é que os participantes possam explorar o lado oculto e sobrenatural, se deparando com situações fora do comum e mergulhando nestes mistérios. O propósito do jogo é se divertir, pois de acordo com os criadores, encontrar prazer em estar assustado e sentir medo é parte da natureza humana, contanto que esse medo não seja real (*ibidem*, p.25). É essa a razão que leva pessoas a assistirem filmes de terror, ou irem em montanhas russas, por exemplo.

Diferentemente de *Dungeons & Dragons*, que é um sistema de alta fantasia medieval, que se passa em um universo ficcional com sua história própria, os jogos do Chamado de Cthulhu se passam na “nossa realidade”. A maioria dos cenários publicados do jogo pela *Chaosium* é ambientada nos Estados Unidos, nas décadas de 1920 e 1930, devido à proximidade com as histórias e o período vivido pelo próprio Lovecraft, e há também cenários ambientados na Inglaterra de 1890. Mas o livro de regras utilizado que será o foco desta pesquisa (*Call of Cthulhu - Horror Roleplay Sixth Edition, 2005*), também oferece suplementos para eras mais modernas, e informa que é possível adaptar histórias para os tempos atuais, ou até mesmo criar sua nova era (PETERSEN; WILLIS, 2005).

Para a criação de personagens o processo é relativamente mais simples, pois nesse sistema, todos os jogadores serão humanos. É necessário definir apenas seu gênero, etnia, e demais características de aparência física e personalidade, além de sua profissão. Em relação aos atributos básicos de um personagem, diferentemente

do sistema de D&D que usa seis atributos base, em Cthulhu temos oito: FORÇA, CONSTITUIÇÃO, PODER, DESTREZA, APARÊNCIA, TAMANHO, INTELIGÊNCIA e EDUCAÇÃO. Existe também a SANIDADE, mas este atributo é ligado diretamente ao valor de PODER e será melhor explicado adiante.

De forma geral, a FORÇA determina a robustez do personagem, sua força física; CONSTITUIÇÃO trata do vigor, da saúde e vitalidade; TAMANHO combina as medidas de altura e peso para determinar a capacidade de entrar em espaços, se esconder, etc.; INTELIGÊNCIA é relativa ao conhecimento adquirido pelo personagem ao longo de sua vida, assim como sua capacidade de assimilar e reter informações; PODER se refere à força de vontade e quanto maior essa força seja, maior a aptidão para mágica e percepção do oculto; DESTREZA se equivale à flexibilidade, rapidez e reflexos do personagem; APARÊNCIA diz respeito à sua forma física, atratividade e carisma, a forma como outras pessoas o enxergam; e EDUCAÇÃO se refere ao conhecimento acadêmico do personagem, sua educação formal. Esses valores são obtidos através de rolagens de dados, e podem ser aplicados pelo jogador da maneira que acharem melhor para a construção coesa de seus investigadores.

Mesmo que não existam diferentes espécies de humanoides, como em D&D, a escolha da raça pode ser algo impactante para a experiência do jogador, assim como seu gênero. Conforme mencionado, os cenários de *Call of Cthulhu* são ambientados no mundo real, nos Estados Unidos nas décadas de 1920 e 1930. E por se tratar de períodos históricos reais, também existem elementos históricos reais que devem ser levados em conta, tais como machismo, racismo, xenofobia, dentre outros. No próprio livro de jogo isso é mencionado pelos autores, da seguinte maneira:

Os cenários históricos são tão reais quanto possível. O mundo e os Estados Unidos eram muito diferentes de hoje nas décadas de 1890 e 1920, e os comportamentos que a maioria considera repugnantes hoje em dia eram comuns e aceitáveis. O racismo, a xenofobia, o preconceito religioso e a discriminação sexual, como os percebemos agora, eram então partes normais da vida e, muitas vezes, expostos em voz alta. Leis locais, estaduais e federais sistematicamente apoiaram a segregação e discriminação de todo tipo, e as forças sociais de grande poder subscreveram essas legislações (PETERSEN; WILLIS, 2005. p.26)²⁴.

Desta forma, um personagem negro poderia encontrar mais dificuldades do que um personagem branco em certas situações, assim como uma mulher em um serviço de alta patente militar poderia ser algo que gerasse estranheza. Mas os autores,

²⁴ Tradução própria.

entendendo que estes temas são tópicos complexos e que podem gerar desconforto em seus jogadores, também mencionam que caso os participantes não queiram incluir esses elementos em seu jogo, podem adaptar a história para os tempos atuais, jogar o contexto histórico ignorando essas questões, ou até mesmo criar uma era própria com suas regras próprias.

Embora os personagens sejam chamados de investigadores, isso não significa que todos necessariamente precisam ser profissionais em investigação. É apenas a definição dada pelo jogo para os participantes, mas é possível escolher em uma extensa lista de profissões e ocupações (PETERSEN; WILLIS, 2005), tais como ator, atleta, médico, engenheiro, jornalista, professor e até mesmo criminoso. É interessante que os grupos possuam jogadores com ocupações diversas, para que a cooperação se dê da melhor forma possível. Enquanto um investigador possui habilidades mecânicas avançadas, outro é especialista em idiomas e pesquisas, e um terceiro conhece todos os segredos da cidade e tem contatos que podem facilitar as investigações.

As ocupações e características fornecem perícias de habilidades do investigador e determinam suas capacidades fundamentais (PETERSEN; WILLIS, 2005). Mas também é possível que um jogador melhore suas perícias que não sejam necessariamente ligadas à sua ocupação. Desta forma, um médico, por exemplo, pode possuir grande proficiência em combate, algo que não é necessariamente ligado à sua área, mas o criador do personagem considerou pertinente de acordo com a história dele.

A montagem do personagem é importante, pois a personalidade e as características escolhidas implicarão diretamente em sua performance de jogo, já que o jogador precisa agir de acordo com o que descreve sua ficha de personagem (PETERSEN; WILLIS, 2005). O livro incentiva os jogadores a tentarem fazer personagens diferentes de quem o jogador seja, para estimular a interpretação dos papéis, e sempre buscar pensar de acordo com a maneira que eles pensariam. Se o personagem é um covarde, ele não investigaria imediatamente os barulhos estranhos que escutou no escuro, ele buscaria alguma fonte de luz e alguém para auxiliá-lo nesta tarefa.

Após as preparações de investigadores pelos jogadores, e do ambiente e demais informações a respeito da missão pelo Mestre, o jogo terá seu início. Neste sistema, a mecânica é a mesma descrita anteriormente. O Mestre descreve os

ambientes para os jogadores, eles decidem o que fazer e informam ao Mestre, e ele descreve as consequências das ações tomadas para os participantes. Entretanto, quando existe a necessidade de utilização de dados para determinar a eficácia de ações específicas, o sistema não faz uso da mecânica d20, utiliza-se a d100. A combinação de dois dados do tipo d10 forma o d100, um representando as dezenas, e outro as unidades. Então, se em uma rolagem o jogador obtém 20 no dado de dezenas e 6 no de unidades, seu resultado foi 26.

Figura 10: Dados de 10 lados, de dezenas e unidades, que formam o d100



Fonte: arquivo pessoal

Outra diferença do sistema descrito anteriormente, é que em *Call of Cthulhu* quanto mais alto o número obtido no dado, pior foi a performance do jogador em sua atividade, e quanto mais baixo, mais preciso ele foi em seu objetivo. Desta forma, se ao tentar arrombar uma porta, por exemplo, o participante obtém o número 1 como resultado, ele consegue um acerto crítico e é bem sucedido. Mas, por outro lado, se ele receber o número 100 em sua rolagem, é considerada uma falha crítica automática e ele provavelmente se machucará. Isso acontece porque o sistema usa a dinâmica de porcentagem, com o d100 representando o valor das habilidades (PETERSEN; WILLIS, 2005) e a possibilidade de acerto no escopo das capacidades do personagem. Quanto menor for a habilidade de um personagem em determinado assunto, menores são as chances de ele ser bem sucedido naquela questão.

Assim como em D&D, o jogo não possui realmente um fim, ele é considerado terminado quando os jogadores chegam ao final da missão que se propuseram a investigar. Entretanto é necessário levar uma questão muito importante em consideração: diferentemente de um sistema de alta fantasia, no qual a morte

definitiva do personagem não é sempre uma ameaça, *Call of Cthulhu* oferece muitos paralelos à vida real. Os personagens não são super-humanos, e a morte é uma possibilidade séria ao enfrentarem criaturas estranhas e humanos corrompidos pelos cultos a elas (PETERSEN; WILLIS, 2005). Por isso, é importante que os participantes saibam seus limites em ordem de preservar a vida de seus personagens, caso essa seja a intenção.

Além da morte, outro ponto a ser levado em conta é a sanidade dos investigadores. Geralmente ao iniciar uma campanha, os personagens acreditam na “normalidade” do mundo, crendo que não existem monstros e o sobrenatural é apenas fantasia. Porém, ao serem introduzidos nos mistérios aos quais investigam, eles se deparam com visões perturbadoras e inexplicáveis logicamente, e isso tem certo peso em sua psiquê. À medida em que humanos começam a entender ou até mesmo admirar esses mitos alienígenas e criaturas sobrenaturais, eles são transformados por isso (PETERSEN; WILLIS, 2005).

Figura 11: Representação de um personagem sendo capturado por uma criatura. Arte por JB Casacop



Fonte: Arte compartilhada no DeviantArt pelo usuário jbcasacop, 2018.

Esse também se torna um outro desafio importante aos personagens, já que, em muitos momentos, eles se encontrarão em situações inexplicáveis pelo véu da normalidade. Ao enfrentar cultistas e criaturas sobrenaturais, frequentemente eles estarão presentes em cenas de crimes, locais proibidos, ou circunstâncias comprometedoras. E além de enfrentar o sobrenatural, eles precisarão agir de forma não suspeita, pois um policial em 1920 não acreditaria se alguém dissesse que a morte de alguém foi causada por uma criatura humanoide com tentáculos.

Por estes motivos uma das características que possuem valores, assim como força, destreza e inteligência, é a SANIDADE. Ao começar o jogo, o personagem possui uma quantidade estipulada de pontos de sanidade de acordo com seu poder, e a cada encontro com criaturas, situações inexplicáveis ou visualmente impactantes, ele deve fazer uma rolagem de sanidade. Se o resultado obtido ultrapassar o valor que ele possui, o investigador perde uma quantidade de pontos estipulada pelo Mestre, e isso o afeta psicologicamente.

Sendo assim os jogadores precisam proteger não apenas a vida de seus investigadores, mas também suas mentes, pois à medida em que eles substituem por novas verdades o que antes acreditavam, eles sofrem um processo que progressivamente corrompe seu equilíbrio mental. Isso pode levá-los a abandonar suas vidas, eles mesmos e a sociedade ao seu redor (PETERSEN; WILLIS, 2005). Não raro, campanhas de *Call of Cthulhu* terminam com parte dos investigadores com traumas, tiques e fobias, ou até mesmo em total insanidade, trancados em instituições psiquiátricas.

Diante das premissas apresentadas, esse sistema se mostra pertinente para análise dentro do escopo desta pesquisa, por mostrar cenários inseridos na realidade, o que facilita a inserção de debates de gênero, performance e raça em sua dinâmica. Também é interessante traçar paralelos com *Dungeons and Dragons* e observar as diferenças entre como esses diálogos acontecem em um sistema de alta fantasia, no qual tudo é imaginado e as noções de realidade são muito distantes, e em um no qual a realidade é muito similar à nossa, com apenas o acréscimo do sobrenatural. Para começar as análises, trataremos a seguir de um dos pontos essenciais na lógica de RPG: as noções de performance e interpretação e de quais maneiras isso impacta em questões de gênero.

2 GÊNERO, PERFORMANCE E IDENTIDADES E SUAS APLICAÇÕES NO RPG

2.1 Conceitualizações acerca da ideia de gênero

Para entendermos as aplicações de gênero e performance dentro do contexto do RPG, é importante começarmos com certas definições dos conceitos utilizados, reforçando o embasamento teórico por trás destas noções. Durante muito tempo a percepção de gênero esteve estritamente atrelada a condições biológicas. O sexo biológico definiria não apenas o gênero, como também a ideia da orientação sexual, pautada numa heteronormatividade. Desta maneira, ao nascer biologicamente um homem, uma pessoa seria percebida pelo gênero masculino, cuja atração sexual se daria por mulheres (o gênero feminino) e vice-versa.

Essas percepções perduraram de maneira geral por bastante tempo, e muitas sociedades até mesmo recusaram a ideia de reconhecer algo fora desses padrões normativos. As pessoas que não se encontrassem de certa forma encaixadas neste padrão seriam mal-vistas, excluídas e colocadas numa categoria de *outsider*, termo proposto por Howard Becker (2009) para designar pessoas que presumivelmente infringem regras estipuladas por um grupo dominante. Desta forma, a interpretação dos corpos a partir do gênero é o que dava significado à existência do ser humano, pois a ideia de pessoa estava intrinsecamente ligada ao papel designado a partir do entendimento de gênero, “[...] fazendo com que os corpos fossem permeados por um discurso cultural hegemônico que, por coerção, define, orienta, subjetiva” (PADILHA; PALMA, 2017. p.2).

Entretanto, com o passar do tempo começaram a surgir novas ideias, maneiras diferentes de se olhar para essa questão, especialmente no que tange às noções de gênero. Neste ponto, os estudos de Judith Butler (2003) são essenciais para a categoria de análise que será feita nesta pesquisa. Butler começou a questionar os motivos de os debates feministas contemporâneos sobre noções de gênero sempre levarem a uma ideia de “problema”, como se a dificuldade em o definir de maneira precisa significasse que essa era uma trajetória fracassada do feminismo. Butler afirma que:

[...] os problemas algumas vezes exprimiam, de maneira eufemística, algum misterioso problema fundamental, geralmente relacionado ao pretense mistério do feminino. Li Beauvoir, que explicava que ser mulher nos termos de uma cultura masculinista é ser uma fonte de mistério e de incognoscibilidade para os homens, o que pareceu confirmar-se de algum modo quando li Sartre, para quem todo desejo, problematicamente presumido como heterossexual e masculino, era definido como problema. Para esse sujeito masculino do desejo, o problema tornou-se escândalo com a intrusão repentina, a intervenção não antecipada, de um “objeto” feminino que retornava inexplicavelmente o olhar, revertia a mirada, e contestava o lugar e a autoridade da posição masculina (BUTLER, 2003. p. 7).

Desta maneira, podemos entender que o gênero é visto como um dispositivo iconográfico, que permite que as noções de certas representações de masculinidade e feminilidade sejam produzidas e reproduzidas. E podem ser repensadas em termos de produção de visibilidade não apenas as relações de poder entre homens e mulheres, mas também entre heterossexualidade e homossexualidade (PRECIADO, 2009).

Grande parte dos debates tratam especificamente de noções binárias, as dicotomias entre “isto” ou “aquilo” e suas implicações. Mas cada vez mais é necessário entender que “não só homem e mulher, masculino e feminino, mas também homossexuais e heterossexuais aparecem hoje como binarismos ou oposições insuficientes para caracterizar a produção contemporânea dos corpos queer” (PRECIADO, 2009. p.14). Atualmente as divisões pautadas em noções binárias de gênero se mostram rasas, haja visto que entre o masculino e o feminino existem diversas identidades válidas e reconhecidas.

A utilização do termo guarda-chuva “não-binário” abarca grande parte dessas identidades, e é essencial que busquemos reconhecer a importância da visão aplicada dessas noções. Podem ser considerados não-binários os

indivíduos que não serão exclusiva e totalmente mulher ou exclusiva e totalmente homem, mas que irão permear em diferentes formas de neutralidade, ambiguidade, multiplicidade, parcialidade, ageneridade, outrogeneridade, fluidez em suas identificações (REIS; PINHO, 2016. p.14).

A temática de estudo do não-binarismo ainda representa um campo complexo de pesquisa, visto que este é atravessado por conceitos enraizados socialmente, como a heteronormatividade, o binarismo e os estereótipos de gênero e a sociedade patriarcal (PADILHA; PALMA, 2017), que oferecem obstáculos e até mesmo resistência de pessoas em compreender e aceitar essas noções. Para muitos, ainda é complexo compreender um modo de vida que não seja pautado na dualidade de

gêneros, na dicotomia entre o masculino e o feminino, o homem e a mulher (*ibidem*, p.5).

Butler (2003) afirma que o gênero é um fenômeno constante e contextual, que diferentemente do que se pensa, não denota um ser substantivo, mas sim um ponto de ligação entre conjuntos de relações convergentes, tanto cultural quanto historicamente (BUTLER, 2003). E essa é uma abordagem interessante pois ela pauta a inconstância do gênero, sua fluidez. Conforme visto, a maneira frequente de se observar essa questão é engessada, estável, definida ao nascimento e perpetuada ao longo da existência do ser humano. Todavia, cada vez mais se faz necessário compreender que o gênero não é “uma identidade estável nem locus de agência do qual procederiam diferentes atos; ele é, pelo contrário, uma identidade constituída de forma tênue no tempo” (BUTLER, 2018. p.78).

E é importante perceber, portanto, que o gênero atualmente já está sendo tratado em suas múltiplas concepções, que por muito tempo foram indissociáveis. Podemos destacar especialmente as noções de *identidade* e *expressão* de gênero como ideias distintas, e não mais atreladas a um único conceito. Trabalharemos com o entendimento de que “a identidade de gênero se caracteriza na concepção individual de ‘sou homem’, ‘sou mulher’ ou ‘sou um gênero à parte’ dessas opções; enquanto a expressão de gênero é a representação física - incorporada - dessa identificação” (REIS; PINHO, 2016. p.10). Isto posto, a identidade de gênero pode ser distinta da expressão de gênero, assim como das características de sexo biológico e orientação sexual.

A percepção identitária como algo que é construído constantemente de acordo com nossas relações sociais vai ao encontro do conceito de identidade proposto por Stuart Hall (2005), que argumenta que a identidade é formada através de processos inconscientes ao longo do tempo, não é algo inato que já existe em nossa consciência desde que nascemos. Ela está sempre em processo de formação, durante toda nossa trajetória, sendo completada de acordo com nossas vivências. A ideia de identidade como algo plenamente unificado, seguro, completo e coerente é fantasiosa (HALL, 2005), e de certa forma, o mesmo pode se dizer do gênero. Não há como afirmarmos categoricamente após o nascimento de uma pessoa quem ela será durante o resto de sua vida, nem nos âmbitos de gênero, nem nas questões de identidade.

Isso é reforçado especialmente quando consideramos os avanços do mundo globalizado, o aumento de pesquisas e estudos em múltiplos campos, assim como a

facilidade de acesso e troca de informações. Todos esses fatores contribuem para o impacto sobre identidades culturais, já que as sociedades estão em mudança rápida e constante (HALL, 2005). Desta forma, presumir identidades e gêneros como pontos imutáveis atualmente é insistir em noções ultrapassadas que já não cabem em relações sociais do presente.

Entendemos então que o gênero é um elemento que constitui relações sociais, que tem suas bases na diferenciação entre masculino e feminino, mas que atualmente, já possui amplas categorias de análise. Apesar de inicialmente ser focado em uma dualidade, que se baseava especialmente em questões biológicas e expectativas de papéis sociais (o homem X a mulher), na contemporaneidade é amplamente compreendido que pode ser analisado como um espectro. Ademais, o gênero possui um caráter performático (BUTLER, 2003), haja visto que é concebido através da repetição e estilização de atos para produção de visibilidade da expressão dele.

Compreendendo a ampla gama de noções de gênero apresentadas, é importante salientar, todavia, que esta pesquisa focou suas análises especialmente na diferenciação de tratamento e percepção do gênero masculino em relação aos demais, especialmente ao feminino. Entre as pessoas entrevistadas, 6 se identificam como pessoas masculinas, 7 como femininas, e 1 como pessoa não-binária.

2.2 A performance de gênero e a interpretação no RPG

De acordo com os propostos de Butler, o gênero é performativo no interior de seu discurso (BUTLER, 2003), e isso possibilita traçar paralelos interessantes sobre as relações de gênero e performance dentro do RPG. Em conformidade com o que foi mostrado no capítulo anterior, a lógica da criação de um jogo de RPG está fortemente ligada aos personagens. A história é desenvolvida de acordo com a integração do que é proposto pelo Mestre e a reação dos jogadores participantes, e estes podem criar aventureiros que sejam parecidos consigo mesmos ou completamente diferentes. O que valida essa criação é a performance, a interpretação destas personas criadas.

Em ambos os sistemas analisados nesta pesquisa, durante a etapa de criação de personagens, uma das questões a serem determinadas é o gênero. Isso implica que uma pessoa pode criar um aventureiro que seja identificado pelo mesmo gênero

que ela ou não. Uma pessoa que se identifica como masculina, por exemplo, pode interpretar um personagem que seja feminino ou não-binário, e o mesmo vale para as outras identidades de gênero. Por essa razão, é interessante observar de quais formas a performance acontece e quais os limites para a interpretação nesse contexto.

Durante as entrevistas, os participantes foram questionados se no momento de criação dos personagens, eles têm o costume de fazê-los do mesmo gênero que eles se identificam, de um gênero diferente, ou se não pensam muito sobre isso e depende do momento. Entre os 14 entrevistados, 8 responderam que costumam fazer seus personagens do mesmo gênero que se identificam, enquanto os outros 6 responderam que não pensam muito sobre, e depende do momento. Nenhum deles afirmou que busca expressamente fazer personagens de gêneros diferentes do seu próprio.

Eles também foram indagados a respeito de sentir dificuldade de interpretar personagens de gêneros diferentes do qual eles se identificam, e neste momento as respostas foram mais diversificadas e desenvolvidas. Alguns afirmaram que não possuem dificuldade nenhuma, e Clara Costa (27 anos, feminino) reiterou que na verdade acha até divertido: *“acho que as questões sociais às vezes podem diferir e isso me fascina. Talvez por causa do teatro, que sempre fiz, pra [SIC] mim seja muito tranquila a ideia de interpretar mulheres, homens, pessoas não binárias, enfim, cabe todo mundo em mim e eu caibo em todo mundo e tá [SIC] tudo certo”*.

Outros pontuaram que não possuem dificuldades propriamente ditas, mas de certa forma um receio, especialmente de causar algum tipo de desconforto ou até mesmo ofender alguma pessoa que esteja participando da mesa e se identifique com o gênero que será performado. Lucas Aquino (28, pessoa não-binária) disse ter receio ao jogar com personagens femininas, de não conseguir interpretar da melhor forma por não possuir as vivências adequadas, e esse posicionamento é similar ao de outros entrevistados. Gustavo Meuren (34, masculino) alegou que uma de suas preocupações é a de fazer algo estereotipado demais, de forma que a noção de gênero do personagem não faria diferença e não acrescentaria à trama, assim como Arthur Barcellos (27, Masculino), que acredita que não faria justiça a um personagem cuja identidade de gênero diferisse muito da sua.

Outras duas pontuações interessantes foram as feitas por Matheus Bagno (30, masculino) e Raquel Ribeiro (27, feminino), que possuem experiências diferentes especialmente em questão de tempo como jogadores de RPG. Matheus teve seus

primeiros contatos com jogos desta categoria há aproximadamente 20 anos, quando ainda era criança, e possui bastante tempo de prática do RPG, tanto como jogador-personagem quanto como Mestre. Ele afirmou que no passado já fez personagens de gêneros diferentes do seu e possuía receio de certas ações ou momentos serem ofensivos, mas ele não retornou a fazer um personagem assim recentemente, com sua mentalidade atual, mais madura e ciente de noções que ele não dispunha quando era mais novo.

Já Raquel joga há 5 anos, e desenvolveu interesse em começar a mestrar há menos de um ano, tendo se interessado por esse papel para tentar se auto desafiar. Em sua visão, ela acredita que parece necessitar de mais experiência de jogo para que ela possa entregar uma boa performance de um personagem de gênero diferente do seu próprio.

Também existe a apreensão de representar uma identidade de gênero diferente de uma forma que não seja intencionalmente pautada em uma paródia. Júlio Contarini (25, masculino) pontuou que nas poucas vezes em que tentou fazer personagens de gêneros diferentes do seu próprio, teve dificuldades de se relacionar com o personagem de uma maneira que não fosse levada para um lado de gracejo, de piada, por diferir muito de sua realidade. Butler menciona que a noção de paródia de gênero, na qual a performance dele acaba pendendo para um lado mais cômico, seja intencional ou não, é feita com base na ideia de um “original” (BUTLER, 2003). Já que a performance é fundamentada na repetição de estilizações e atos sociais tidos como padrão, essa paródia realizada acaba sendo a fantasia de uma fantasia.

Em produções audiovisuais tais como filmes, séries e programas de auditório é comum a utilização de paródias de gênero como forma de gerar um alívio cômico, especialmente num âmbito binário. Existem diversas narrativas que se utilizam da mecânica de colocar uma pessoa de gênero masculino interpretando exageradamente um personagem feminino e vice-versa. E de modo geral, essas representações fazem uso exacerbado de comportamentos e papéis sociais do gênero em questão. Dona Hermínia, interpretada pelo ator e comediante Paulo Gustavo, e Juninho Play, interpretado por Samantha Schmütz, são exemplos simples e populares da cultura brasileira no qual a performance de gênero é feita por um ator que não se identifica com o mesmo, usando a paródia dessa representação como parte do gracejo.

Um exemplo claro de utilização da performance de gênero como paródia num âmbito de RPG é no filme *The Gamers: Dorkness Rising* (Matthew R. Vancil, 2008),

produzido pela Dead Gentlemen Produções. O longa-metragem trata de um grupo de jogadores de *Dungeons and Dragons* enfrentando uma aventura na qual eles não conseguem vencer o vilão, e por isso tentam jogá-la múltiplas vezes, buscando maneiras de derrotá-lo. O filme utiliza uma visão dupla de mundo, alternando entre mostrar os jogadores como pessoas reais sentadas em uma mesa jogando e caracterizados como seus personagens, vivendo a aventura.

O grupo é composto por 4 homens (Cass, Gary, Leo e Lodge), sendo um deles o Mestre. Após mais uma derrota, eles decidem que precisam de mais jogadores na mesa, pois talvez com pessoas a mais os desafios não sejam tão difíceis. E nesse contexto, Cass apresenta sua ex-namorada, Joanna, e avisa aos demais que ela fará parte da mesa com eles. Quando eles se reúnem para apresentar seus personagens, Gary informa que fará uma feiticeira, uma personagem feminina chamada Luster, e ao longo da história isso se torna uma piada recorrente, a ponto de ocorrerem trocas de atores em cena, tendo momentos nos quais a feiticeira é interpretada por uma mulher, e outros nos quais é o próprio Gary vestido como ela.

Figura 12: Representação da personagem Luster sendo interpretada por duas pessoas diferentes



Fonte: Reprodução Youtube

Isso acontece porque Gary, embora esteja fazendo a performance de um personagem feminino, em certos momentos age com pensamentos tidos como masculinos. Em uma cena na qual eles entram em uma estalagem, o personagem de Leo, um bardo, diz ao mestre que vai rolar os dados para tentar seduzir a atendente, e Gary diz que gostaria de fazer o mesmo. Ele é prontamente repreendido pelo Mestre, que diz que ele é uma mulher, e Gary parece se lembrar disso apenas naquele momento.

Em outra cena, eles se encontram ao redor de uma fogueira, e Luster se aproxima de Daphne (personagem de Joanna), falando com ela em modo de flerte, como se tentasse conquistá-la. Luster então fala para Daphne que ela é diferente de qualquer mulher que ela já tenha conhecido, e que “um homem poderia se perder em seus olhos”. Daphne prontamente responde que “sim, um homem poderia, mas aparentemente eu devo lembrá-la de que você é uma mulher”. Luster, interpretada por Gary nesse momento, novamente cai em si e rapidamente se afasta. Aproveitando a luz difusa da fogueira, em um breve frame tudo fica escuro e quando a luz retorna, Luster está novamente sendo interpretada por uma mulher. Ela então sorri e fala que sim, claro que ela é uma mulher, e aproveita para questionar se Daphne não teria interesse em uma “noite das garotas”, que é prontamente negada por ela.

Figura 13: Momento em que Luster tenta seduzir Daphne e a mesma a lembra de que ela é uma mulher e ocorre a troca de intérpretes



Fonte: Reprodução Youtube

Esse recurso da troca de atores é realizado em diversos pontos da narrativa como forma de gerar um elemento cômico, tanto pela representação imagética de um homem vestido de mulher, quanto através da demonstração de comportamentos não vistos como femininos, sendo reproduzidos por uma performer feminina. É perceptível então o reforço da ideia de performance de gênero proposta por Judith Butler:

Esses atos, gestos e atuações, entendidos em termos gerais, são performativos, no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são fabricações manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos. O fato de o corpo gênero ser marcado pelo performativo sugere que ele não tem status ontológico separado dos vários atos que constituem sua realidade (BUTLER, 2003. p.194)

A representação da expressão de gênero está atrelada diretamente a certos traços, comportamentos e visuais. Esses símbolos são reproduzidos e perpetuados de forma mecânica, de modo que em inúmeros momentos eles são naturalizados e mesmo que possam causar estranheza ou desconforto, não há um questionamento de quais as razões para aqueles signos serem considerados razoáveis ou legítimos.

E devido a essa repetição mecânica, muitas interpretações caem em estereótipos performáticos que acabam por apenas reproduzir uma ideia do que seria um ideal, não se aprofundando em particularidades daquele indivíduo. E esse foi um receio compartilhado por Marcos Justen (29, masculino), que alegou evitar criar personagens de gênero diferente para não os abordar de forma rasa, e Giovana Abreu, que se sente apreensiva ao pensar em performar um personagem não-feminino por hesitar em atuar de forma exagerada ou que ela não compreenda.

Como visto, o RPG é muito pautado nas relações entre as pessoas envolvidas para a criação de suas narrativas, e a interpretação dos personagens por parte dos jogadores é um elemento muito importante para que sua realização seja bem-sucedida, pois são os corpos que mediam o processo comunicacional entre os participantes do Jogo (IUAMA, 2018). E devido ao fato de o aventureiro poder ser alguém completamente dessemelhante da pessoa que o criou, há jogadores que gostam de delimitar de forma nítida essas diferentes identidades. Esse é um tema pesquisado por João Pedro Costa e Elizabeth Lewis no artigo “*Então você toma dano, bicha: mudanças de enquadre e alinhamento em performances identitárias em um jogo de RPG*”. Os autores afirmam que

[...] é preciso sempre diferenciar no momento do jogo o “eu” jogador do “eu” personagem. Para tal, os jogadores utilizam métodos variados, seja a partir da alteração da voz ou de trejeitos, de uma personalidade marcante e caricata própria do personagem ou até do próprio aviso de mudança de enquadre [...]. Muitas vezes, também, a utilização de vocábulos próprios da contemporaneidade ou que não poderiam estar presentes no mundo do jogo também pode ser um marcador da voz do jogador em detrimento daquela do personagem (COSTA; LEWIS, 2020. p.500).

Esses elementos de mudança podem ir desde elementos simples como uma mudança de voz, até componentes elaborados, como vestimentas ou acessórios. O importante é que sejam criados mecanismos para separar as diferentes identidades, buscando manter a autenticidade do personagem imaginado.

Quando questionados a respeito da importância da interpretação, nenhum dos entrevistados disse não a considerar importante, na verdade a maioria concordou que o elemento interpretativo é de fato relevante para o desenrolar da narrativa. Uma resposta que chamou a atenção foi a de José Carlos, ele afirmou que: “*Depende do intento. Existem mesas e sistemas que encaram o jogo de RPG quase como um xadrez. Não diria que nesses casos, para o intuito deles, que a interpretação seja*

relevante. Como meus sistemas prediletos são Storytelling²⁵, o foco na interpretação acaba vindo naturalmente, pois não somente é importante, como é intrínseco ao sistema. Existem sistemas que não possuem esse foco tão intrínseco, apesar de poder existir, como o D&D". E devido à multiplicidade de sistemas de RPG existentes, é compreensível que para além das temáticas por gênero, os pontos de foco em cada um deles sejam diferentes também.

De qualquer maneira, a grande maioria concordou que a performance do personagem é um ponto crucial. Para Stephany Lins (28, feminino) a interpretação pode ser considerada um dos pilares da prática do RPG, sendo uma experiência de entrega para se vivenciar a contação de histórias. Ela também acrescentou: *"É também a parte que eu mais me dedico, e pra isso eu sempre tento acrescentar alguma coisa que possa ser um ritual ou um símbolo, pra mostrar que quem está ali naquele momento não é a jogadora, e sim o personagem - pode ser através de um adereço simples, uma maquiagem ou até um jeito de falar ou agir."*

Outros entrevistados, como Matheus, Gustavo, Lucas, Raquel e Arthur, afirmaram arrumar suas posturas e ajustar pelo menos o tom ou a cadência de suas falas, para que possam ser fiéis à ideia de personalidade dos personagens que estejam interpretando. Igor Marinho (30, masculino) apontou que para além de vozes e expressões, é essencial um bom planejamento do personagem, pois quanto mais informações pertinentes sobre quem é o personagem, de onde ele veio, quais são suas motivações, e assim por diante, mais fácil será trazer este sujeito à vida.

O participante Marcos declarou que a sua dedicação à interpretação depende muito de seu humor, que quando está bastante investido ele busca mudar seu tom de voz, trejeitos e expressões faciais. Uma observação interessante feita durante a pesquisa, é que isso muda bastante na relação entre estar participando como Mestre ou como aventureiro. Marcos ao mestrar consegue desenvolver os NPCs de uma maneira extremamente única, de modo que com poucas palavras os jogadores já reconhecem os diferentes personagens interpretados por ele. Matheus é outro jogador que também possui boa desenvoltura na interpretação, e ele afirmou que não consegue sempre manter as entonações de voz e demais expressões. Entretanto,

²⁵ *Storytelling* é um tipo de sistema de RPG criado por Mark Rein-Hagen em 2004 com o lançamento de *World of Darkness* (Mundo das Trevas). É um sistema extremamente interpretativo, e um de seus principais objetivos era a geração de crônicas. Além de Mundo das Trevas, outros livros que se utilizam desse sistema e já foram publicados no Brasil são: *Vampiro: a Máscara*; *Lobisomem: os Destituídos*; *Mago: o Despertar*; *Changeling: os Perdidos*.

novamente essa perspectiva é diferente quando ele se encontra na posição de Mestre, pois ele consegue sustentar seus personagens por muito mais tempo. Dessa forma, pode-se novamente reforçar a ideia proposta por Costa e Lewis:

Fica claro, mais uma vez, o quão importante é a alteração da voz para a caracterização de personagens, principalmente no papel de Mestre, que controla todos os personagens que não são dos demais jogadores e, portanto, precisa sempre buscar formas de diferenciá-los não só do jogador, mas também entre si (COSTA; LEWIS, 2020. p. 505)

Para além da representação do personagem, outro desafio é manter-se imerso na narrativa como o mesmo. O jogo alterna especialmente entre três enquadres: o primeiro é a imersão na performance dos aventureiros (*in game*); o segundo é o de debates de mecânicas entre os participantes sobre a jogabilidade; e o terceiro é o de fora do jogo (*off game*) (FINE, 1983). Como existem regras específicas e cada grupo tratará esses enquadres de uma maneira, essas variações podem levar tempo para serem dominadas (COSTA; LEWIS, 2020), e muitas vezes podem haver fatores que dificultam a transição entre esses momentos.

Apenas um participante, Arthur, alegou sentir dificuldade em se manter no personagem durante as sessões de RPG, alegando que se distrai muito facilmente e manter-se imerso requer um esforço contínuo de sua parte. Um paralelo interessante de ser traçado é o de que Arthur é um dos jogadores com menos experiência entre os entrevistados, tendo jogado apenas *Dungeons and Dragons* e não tão frequentemente quanto os outros. Sua experiência principal é com jogos de MMORPG, especialmente *World of Warcraft*. Possivelmente, a falta de prática frequente alinhada ao costume a uma outra modalidade de jogo podem ser fatores que influenciam nesta maior dificuldade na imersão em um RPG de mesa.

Entretanto, é importante frisar que grande parte dos entrevistados alegou que o ambiente ao seu redor, e especialmente entre os participantes da mesa podem influenciar no grau de dificuldade de imersão. Quando os jogadores não estão alinhados e discutem entre si com frequência, quando interrompem uns aos outros constantemente, quando não há organização de objetivos, todos esses são agentes causadores de distração. Isso se dá especialmente devido ao caráter narrativo do RPG de mesa, já que embora exista a presença física naquele espaço, as ações e demais questões são tratadas majoritariamente através da oralidade, o que torna mais difícil para que o jogador esteja completamente imerso naquele personagem (IUAMA,

2018). Outros fatores que interferem nesta questão e foram mencionados foram o uso do celular, o tempo de duração da sessão (sendo mais difícil segurar quanto mais longas elas sejam), a familiaridade com o sistema e o personagem, e até mesmo as emoções causadas pela narrativa.

Nesse ensejo, foi solicitado aos entrevistados caso estivessem confortáveis com a ideia, que mencionassem algum momento no qual alguma situação na mesa, fosse relacionada aos participantes ou à narrativa, os tenha desestabilizado por quaisquer motivos, e de quais maneiras eles lidaram com o acontecimento. Neste ponto, as histórias foram diversas, e abarcaram tanto questões em jogo, quanto pessoais, conforme serão mostradas a seguir.

Em relação a experiências emocionais, Gustavo retratou a morte de um personagem seu: *“Já havia morrido em outras mesas, que eram mais comédia. Mas esse, com amigos, com interpretação, esse doeu. Eu chorei. A mesa chorou. Foi emocionante”*. Especialmente em campanhas longas, é comum que os jogadores se apeguem a seus personagens, e ter que encarar suas mortes nem sempre é fácil.

Thayssa Zaro (31, feminino) mencionou um momento que foi impactante tanto para os jogadores quanto para os personagens, que foram colocados diante de uma decisão muito difícil: *“Quando achamos uma criança tiefling em uma aventura, presa no covil de um mago e a resgatamos, e eu e uma outra personagem a adotamos. E no final descobrimos que ela na verdade era um golém de carne²⁶ feita de forma mais perfeita, e ela tinha uma espécie de feitiço 'bomba' dentro dela que acabaria com milhas ao seu redor, e a única chance que tínhamos de viver era matar ela antes que o tempo passasse e o feitiço fosse ativado. Foi uma revelação que mexeu muito com a gente como personagens e como jogadores. Fazer a escolha de matar um ser inocente que, apesar de ter sido criado como um golém de carne, aprendia e convivia como uma pessoa, que mesmo sendo muda, aprendia a se comunicar com língua de sinais e chamava minha personagem de 'mamãe”*. Ao final, o grupo conseguiu encontrar uma maneira de manter a “criança” salva, mas houve dificuldades e um custo ao tomar essa decisão.

²⁶ Um golém de carne é uma criatura comum no universo de D&D. Se trata de um constructo, um corpo humanoide basicamente constituído de uma variedade assombrosa de partes e restos mortais de outras criaturas unidas e costuradas de forma bruta (como o Monstro de Frankenstein), ou atadas através de magia, protegida por encantamentos. Não costumam possuir inteligência ou sabedoria altas, sendo frequentemente usados como força bruta para combate.

Um momento que trouxe uma questão profundamente pessoal foi narrado por Juliana Catalão (29, feminino), que se encontrou em uma aventura que deixou de ser um motivo de distração em jogo e se tornou um peso: *“Eu não consegui continuar a campanha de Strahd, de D&D, porque o plot tinha triggers que me lembravam situações da minha própria vida pessoal, como situações de machismo ou relacionamento abusivo. Mesmo que eu não quisesse deixar meu grupo na mão, eu não conseguia me forçar a participar das mesas a partir de um ponto. Ou entrava na sessão, mas não conseguia prosseguir por crise de ansiedade, por exemplo”*. E se a narrativa se torna difícil por quaisquer motivos, é natural que um jogador não se sinta mais à vontade de prosseguir, pois o jogo perde seu intuito inicial, de funcionar como atividade de entretenimento coletivo.

Finalmente, a situação descrita por José Carlos reflete um momento retratado em jogo, que escalou para uma situação de questionamentos pessoais: *“Eu era novo e interpretava um personagem bom e caótico. Tínhamos acabado de ser traídos por um NPC que escapou rasgando suas roupas, e, durante a fuga havia deitado²⁷ um personagem importante para o meu. No ápice da raiva, após capturarmos o NPC, discutíamos sobre a dignidade de levá-lo nu pela cidade, quando meu personagem faz um desejo para um personagem meio gênio, o desejo de congelar toda a virilha do NPC. Isso desencadeou uma briga e discussão off game onde eu comecei a ser atacado pessoalmente pela minha atitude. O clima da mesa ficou pesadíssimo e o jogo não foi mais pra [SIC] frente aquele dia”*.

Este último caso traz um ponto pertinente no debate das questões identitárias do RPG. Quando um personagem toma uma atitude moralmente questionável, seria isso apenas uma fidelização da ideia proposta por ele próprio, ou parte da culpabilização por aquela atitude recai sobre o jogador? É interessante observar que ao assistirmos um filme por exemplo, se um ator interpreta um vilão, um personagem mau, uma pessoa que cometa atrocidades em nome do que acredita, o intérprete geralmente não será atacado por isso. Entretanto, existem casos nos quais as pessoas não conseguem separar a ficção da realidade e podem ocorrer agressões verbais ou até mesmo físicas aos atores por causa dos papéis que interpretam.

No RPG isso não é diferente, mas o agravante principal é o de que no jogo, o próprio intérprete escolherá as características de seu personagem. Se ele faz um

²⁷ O verbo “deitar” pode ser usado no âmbito do RPG como um sinônimo para “morrer”.

personagem com características moralmente duvidosas, isso automaticamente refletiria sua própria índole? Por isso se faz necessário analisar brevemente o momento de criação dos personagens e de quais maneiras os jogadores o abordam.

2.3 O momento da criação: sujeito pessoa x sujeito personagem e suas relações identitárias

Conforme explicado no capítulo anterior, cada sistema de RPG possui sua mecânica para a criação de personagens. Ao fazer a ficha de um aventureiro, o participante deverá levar em conta questões gerais, como personalidade, ideais, defeitos e pessoas importantes para aquele indivíduo, além das questões particulares de cada sistema. É o momento crucial para a definição de qual será a identidade daquele personagem. Vimos que o gênero acaba tendo certo impacto neste momento, por conta do elemento performativo - tanto do próprio gênero quanto da mecânica do RPG -, mas também existem outras questões a serem consideradas nessa ocasião.

Para essa análise se faz essencial o texto de Giacomo Patrocínio Figueredo e Luiz Guilherme Kogut intitulado "*O processo de constituição do sujeito personagem e a criação de sua identidade no jogo de RPG*", pois os autores conceituam a ideia de separação identitária entre o aventureiro e seu criador. Entende-se que, ao imaginar um personagem e oferecer a ele elementos formadores de uma identidade própria, é feita a criação de um sujeito, e os autores propõem a conceitualização do termo sujeito personagem (FIGUEREDO; KOGUT, 2017) para facilitar a diferenciação entre a identidade do personagem e a de seu criador (o sujeito pessoa).

Independente do sistema e das mecânicas utilizadas para a formação de um novo sujeito personagem, algumas questões se fazem base para que o jogador possa desenvolver suas ideias.

A primeira pergunta a ser respondida pelo jogador de RPG para que se inicie o processo de criação de seu personagem talvez seja "O que eu quero interpretar neste jogo?", ou melhor, "Quem eu quero ser neste jogo?". A partir daí, o jogador se depara com a possibilidade de dialogar com aqueles elementos que constituem sua própria identidade real e, frente à oportunidade de ser o que ele quiser dentro de jogo, escolher os elementos que constituirão a identidade do sujeito personagem que está sendo ali criado (FIGUEREDO; KOGUT, 2017. p.84).

Assim sendo, os entrevistados foram questionados sobre o processo básico que utilizam no momento da criação de personagens, quais os caminhos traçam, o que consideram prioridades durante esse momento, e quais questões eles deixam por último. Foram questionados também se eles procuravam saber com os demais participantes da mesa quais seriam seus personagens, para buscar equilibrar a *party*, ou se apenas faziam seus próprios e deixavam para se preocupar com as possíveis consequências disso durante o jogo. Devido ao caráter enriquecedor das mesmas, todas as respostas dos participantes serão mencionadas a seguir.

Raquel: *“A primeira coisa que eu levo em consideração é a direção do mestre, se ele precisa de certas profissões em jogo ou certos backgrounds. Quando eu comecei, eu criava personagens como eu gostaria de ser e como eu pensava que fossem ser abraçadas pela equipe. Hoje eu busco fazer personagens que não tenham nada em comum com personagens passados, para que eu possa explorar mais as minhas habilidades e sair um pouco da zona de conforto. Eu sempre crio uma história, penso principalmente na história familiar, na personalidade e nos momentos mais marcantes da vida do personagem. Depois, eu distribuo os atributos de acordo com a personalidade e história do meu personagem. Eu aprendi isso com a minha melhor amiga, Stephany, e faz todo sentido para mim. As características físicas são a última coisa que eu vejo. E eu amo pensar que crio personagens do zero, mas acredito que todos têm uma influência de um personagem de livro, série ou filme que eu goste, nem que seja apenas pelo nome”*.

José Carlos: *“Cada caso é um caso. É sempre bom saber um pouco qual a ideia da trama da história. Assim sei qual época, se é high ou low fantasy, o quão entrosado eu já estaria com o mundo etc. Com a noção de ambiente e trama, consigo saber se meu personagem pode ser pensado independente, ou, se seria mais interessante em ser pensado em contexto de um grupo. Após estabelecidos estes parâmetros, é dar asas para a criatividade dentro do escopo desejado. Tenho ideias de personalidades que gostaria de interpretar, e, utilizando as regras, vou tentando montar algo próximo das minhas elucubrações”*.

Lucas: *“Eu penso na vivência do personagem, quais suas motivações, quem é sua família, quais são seus traumas, defeitos e qualidades. A partir daí, dependendo do sistema, escolho a classe na qual este personagem supostamente se encaixaria. Depois, penso nos atributos e tenho a tendência de deixar os valores no aleatório ou*

determinar valores medianos pro [SIC] personagem, caso ele seja ‘iniciante’ na campanha de RPG, para dar a sensação de desenvolvimento de personagem”.

Gustavo: “Cada momento no seu momento. Tive personagens que preferi perguntar a todos, para ter uma mesa balanceada e uma melhor experiência coletiva. Tive alguns que fiz pra [SIC] testar combos que achei interessante ou só pra ter um personagem mais forte e ‘vencer’ (menos divertido do que se imagina ser). E tiveram vários que fiz com com ‘moldes’ próprios testados. Mas acho que os mais interessantes que fiz eu escolhi o que não tinha a ver com a ficha. ‘Ele tem um diário’, ‘Ele desenha o futuro’ ou ‘Ele quer matar o deus dos orcs’. Se não tiver nada além no personagem, não tem graça”.

Matheus: “Já fui a pessoa a fazer um background super denso e elaborado, mas atualmente prefiro mais a construção da personalidade pra [SIC] depois ir criando minha história. Entretanto, quando me vem uma ideia de história muito legal (ou uma ótima piada) eu foco nela e me aprofundo na personalidade a partir disso. E querendo ou não sempre tem um toque de mim mesmo em cada personagem que faço. Quando estou criando um personagem normalmente eu me pergunto primeiro quem eu vou ser: um cientista, um druida, um vampiro (varia entre sistemas né), pra [SIC] depois me questionar o porquê eu cheguei nesse ponto e o que eu quero da minha vida. Às vezes a temática da aventura apresentada pelo mestre ajuda muito nessa última parte. Sobre atributos, eu não ligo se são altos ou baixos, costumo dizer que atributo baixo molda o caráter, inclusive gosto quando tenho essas falhas no personagem que dão um toque de realidade a ele. Já quanto a ser funcional para o grupo, isso eu vejo conforme vamos jogando.”

Stephany: “Meu processo é um pouco caótico. Costumo brincar que meus personagens normalmente caem no meu colo, quase prontos. Eu não costumo passar muito tempo elaborando, é comum que a ideia me venha pronta alguns dias antes de jogar a mesa e só aí que eu tiro um tempo para desenvolver o personagem. Mas o que é constante é que, em geral, eu penso primeiro na história delu²⁸, no que ele faz e na personalidade pra [SIC] depois encaixar dentro do sistema através de classe, função, clã ou espécie. A última coisa que eu faço é pensar nos atributos e distribuir para montar a ficha”.

²⁸ A utilização de linguagem neutra foi utilizada pela entrevistada, e mantida na íntegra.

Igor: *“Eu acabo criando muita coisa para embasar meu processo de improviso, gosto de criar mapas e personagens engraçados, mas envolver eles no contexto da região etc. Acabo passando muito tempo desenvolvendo coisas que com frequência são só para mim, ou passam despercebidas para os jogadores, mas me ajudam a criar momentos de improviso que são essenciais para qualquer mesa, afinal não dá para prever o que seus personagens vão fazer. Fora isso, eu geralmente tento fazer algum comentário sobre algum assunto que eu me interesse costurando a ‘história’ geral em volta disso”.*

Giovana: *“Gosto de criar a backstory do personagem de forma bastante descritiva, além de ter um nome e uma imagem pra associar ao visual do personagem, além de traços de personalidade bem definidos - tanto positivos quanto negativos.”*

Arthur: *Eu tenho uma base pré-estabelecida para customizar. Acredito que isso dará mais consistência aos meus personagens. Trata-se de um conjunto básico de características, nomes e traços marcantes de aparência que eu adapto ao novo contexto e a história desejada para aquele novo personagem. Muitas vezes tiro a inspiração para essas bases de personagens meus de outras plataformas, como jogos de MMORPG. Talvez por esse contato com os jogos online, eu prefiro calcular e otimizar os atributos do personagem no D&D também, para torná-lo o mais eficiente possível. Para a backstory, gosto de pesquisar com calma e entender bem de onde vem aquele personagem, seus motivos e objetivos. A partir disso, acrescento os traços base com os quais já estou confortável, fazendo os ajustes necessários”.*

Marcos: *“Por narrar por muito tempo eu acabo tendo um processo muito variado. Geralmente a primeira pergunta que eu me faço é que tipo de personagem eu gostaria de jogar naquela mesa. Partindo dessa pergunta eu tento escolher um papel que não tenha feito anteriormente, que possa complementar, parear ou dinamizar o grupo em comparação aos outros jogadores. A partir daí, distribuo a criação do personagem 80% em fazê-lo ficar funcional e útil e 20% em formas de deixá-lo único e divertido pra [SIC] mim”.*

Juliana: *“Começo pensando na classe que eu quero jogar. Geralmente vou nas minhas preferidas, mas gosto também de mudar um pouco. Depois, penso nas características que vejo o personagem tendo. Mais do que pensar de que forma eu gostaria de jogar, gosto de ver para onde ele vai me levar. Por isso, geralmente eu não escrevo longos backgrounds para meus personagens, apenas alguns pontos que eu posso guiar. E vou deixando que, durante a aventura, o personagem vá tomando*

vida, crescendo e se desenvolvendo a partir do que está acontecendo. As vezes coloco algumas características que eu gostaria de ter, principalmente no que tange a questão de interação social, ou de atividades físicas. Meus personagens geralmente são os que vão para a frente da ação, e quando jogo com algum que fica mais de apoio, eu estranho”.

Clara: A ficha é a última coisa que eu crio. As minhas personagens sempre começam como se fossem personagens de um livro. Eu me pergunto primeiro quem elas são, para depois tentar responder o que elas são. Tendo dito isso, como sou atriz e escritora, costumo tentar fazer algo que eu nunca fiz antes e misturar um pouco da minha zona de conforto com coisas novas que ainda não tentei, principalmente no que condiz à personalidade e à história de vida. Eu passo muito tempo nisso, pesquiso fontes, história, enfim, tento bolar bem o plano de fundo, até porque ele vai me guiar nas minhas escolhas futuras. Eu só pergunto os planos dos outros porque alguém precisa curar. Se alguém no grupo conseguir fazer isso, então pronto, eu não me importo com o resto pra [SIC] construir minha personagem. Acho que tudo o que se cria sai um pouco de quem cria, então cada uma das minhas personagens têm semelhanças comigo, mas eu não tento me replicar nelas, tanto as semelhanças quanto as diferenças são naturais. Sobre o cálculo dos atributos, depende do meu humor. Se eu estiver em um dia caótico, é seja o que Deus quiser. Mas, em geral, eu tento casar os atributos com a personalidade que eu já delinee, pra [SIC] que faça o mínimo sentido. Não faz sentido, por exemplo, falar que eu estou fazendo um artesão e a destreza dele ser baixíssima. Sempre criei meus personagens do zero.”

Thayssa: Normalmente eu escolho o personagem após fazer a rolagem dos atributos. Ultimamente estou tentando usar classes que eu ainda não tenho muita intimidade, ou que eu tenha jogado muito pouco. Uma das personagens que eu mais gostei de interpretar eu fiz com uma classe que tinha muito preconceito antes (clérigo). Tento distribuir os atributos da forma que o personagem possa ser aproveitado da melhor maneira e tento criar uma história completa pra [SIC] ele, apesar de muitas vezes pequenos detalhes sejam mudados durante a narrativa, porque às vezes o que você escolheu pra ele antes, não condiz com a personalidade e com as escolhas que ele acaba tomando no decorrer da história. Já pedi pro [SIC] mestre pra trocar o traço de personalidade e o defeito do meu personagem após 3 sessões, pois as que escolhi na criação dele simplesmente não se encaixavam com ele. Gosto de criar um personagem do zero, mas já utilizei bases de personagens já existentes para criação

de personagem (por exemplo, estou jogando em Call of Cthulhu com uma personagem baseada em Charlie Bradbury de Supernatural, e já joguei D&D baseado em uma personagem de uma história que eu mesma escrevia. Muitas vezes gosto de criar um personagem o mais utilizável possível, mas com o tempo eu entendi que às vezes um defeito (seja no caráter do personagem ou nos atributos dele) podem criar situações muito interessantes (ou traumatizantes, como quando um amigo criou um personagem com 5 de sabedoria). A única coisa que eu que eu dificilmente uso, são personagens masculinos.”

Júlio: “Eu normalmente realizo a criação dos meus personagens de maneira singular, sem comentar com os outros participantes que podem influenciar nas minhas decisões, salvo raras exceções. No processo de construção dos meus personagens, eu sinto sempre a necessidade de depositar alguma característica minha neles, normalmente me traz uma identificação e facilidade na interpretação e tomada de decisões na aventura, não consigo desassociar totalmente do meu ‘eu indivíduo’ do meu ‘eu personagem’. Mas também costumo utilizar referências de alguns personagens de universos do meu interesse, que me geram identificação. Sobre os atributos, minha ideia é sempre manter a lógica do personagem, mesmo que isso não traga nenhuma vantagem, ou gere alguma desvantagem, tento sempre identificar como o personagem seria de maneira completa. Na produção da história normalmente eu permito um processo distinto, decido alguns traços de personalidade, alguma situação chave, mas o grosso modo da história eu acredito em um processo de construção aberto, onde consigo lapidar o passado através de decisões tomadas no presente. E sempre faço o personagem totalmente do zero, sem nenhuma base específica.”

A partir desses relatos, é possível traçarmos paralelos sobre algumas questões, pois apesar de cada processo ser único, algumas respostas se aproximaram em certos pontos. Muitos afirmaram que depende da situação, do objetivo do jogo, pois isso influenciará na forma como eles vão abordar a criação daquele personagem. Em uma mesa planejada para ser uma aventura rápida para diversão e entretenimento, possivelmente o processo seria mais leve, demandando menos profundidade na formação daquele sujeito personagem. Já para aventuras mais longas, com objetivos mais densos, o planejamento também seria mais intenso e elaborado.

Também foi mencionado algumas vezes que eles tendem a preferir montar seus personagens desde o início, mas muitos também alegaram que ocasionalmente

fazem criações baseadas em outros personagens já existentes, de filmes e séries, ou até mesmo de histórias originais. É interessante observar nesse ponto novamente a ideia de sujeito pós-moderno proposta por Hall (2005), na qual cada um é constantemente construído com fragmentos de outras pessoas de seu convívio, além de porções de experiências vividas por esse sujeito.

Os jogadores buscam sempre fazer sentido ao que visualizam em suas mentes a respeito de suas criações. Clara mencionou que busca sempre alinhar os valores de atributos com a personalidade já imaginada por ela, para que o personagem faça sentido. Thayssa afirmou já ter solicitado ao Mestre a troca de traços de personalidade de um personagem mesmo após o começo das sessões de jogo, por entender que o que ela havia antes pensado, não possuía coerência com o que ela estava executando. Igor disse buscar sempre colocar elementos que de alguma forma o auxiliem a se conectar com o personagem, assim como Gustavo, que afirmou que busca sempre colocar um elemento de personalidade significativa para que possa ter graça.

Ressaltamos assim o quanto as escolhas são importantes nesse processo de criação de um sujeito personagem, haja visto que cada uma delas precisa se encaixar com as outras, para que o resultado seja coeso e crie uma identidade única para aquele aventureiro (FIGUEREDO; KOGUT, 2017). Não existe uma fórmula certa ou única para criar um personagem, e é interessante observar que mesmo em caso de pessoas que sejam parte de mesas juntos, como os entrevistados, os processos podem diferir bastante. Também é pertinente notar como em alguns momentos as pessoas podem se influenciar nesses processos, como o exemplo de Raquel, de ter aprendido com sua amiga Stephany a distribuir seus atributos de acordo com a personalidade do personagem para buscar melhor coesão.

Da mesma maneira em que levar em conta o que o personagem será é importante, muitas vezes se faz automático pensar em o que esse personagem não será. Pois nesse simulacro do processo de construção de uma identidade, quando o participante define o que um personagem é, ele também está delimitando quem ele não é. E essas escolhas podem ser conscientes ou inconscientes, dependendo de cada pessoa (FIGUEREDO; KOGUT, 2017). Quando questionados a respeito de elementos ou questões que não gostam de incluir em seus personagens, tivemos muitas respostas próximas.

Diversos participantes afirmaram não se sentirem confortáveis jogando personagens de alinhamento moral “mau”, ou que sejam rudes, desrespeitosos ou abusivos para com os outros, e José Carlos fez uma observação interessante sobre esse ponto. Ele alegou que como Mestre, ele ocasionalmente precisa interpretar personagens moralmente ruins, com aspectos pesados em suas personalidades, e isso o causa desconforto, pois ele está agindo de uma maneira que não concorda, mas como Mestre não existem muitas maneiras de evitar passar por essa situação, já que é comum que campanhas tenham seus vilões e antagonistas. Por isso, ele busca não colocar isso em seus personagens, para não precisar passar intencionalmente por esse desconforto.

Também foram mencionados aspectos específicos, como classes ou espécies. Gustavo não gosta muito de criar ladinos, druidas ou patrulheiros; Juliana tem dificuldade em jogar com personagens de suporte; Arthur disse evitar personagens com características não humanas (como escamas, chifres, presas e garras etc.) não gostar muito de personagens tanques ou suportes; e Thayssa disse ter dificuldade de jogar com espécies pequenas em tamanho (como anões, gnomos e halflings).

Três pessoas, Clara, Stephany e Giovana, concordaram em não gostar muito de fazer personagens que sejam superpoderosos, completamente elaborados para serem máquinas de combate infalíveis, às vezes de maneira apelativa. Elas gostam de fazer personagens mais humanizados, que possuam falhas, fraquezas, que possam estar sujeitos às dificuldades.

Finalmente, um ponto que chamou a atenção nos processos de criação de personagens foi a recorrência de entrevistados mencionando que muitas vezes buscam fazer seus personagens com elementos de suas próprias histórias ou identidades, buscando uma maior aproximação com os mesmos, ou para facilitar questões de interpretação. Esse ponto nos leva a uma pergunta específica feita aos entrevistados: “*Você visualiza seus personagens como partes de você, ou seres completamente independentes, mesmo que tenham sido criações suas?*”. Essa foi uma questão que após a entrevista, muitos dos participantes afirmaram ter sido uma das mais complexas de serem respondidas, causando reflexões sobre o assunto.

Os questionamentos acerca da identidade desses sujeitos personagens se deram através de observação e participação em mesas de RPG, nos quais muitas vezes é possível observar que certos jogadores possuem certas características, e ocasionalmente essas características acabam sendo refletidas em suas criações.

Essa similaridade de identidades ou personalidades pode ser feita de maneira intencional - como mencionado pelos entrevistados, para gerar facilidade na interpretação - ou de maneira involuntária, na qual o jogador nem mesmo percebe que está se projetando. Assim sendo, “o jogo poderia ser compreendido como uma maneira do *player* se encontrar, ao expor conteúdos psíquicos, por vezes conscientes, por vezes inconscientes” (IUAMA, 2018. p. 158).

Dessa forma, enquanto o sujeito personagem ganha sua forma, sua personalidade, o sujeito jogador está passando por um processo voluntário de escolhas, que podem se confundir com as próprias escolhas que definem e constituem parte de sua identidade. O processo de criação se torna então, um processo reflexivo de entendimento, consciente ou não, do que molda a personalidade e/ou a identidade do jogador (FIGUEREDO; KOGUT, 2017)

Quanto às respostas, alguns jogadores afirmaram que visualizam seus personagens como seres completamente diferentes deles. Nas palavras de Gustavo: “*Eu sou eu, eles são eles*”. Duas pontuações interessantes foram as de Thayssa e Juliana, que alegaram que visualizam suas criações como se fossem personagens de um livro, como se elas lessem uma história e eles fossem sendo descritos a medida em que a narrativa se desenrola. Júlio fez uma observação relevante, a de que mesmo que todos os seus personagens possuam traços de sua personalidade real, ele os enxerga como seres completamente independentes de si. E essa noção foi compartilhada por Stephany e Marcos, que alegaram que mesmo com elementos de si, seus personagens se tornaram entidades próprias, com suas crenças e reações.

Entretanto, a maioria afirmou concordar que seus personagens acabam sendo partes deles “*até os mau caráter [SIC]*”, brincou Matheus. Eles alegaram que mesmo em graus menores, os personagens acabam tendo traços de seus criadores, e Giovana alegou que acredita achar impossível desassociar o sujeito personagem da pessoa que o criou, mesmo que eles sejam totalmente diferentes. Essa visão é compartilhada por Clara, que afirmou que “*toda criação reflete nem que seja um pouquinho seu/sua criador/a. Eu me identifico em parte com elas porque elas saíram de mim, mesmo que essa parte identificável seja um detalhe aqui e ali. Acredito, inclusive, que essa ideia de que personagens sejam completamente independentes de seus jogadores seja uma doce ilusão*”.

Com base nas análises de observação e entrevistas, além do estudo bibliográfico, é possível concordar com o que Tadeu Luama afirma em seu livro *O Verso da Máscara: Processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa* (2018):

[...] a personagem seria uma metáfora (por vezes inconsciente) do player, o que significa que há uma linha entre ficção e realidade mais tênue do que se imagina, uma vez que o *player* conta sobre si mesmo, revestido de maneira a se adequar ao mundo de jogo. De maneira sintética, a interpretação aqui tomada é de que o *player* joga com ele mesmo (IUAMA, 2018. p. 157).

Um ponto significativo abordado em pesquisas sobre o RPG, que é mencionado por Luama e que também se encontra presente em outras análises, é a questão dessa suposta linha que existe entre a ficção e a realidade, o mundo em jogo e fora dele. Existe a noção de que “[...] por mais que se tente separar os dois ‘mundos’, no jogo e fora dele, é impossível fazê-lo. Assim, os jogadores têm que encontrar formas de dividir com clareza o que deve ser interpretado como jogador ou como personagem” (COSTA; LEWIS, 2020. p. 504). E por essa razão, passaremos ao último ponto de exploração dessa pesquisa: as fronteiras entre o mundo real e a fantasia proposta no jogo de RPG, e de quais formas a mesa de RPG cumpre um papel de um território simbólico.

3 A MESA DE RPG COMO LUGAR FRONTEIRIÇO E SUAS TERRITORIALIDADES

3.1 De geografias a antropologias: as noções do território

Quando se fala da noção de território, é sempre necessário contextualizar a maneira pela qual esse conceito será tratado, pois existem diversas formas de percebê-lo. A mais comum é na visão do contexto da geografia tradicional, que define o território como espaço concreto em si, sendo entendido como uma porção específica da Terra, identificada pela natureza ou pelo homem, com referência para sua localização (SOUZA, 1995), que é apropriada e ocupada por um ou mais grupos sociais. Em estudos culturais, entretanto, o termo é aplicado de outras maneiras além desta, para definir e trabalhar questões importantes, ligadas não só à visão geográfica como também antropológica, buscando compreender não apenas o território, mas também suas implicações.

A contextualização do termo é necessária, uma vez que as visões e aplicações de território podem ser bastante simplistas, e não raro ele pode ser considerado um espaço físico demarcado por fronteiras e limites definidos por um Estado-Nação. E, mesmo quando o termo é empregado nessa escala física e/ou geográfica, o território é passível de múltiplas concepções: pode ser percebido desde uma escala maior, como um país, um estado ou uma cidade, até as escalas menores, como um bairro, uma rua ou mesmo uma casa. Por isso o aspecto reducionista é problemático, devido ao caráter delimitante de uma noção muito mais ampla (SOUZA, 1995).

Rogério Haesbaert afirma que o território possui uma dupla conotação desde sua origem como palavra, podendo ser visto de maneira tanto material quanto simbólica pela análise de sua etimologia, pois “etimologicamente aparece tão próximo de *terra-territorium* quanto de *terreo-territor* (terror, aterrorizar)” (HAESBAERT, 2008, p.1), o que faz com o que esteja tão relacionado com a demarcação e dominação da terra, quanto com a inspiração do medo àqueles que, dominados, se veem desprovidos de terra, e impedidos de estar nesse território (*ibidem*, p.1).

Para Pierre Bourdieu, a maneira como é feita a demarcação dos territórios é essencial, pois, para além da concepção de território físico, ele acredita no conceito de região. Desta forma, a região seria definida durante um ato grandioso no qual a autoridade regente daria uma finalidade e um limite para o espaço físico, definindo

não apenas a localização do território, mas qual seria o seu uso, estabelecendo assim a região (BOURDIEU, 2011). E, para ele, a identidade de um sujeito está fortemente ligada à sua região.

Desta maneira, temos a visão do território vinculada à identidade cultural, de uma maneira mais simbólica, que ultrapassa a concepção apenas geográfica. É visto como um território de afeto que liga pessoas através da identificação por elementos similares, criando uma percepção de identidade. Isso vai ao encontro da ideia proposta por Bourdieu (2004) de que a região tem forte influência nas noções identitárias de um indivíduo. Logo, podemos perceber que “todo território é, ao mesmo tempo e obrigatoriamente, em diferentes combinações, funcional e simbólico, pois exercemos domínio sobre o espaço tanto para realizar ‘funções’ quanto para produzir ‘significados’” (HAESBAERT, 2008. p.4).

Isso nos leva a um ponto chave proposto por Haesbaert: a dicotomia existente entre o “território funcional” e o “território simbólico” durante as investigações do mesmo. A visão do “funcional” sendo a pesquisa do território como local que possui uma finalidade, que é marcado pelos processos de dominação, visto como recurso e possuindo um valor de troca, enquanto a do “simbólico” visualiza os processos de apropriação, as identidades ligadas a ele, enxergando-o como um símbolo agregado de valores afetivos (HAESBAERT, 2008). Mas, apesar dessa aparente dicotomia, esses territórios não se apresentam apenas de uma destas maneiras, pois “todo território ‘funcional’ tem sempre alguma carga simbólica, por menos expressiva que ela seja, e todo território ‘simbólico’ tem sempre algum caráter funcional, por mais reduzido que ele seja” (*ibidem*, p.6).

Existem muitas ideias atreladas ao signo “território”, mas talvez as principais delas sejam a de espaço e lugar. Aqui, podemos enxergar espaço como uma categoria chave que agrega diversas noções, entre elas as de território de lugar. Podemos usar a definição de Michel de Certeau, que define que o espaço é um território no qual o sentido está em aberto, enquanto o lugar é o espaço já significado de alguma maneira (CERTEAU, 1998). Desta forma, o espaço é onde está a disputa, já que é um campo de possibilidades, enquanto no lugar essa disputa já foi vencida por alguém e as normas já estão estabelecidas. Entretanto, essas relações são mutáveis e as definições não são permanentes, pois, da mesma maneira que espaços se tornam lugares, lugares podem retornar à categoria de espaço (*ibidem*, p.203).

No âmbito das relações entre o território e o homem surge a ideia de territorialidade (SANTOS, 2009). Mas trabalharemos aqui com a ideia proposta por Raffestin (1993) de que além das relações entre o sujeito e o território, a territorialidade também está fortemente pautada na relação social que existe entre os homens (RAFFESTIN, 1993). Essas territorialidades podem existir de tipos variados, em diferentes graus de estabilidade, e elas podem ser consideradas "um conjunto de relações que se originam num sistema tridimensional sociedade-espaco-tempo em vias de atingir a maior autonomia possível, compatível com os recursos do sistema" (*ibidem*, p.160).

Outro conceito interessante de territorialidade é proposto por Robert David Sack (1986), que a visualiza como um comportamento humano espacial (SACK, 1986), uma expressão de poder que é constituída com base em uma estratégia humana para afetar, influenciar e até mesmo controlar o uso social do espaço, indo de escalas individuais à coletivas (SANTOS, 2009).

Para fins de análise nesta pesquisa, utilizaremos os conceitos de espaço e lugar propostos por Certeau, e veremos o território pela definição de Marcelo José Lopes de Souza, como "fundamentalmente um espaço definido e delimitado por e a partir das relações de poder" (SOUZA, 1995). Enfatizando a visão do simbolismo e significação afetiva proposta por Haesbaert, analisaremos assim a mesa de RPG como um território simbólico, com suas próprias disputas e possibilidades, com as territorialidades estabelecidas nas interações entre os jogadores e ele próprio e suas relações de poder, e configurando-a como um lugar fronteiro, no limiar entre o real e o imaginário, ou como chamaremos, um entre-lugar.

3.2 Entre a fantasia e a realidade: as fronteiras do entre-lugar

Para além das definições estabelecidas anteriormente, precisamos entender o RPG como parte também de uma outra categoria: a de entre-lugar. Pela definição de Homi K. Bhabha, as identidades não são mais construídas apenas nas singularidades, tais como raça, classe e gênero, mas sim nas fronteiras em que as singularidades se encontram, as quais ele chama de entre-lugares. E eles se fazem pertinentes pois fornecem o terreno para a elaboração de estratégias de subjetivação, singulares e coletivas, que dão início a novos signos de identidade (BHABHA, 1994).

Esse conceito vai ao encontro do significado trabalhado por Tadeu Iuama em seu artigo *Além das Fronteiras: O RPG como Entre-Lugar*, no qual ele traça paralelos entre o RPG *Halat Hisar*²⁹, um e o conceito de “espaço *in-between*”³⁰, definido pela cientista social Carla Águas como “um lugar de encontro e negociação, sem avanços ou linearidade, fluido, podendo surgir e desaparecer, sendo o local de encontro dos mundos aquém e além da fronteira” (ÁGUAS apud IUAMA, 2015, p.1).

Nas contextualizações aqui feitas sobre o modo de jogar RPG analisado, fica claro que sua base está na narração feita pelo Mestre, em sua descrição de ambientes e demais espaços vistos pelos aventureiros, e na troca com os participantes, que narram de volta as ações que tomam e como reagem ao que foi mostrado pelo Mestre. Desta maneira, o jogo se dá majoritariamente no âmbito da imaginação, com os jogadores visualizando tudo que é narrado e como eles agem a isso. É interessante acrescentar que não se pode afirmar que todos os jogadores visualizem as coisas da mesma maneira, dada a individualidade de cada um. Assim sendo, uma mesma cena poder ser imaginada de múltiplas formas diferentes.

Existem mecânicas que podem auxiliar os Mestres em suas narrações de aventuras. Na entrevista específica com os jogadores que também atuam como Mestres, eles foram questionados a respeito de quais recursos costumam utilizar para buscar fornecer uma melhor experiência de imersão no jogo, e as respostas foram diversas. Trilha sonora (tanto musical quanto efeitos sonoros), geradores de mapas, ferramentas de edição de imagens, figuras, tabuleiros com miniaturas e até moduladores de voz foram alguns dos mecanismos citados. Todos eles consideram a imersão importante, pois quando os jogadores estão entretidos na narração, a visualização das cenas e ações se torna melhor.

Considerando esse ponto, podemos entender que o encontro entre os mundos - neste caso, o real e o ficcional - cria um terceiro mundo, um mundo interseccional (IUAMA, 2015). Ele é estabelecido em um território simbólico criado através da apropriação de um espaço - uma mesa - conferindo a ele a categoria de um lugar fronteiro, com suas próprias relações de poder. Essa visão é reforçada pela perspectiva de Huizinga (2000), que afirma:

²⁹ Estado de sítio, em palestino, foi uma co-criação de game designers finlandeses e palestinos, ocorrido em novembro de 2013, na Universidade de Helsinki (Finlândia), com duração de vinte e nove horas (IUAMA, 2015. p.4)

³⁰ “Espaço entre/no meio” em tradução livre do inglês.

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc [sic], têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2000).

O RPG é a fusão entre o real e o imaginário, entre o tempo anterior e o posterior a ele, entre o grupo e o indivíduo. Ele se forma como um espaço de transição de diversas camadas: "entre o Eu e o outro, entre o Eu e o Eu inconsciente, entre o Eu e a realidade" (SORDI, 2017. p.98). Desta forma, a criação do mundo ficcional se dá pela própria interação, "potencializada tanto pela criação do círculo mágico quanto pelo engajamento nos respectivos papéis" (IUAMA, 2015. p.11), fazendo com que o jogo flua dentro desse entre-lugar.

A mesa antes do jogo é apenas um objeto, um lugar no qual as pessoas podem realizar diversas atividades como comer, estudar e apoiar objetos. Mas durante o jogo, através da participação dos jogadores, ela se transforma num lugar de aventuras, de exploração de mundos e criação de histórias, um entre-lugar com suas próprias dinâmicas. E após o jogo ela retorna à sua categoria inicial de objeto.

Por isso é imprescindível compreender que para além desta visão espacial do entre-lugar criado pelo jogo, também existe uma perspectiva temporal, na medida em que o jogo de RPG não é uma atividade perpétua; ele possui seu momento de início e final dentro dos limites de tempo e espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios a ele. Enquanto ele acontece, "tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação" (HUIZINGA, 2000. n.p.), mas ele chega a um momento de término, no qual tudo que aconteceu em sua duração tem seu fim. Desta maneira, conseguimos reforçar o conceito de lugar de Certeau, que afirma que o lugar é a ordem, é o espaço no qual um sentido é conferido, mesmo que seja um sentido transitório (CERTEAU, 1998).

E o conceito de tempo durante uma sessão de RPG realmente pode fluir de sua própria maneira. Em um momento no qual foi solicitado que os entrevistados falassem sobre alguma experiência que os tivesse marcado em relação ao RPG, Clara pontuou uma sessão especial, realizada entre jogadores de duas mesas ambientadas num mesmo universo, que teve a duração de mais de dez horas seguidas. Não é surpreendente ver jogadores contando que perderam completamente a noção de

tempo enquanto jogavam, visto que o caráter imersivo do jogo, com o transporte para o entre-lugar altere sua percepção do mundo fora daquele âmbito. Isso reforça o proposto por Costa e Lewis (2020) de que “um jogo com boa imersão é aquele em que os jogadores esquecem do mundo ao redor, imergem na história contada e se sentem parte dela. No RPG, a imersão é essencial para que o jogo flua” (COSTA; LEWIS, 2020. p. 496).

Assim sendo, em relação à criação desse território simbólico, é de extrema importância analisar não apenas o espaço e o tempo, mas os elementos principais que o constituem: os jogadores. É essencial “distinguir os territórios de acordo com os sujeitos que os constroem” (HAESBAERT, 2008. p.3), e neste caso, os sujeitos são os indivíduos reunidos para a realização do jogo, tanto os aventureiros quanto o Mestre, reforçando a ideia de territorialidade proposta por Raffestin (1993), baseada em relações de sujeitos entre si, além de suas relações com o território.

O RPG de mesa é pautado fortemente no uso de diálogo e discurso como forma de construção, tanto da narrativa quanto do território simbólico. Nesse ínterim, múltiplos processos comunicacionais acontecem, tanto alternadamente quanto simultaneamente. Conforme afirma Eliandro Sordi (2017):

Partidas de RPG são um espaço onde jogadores falam com jogadores e como jogadores. Mas também é um espaço onde jogadores falam como personagens e com personagens, estes últimos, por sua vez, falam pelos jogadores. Essas múltiplas camadas verbalizadas do diálogo exploram um amplo potencial do lugar do qual se fala e do endereçamento desta fala. Também ilustra com clareza quais vozes compõem essa fala: a experiência do jogador, o conhecimento que o jogador tem sobre as regras, o conhecimento que o jogador tem sobre o personagem e o conhecimento que o jogador interpreta que seu personagem tenha (SORDI, 2017. p.91).

Para além da criação do mundo interseccional no qual a história se desenrola, existe a criação dos mundos particulares dos participantes, cada jogador constrói toda uma biografia para seu personagem, e a convergência de todas essas histórias, juntamente com a proposta narrada pelo Mestre, é o que construirá esse novo entre-lugar, esse mundo que faz “com que as pessoas se relacionem por intermédio de seus papéis” (IUAMA, 2015. p.2).

Essas relações são imbuídas de significados e cargas afetivas, pois conforme já analisado, muitas vezes os jogadores dedicam bastante esforço à criação destes personagens, agregando diversos valores morais, conflitos pessoais e até mesmo traumas a eles. E com a também analisada importância da interpretação como

característica necessária para o RPG, as relações são construídas não apenas entre os personagens da história, mas também entre o sujeito pessoa e seu respectivo sujeito personagem, de maneira que ao final de uma aventura a pessoa pode sentir falta deste personagem como sentiria de um amigo ou um ente querido.

Neste momento, relembramos a situação descrita por Gustavo, de um momento emocionante ter sido o dia em que um personagem seu morreu, e ele e todos os participantes sentiram muito a perda e choraram. Em outra circunstância um personagem interpretado por Matheus em uma mesa regular de D&D, que já durava mais de dois anos, foi desintegrado por uma Lady dos Nove Infernos (que previamente havia sido um personagem de uma das participantes daquela mesa). A cena foi tão intensa, desde o momento do acontecimento até o posterior dela, que a sessão precisou ser interrompida devido ao estado emocional dos participantes. E a personagem interpretada pela criadora daquela outra que se tornou vilã, jurou que a apagaria da existência, nem que essa fosse a última coisa que ela fizesse. A própria criadora e antiga intérprete daquela personagem ficou ressentida com ela, pela qual antes nutria muito carinho.

Essa situação é inclusive um excelente ponto para demonstrar outra questão que é comum quando tratamos das fronteiras do entre-lugar criado entre a realidade e o jogo. Frequentemente, os jogadores possuem informações que seus personagens não dispõem. Essas informações podem ser adquiridas por observação, alguma circunstância análoga à história da narrativa, ou até mesmo pelo próprio Mestre. Na situação descrita acima, os jogadores sabiam quem era aquela Lady dos Nove Infernos, antes mesmo de chegarem ao local já sabiam que ela estaria lá. Sabiam partes da história que a levou até aquele momento. Mas os personagens em jogo não sabiam. Eles entraram em um dos piores locais possíveis, o que os levou para uma situação de perda inestimável, pois os jogadores não poderiam interferir nesse curso. Caso os jogadores deliberadamente mudassem esse fluxo, isso seria classificado como o chamado meta-jogo (ou meta-game).

Esse meta-jogo é criado quando os jogadores influenciam ações de seus personagens baseado em conhecimentos que eles não detêm (COSTA, LEWIS, 2020). Um exemplo simples seria o de uma mesa com quatro jogadores, na qual um deles se retira de uma cena por quaisquer motivos e, nesse meio tempo, o Mestre revela informações em jogo aos outros três. Se, ao retornar, o quarto personagem agir como se também tivesse essas informações, ele praticará meta-jogo.

É também muito interessante observar os embates ideológicos possíveis durante um jogo de RPG. As disputas simbólicas e debates podem se tornar extremamente aprofundados, pois a convergência de todas as personalidades envolvidas nem sempre é harmônica, já que mesmo se tratando de mundos de fantasia, existem questões sociais a serem resolvidas e os sujeitos personagens são análogos a sujeitos reais, com toda uma carga de valores, crenças e opiniões diferentes. Com isto, os jogadores podem despir-se de camadas externas de seus papéis sociais e se dedicarem à interação pela interpretação de seus personagens (IUAMA, 2015), entendendo que tudo que acontece no jogo está em uma dimensão diferente da realidade. Entretanto, existem jogadores que podem “entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano” (HUIZINGA, 2000. n.p.).

E quando falamos em disputas simbólicas, é importante situarmos o território da mesa de RPG como um campo na visão de Bourdieu, entendendo que sua estrutura é formada a partir das relações de força entre os agentes - nesse caso, os jogadores - envolvidos nas disputas que geram a significação desse espaço, determinando e validando as representações propostas (BOURDIEU, 1983) e o transformando no entre-lugar. E com as disputas simbólicas, existe também o poder simbólico, que é um fator essencial nas relações de poder estabelecidas nesse campo. De acordo com Pierre Bourdieu:

[...] o poder simbólico deve estar fundado na posse de um capital simbólico. O poder de impor às outras mentes uma visão, antiga ou nova, depende da autoridade social adquirida. O capital simbólico é um crédito, atribuído àqueles que tiveram reconhecimento suficiente para impor o reconhecimento. (BOURDIEU, 1983. p.134)

Assim, ao analisarmos a perspectiva da mesa de RPG, essa é exatamente a relação de poder exercida pelo Mestre do jogo. Ele geralmente é a pessoa com maior conhecimento do sistema, com maior poder sobre a direção da narrativa, e mesmo compreendendo a importância dos jogadores como agentes que geram impacto no campo, a palavra final, a decisão do que será firmado como realidade na história é sempre do Mestre, que ocupa a posição hierárquica mais alta. Neste ponto, a ideia de territorialidade de Sack entra como ponto de atenção, pois ele caracteriza que um território é formado pela “tentativa de um indivíduo ou grupo para afetar, influenciar ou controlar pessoas, fenômenos e relações, e para delimitar e impor controle sobre uma

área” (SACK, 1986. P.19). Desta maneira, territorialidade é manifestada como um tipo de delimitação espacial, no qual é vigorada uma forma de comunicação que evidencia o controle de acesso tanto ao conteúdo interno quanto ao externo (SANTOS, 2009). E em ambos os livros de instruções dos sistemas analisados, essa premissa de que existem regras, mas a palavra final cabe ao Mestre é reforçada.

Os participantes foram perguntados se eles consideravam verdadeira a afirmação de que o papel do Mestre possui maior importância, sendo necessária mais atenção e domínio do sistema se sua parte, visto que ele é o responsável por todo o direcionamento da narrativa. Todos os entrevistados que atuam como Mestres concordaram que o Mestre possui muito mais responsabilidade, e é importante que ele saiba as informações para passar para os jogadores. Entretanto, não é necessário ser especialista no sistema a ser jogado, até porque, conforme já mencionado nos livros e lembrado por Stephany e Matheus em suas respostas, a considerada “Regra de Ouro” do RPG é a de que o Mestre pode criar, quebrar, adaptar ou dobrar as regras em favor da construção coesa de sua narrativa.

Esse poder simbólico dá ao mestre a possibilidade de fazer as coisas com suas palavras (BOURDIEU, 2004), podendo consagrar e aplicar até mesmo temáticas já existentes no “mundo real” e debates pertinentes para o campo do jogo. Assim sendo, é possível se utilizar do jogo para representar lutas ou até mesmo utilizá-lo como ferramenta para buscar melhor representação de alguma luta existente (HUIZINGA, 2000).

Finalmente, podemos entender o RPG como um território simbólico ao compreendermos que ele gera a noção de pertencimento em seus participantes, com questões afetivas que perpassam as fronteiras do entre-lugar e se infiltram no mundo real. Ao final de um jogo, a história “[...] permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2000. n.p.). E o RPG possibilita que amizades sejam forjadas e grupos sejam criados para atividades além do próprio jogo, de forma que:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. [...] a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. (HUIZINGA, 2000. n.p.)

E desta maneira, o jogo pode auxiliar nas questões de identidade dos jogadores, construindo referenciais simbólicos identitários, e firmando-se como um território sempre múltiplo, diverso e complexo (HAESBAERT, 2008), aberto para exploração e repleto de territorialidades e possibilidades.

3.2.1 A ressignificação da mesa de RPG devido ao COVID-19

No dia 26 de fevereiro de 2020 foi noticiado³¹ o primeiro caso de Coronavírus no Brasil. A doença transmitida pelo vírus SARS-CoV-2 teve seus primeiros casos internacionais divulgados ao final de 2019, mas se espalhou rapidamente pelo mundo, causando uma pandemia que perdura até os dias atuais. Devido ao caráter desconhecido da doença em seu surgimento e seu rápido contágio, a resolução indicada pela Organização Mundial de Saúde para tentar conter a propagação do vírus foi a de que as pessoas fizessem isolamento social. Escolas foram fechadas, trabalhadores começaram a praticar o sistema de *home office* e em algumas cidades como Niterói, foi adotado lockdown³² com barricadas para evitar a entrada de pessoas de fora e multa para quem transitasse pela cidade sem motivo plausível.

Com essa situação, muitas práticas presenciais precisaram ser adaptadas para o contexto remoto, com a utilização de eletrônicos tais como computadores, tablets e celulares conectados à internet. Uma dessas práticas foi a do jogo de RPG de mesa presencial, que não era mais viabilizado devido ao distanciamento social mandatório.

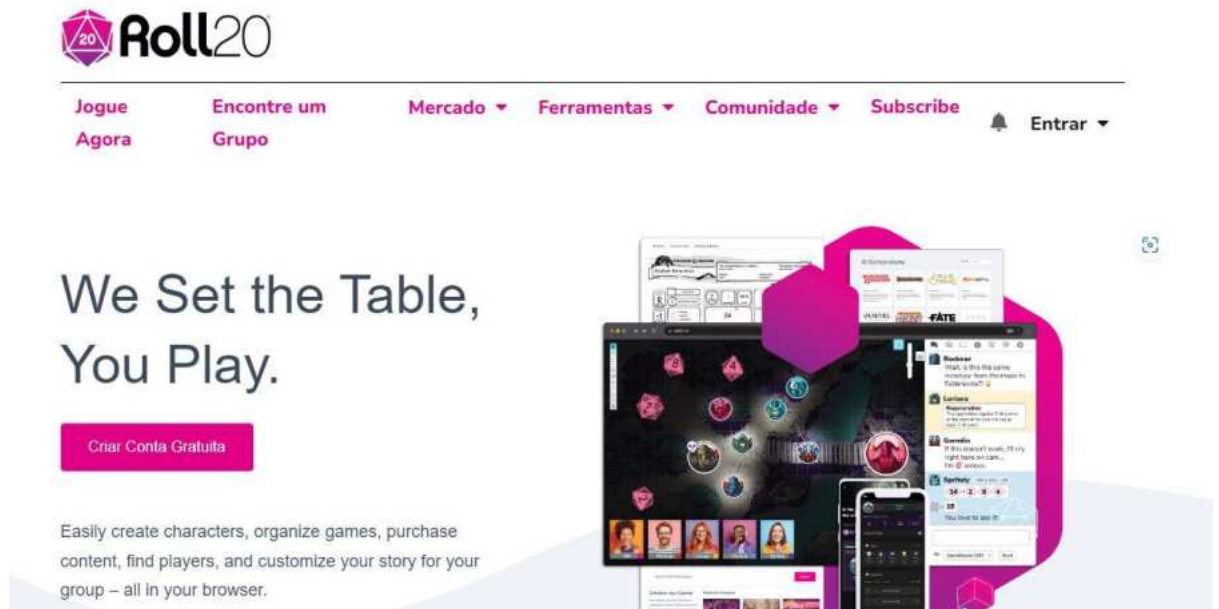
Foi nesse momento que ocorreu o grande aumento de usuários do site *Roll20*³³, atualmente um dos maiores sites para realização de jogos de RPG de forma remota. Para utilizá-lo é necessário realizar um cadastro gratuito utilizando um e-mail válido e informações pessoais básicas, e assim o jogador já consegue acesso ao site e às suas ferramentas básicas.

³¹ Disponível em: <https://www.unasus.gov.br/noticia/coronavirus-brasil-confirma-primeiro-caso-da-doenca>. Acesso em: 29 nov. 2022.

³² Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/05/11/lockdown-comeca-em-niteroi-e-sao-goncalo-as-primeiras-do-rj-a-adotarem-a-medida.ghtml>. Acesso em: 29 nov. 2022.

³³ Disponível em: <https://roll20.net/>. Acesso em: 29 nov. 2022.

Figura 14: Captura de tela da página inicial do site Roll20



Fonte: <https://roll20.net/>.

Embora a conta básica seja gratuita, o site oferece pacotes de assinatura de planos que disponibilizam benefícios, sendo eles o Plus (USD \$49.99 - ano) e o Pro (USD \$99.99 - ano). Os privilégios de assinante abarcam maior espaço de armazenamento para arquivos de jogo, maiores funcionalidades no sistema de mesa virtual e até mesmo fichas de personagens personalizadas.

Ao fazer sua conta, o participante pode criar sua própria mesa virtual, ou participar de alguma que já tenha sido criada. Ao entrar nessa mesa, o site oferece opções de customização de ficha, mapas, ferramentas de rolagem de dados virtuais, e todos os outros elementos que podem facilitar a realização do jogo, desde janela de chat até chamadas de voz ou vídeo entre os participantes da mesa.

E foi através do *Roll20* que as mesas observadas aconteceram, com os entrevistados realizando sessões de jogo de forma remota, tanto de *Dungeons and Dragons* quanto de *Call of Cthulhu*. As mecânicas de jogo eram feitas através da mesa virtual, o chat era usado para momentos de conversas off game e a ambientação in game acontecia via chamada do Google Meet.

Os participantes foram questionados a respeito dessa mudança, do jogo presencial para o remoto e de quais maneiras eles sentem que isso impactou em questões de jogabilidade, imersão na história, interpretação e demais elementos constituintes da formação do entre-lugar. As respostas foram bastante similares em diversos âmbitos, elencando aspectos negativos e positivos dessa mudança.

De maneira geral, os participantes alegaram sentir muita diferença na questão da presença dos jogadores. Estar em uma chamada de vídeo não é a mesma coisa que estar sentado ao lado de um amigo, e muitos alegaram sentir falta dessa proximidade, pois o jogo virtual acaba sendo mais frio de certa forma. Também foi alegado que o jogo online muitas vezes acaba sendo menos imersivo, visto que devido à falta de proximidade é mais fácil de as pessoas se distraírem, especialmente porque existem muitos estímulos para distração como as redes sociais e aplicativos de celular que podem puxar a atenção de forma que não aconteceria no presencial.

Outra questão pontuada foi a qualidade da conexão de internet dos participantes, pois se alguém apresenta problemas de conexão isso afeta a jogabilidade da mesa toda. O mesmo pode se dizer da qualidade de imagem e áudio transmitida pelos aparelhos eletrônicos.

Entretanto também houve pontuações positivas, como a possibilidade de realizar mesas mesmo com amigos que não estejam fisicamente próximos. Inicialmente, todos os entrevistados estavam no estado do Rio de Janeiro, especialmente no eixo Rio-Niterói. Entretanto, atualmente Stephany e Lucas estão em Portugal, Giovana, Marcos e Juliana em São Paulo, Clara no Maranhão e José Carlos em Minas Gerais. Apesar dessa distância física, o RPG de forma remota possibilitou que todos pudessem continuar a prática de jogar juntos, mesmo que alguns tenham retomado a prática do RPG presencial após o afrouxamento das medidas sanitárias de isolamento contra o COVID-19.

Um segundo ponto positivo foi a possibilidade de utilização de mais recursos audiovisuais, pois através do *Roll20* o Mestre pode mandar imagens de criaturas, NPCs, mapas e demais ilustrações importantes, além de ter uma gama de elementos sonoros que podem ser utilizados. E isso pode ajudar na ambientação e na tentativa de melhorar a imersão, que como visto, é um ponto que necessita de melhoria nesse processo de adaptação de jogabilidade.

Assim sendo, é possível perceber que a passagem do jogo em âmbito presencial para o virtual teve efeitos na questão das relações entre os jogadores com o espaço da mesa de RPG, mas também proporcionou elementos positivos. E, quem sabe, com a prática contínua as questões negativas possam ser melhoradas e a experiência do jogo remoto possa se aproximar mais da experiência presencial.

3.3 Do real ao imaginário: os elementos da realidade em jogo

Utilizar os Jogos de RPG como objeto de estudo no campo antropológico é bastante pertinente, pois como mencionado, podemos considerá-lo um reflexo da nossa realidade, e para além, como afirma Raphael Silveira: “O RPG é um espaço de jogo, mas também um espaço de negociação, de discursos, da afirmação ou contestação de estruturas sociais e relações de poder ‘reais’, visto que o personagem nada faz sem a ação do jogador.” (SILVEIRA, 2019. p.20). E a respeito de trazer questões temáticas do mundo real para a mesa de jogo, ou analisá-las dentro do âmbito do RPG, dois exemplos que podem ser utilizados, e que serão analisados no contexto desta pesquisa são a presença de machismo e racismo, tanto no jogo quanto na comunidade RPGista.

Em congruência com o que foi demonstrado no primeiro capítulo, o sistema de *Call of Cthulhu* baseia seus principais cenários nos Estados Unidos e na Inglaterra, especialmente na década de 1920, na qual a sociedade possuía preconceitos muito abertamente, e cuja diferença de tratamento especificamente para pessoas que não fossem homens brancos cisgêneros e heterossexuais era escancarada. Dessa maneira, o livro de jogo do sistema coloca um aviso em sua introdução, informando a respeito do contexto histórico e cultural da época, para evitar que os jogadores sejam pegos desprevenidos e acabem se colocando em situações desconfortáveis ou sensíveis para os mesmos, devido aos possíveis preconceitos.

Este tipo de aviso já foi usado em outras publicações de histórias de H.P. Lovecraft, porque para além do contexto da época ser um no qual esses discursos discriminatórios eram feitos de maneira aberta e até mesmo corroborados por políticas públicas, um fato que os que conhecem superficialmente o autor e sua obra desconhecem, é que Lovecraft assumidamente concordava com esses discursos e não hesitava em defender ideias xenófobas, racistas e antissemitas (CANEVAZZI, 2019).

Assim sendo, essas visões preconceituosas acabam sendo indissociáveis das obras do autor, já que em muitas delas ele descrevia em suas narrativas tais preconceitos, ou os usava como elementos base para a história. Por este motivo, se torna essencial informar em prefácios sobre a existência dessa discriminação em seus trabalhos (CANEVAZZI, 2019), para que os leitores possam estar cientes do que estão prestes a ler e desta maneira, evitar surpresas desagradáveis.

Em seu artigo “*Historicidade e temporalidade na literatura de horror de Lovecraft*”, Luis Vieira defende que é impossível analisar o racismo de Lovecraft de uma maneira individualista, que isso deve ser visto como uma mentalidade de classe inserida em um contexto histórico, e que a aversão a elementos estrangeiros não era exclusividade do autor. Insistir em apontar as problemáticas sem considerar a época em que ele viveu é deslocá-lo de seu tempo, e isso causa uma descaracterização dos elementos que compunham sua criação de narrativa (VIEIRA, 2013). Entretanto, é importante trazer ao foco essas discussões, pois como afirma Luis Otávio Canevazzi em sua monografia intitulada “*Miscigenação, racismo e fim do mundo na literatura fantástica de H.P. Lovecraft*”:

O trabalho para reviver a memória de um sentimento tão odioso vindo de um nome tão importante na literatura se coloca como necessário, especialmente em tempos onde pessoas acreditam que o racismo fora superado, mas que na realidade, ele continua bem ali, tão escancarado na realidade quanto em alguns contos de Lovecraft. (CANEVAZZI, 2019, p.44).

A importância desse debate é fortalecida especialmente quando observamos que em alguns contos, o racismo se tornou uma ferramenta provedora do horror, sendo utilizado como um elemento chave para a criação do terror nos personagens, o ódio indo além de um mero pensamento transferido para o papel (CANEVAZZI, 2019) mas um criador de tensões, confrontos e acima de tudo, medo. E conforme o próprio livro de jogo de *Call of Cthulhu* menciona, sentir medo é prazeroso apenas enquanto se sabe que o motivo desse medo não é real (PETERSEN; WILLIS, 2005). Quando esse limite é ultrapassado e a história de terror sai da ficção, a questão se torna muito maior.

Um exemplo interessante de abordagem recente do racismo como elemento gerador de horror em uma obra baseada em trabalhos Lovecraftianos, é a série *Lovecraft Country* - ou Território Lovecraft - desenvolvida pela diretora Misha Green e baseada no livro homônimo de Matt Ruff. A série foi exibida em 2020 pelo canal HBO e acompanhava a história de Atticus Black e Letitia Dandridge, dois jovens negros nos Estados Unidos da década de 50, investigando mistérios sobrenaturais, enfrentando monstros típicos de histórias de Lovecraft e principalmente, sobrevivendo às dificuldades e horrores de um país altamente segregacionista.

Para além do racismo, que é constantemente referenciado em tela, mostrando questões como as leis de Jim Crow - criadas para separar brancos de negros em

estabelecimentos, transportes e demais lugares -; as Cidades do Pôr do Sol - que permitiam a estadia de negros apenas até o pôr do sol, havendo após isso um toque de recolher -; e o Livro Verde do Motorista Negro - um guia de viagem para pessoas negras contendo locais que os aceitavam para estadias -, outra questão colocada na série e no livro é o tratamento dado às mulheres negras, acompanhando especialmente Letitia e sua irmã, Ruby. Elas são duplamente julgadas, duplamente diminuídas, por serem negras e por serem mulheres. No episódio 5, existe um momento em que Ruby afirma: “Eu não sei o que é mais difícil, ser negra ou ser mulher. Na maioria dos dias estou feliz sendo ambos, mas o mundo continua me interrompendo. E eu estou cansada de ser interrompida” (LOVECRAFT COUNTRY, 2020).

Ainda sobre este episódio, chamado “*Strange Case*”, acompanhamos a perspectiva de Ruby enquanto ela busca por um emprego em uma loja de departamentos. Ao chegar lá, ela percebe que já existe uma jovem negra trabalhando no local, e imediatamente se entristece, por saber que uma loja não contrataria duas mulheres negras. Com a ajuda de uma poção, Ruby se transforma em uma mulher branca e imediatamente consegue o cargo de Auxiliar de Gerente, além de observar que muitas das dificuldades que ela enfrentava diariamente por sua cor, simplesmente desapareciam. Por outro lado, ela também percebe todo o racismo e machismo propagado pelos brancos em suas conversas íntimas, culminando no momento em que ela presencia o gerente da loja assediando uma jovem negra, a chamando de insultos misóginos e racistas, tratando-a como um objeto sexual³⁴. E isso tudo pesa imensamente na personagem, que fica sobrecarregada pela dificuldade de ser uma mulher negra naquele momento.

Essa narrativa é uma maneira clara de expor a questão da interseccionalidade proposta por Kimberlé Crenshaw, na qual ela afirma que é essencial entender que as vivências e experiências de discriminação que as mulheres negras encontram não podem ser enquadradas apenas no âmbito racial ou de gênero. “Ambas as categorias precisam ser ampliadas para que possamos abordar as questões de interseccionalidade que as mulheres negras enfrentam” (CRENSHAW, 2004. p.8).

³⁴ Análise completa do episódio disponível em: <https://www.vulture.com/article/lovecraft-country-recap-season-1-episode-5-strange-case.html>. Acesso em: 14 mar. 2021.

A série foi bem recebida por público e crítica, devido à forma pela qual trouxe uma narrativa excelente e também representou questões tão importantes de uma forma a trazer reflexões pertinentes para a atualidade, como cita Heather Seelbach em seu artigo “*Lovecraft Country Goes Lacanian: Disrupting the White Gaze*”:

Ao criar um argumento visual persuasivo, *Lovecraft Country* atua como uma importante retórica na cultura contemporânea, apelando para a ética, lógica e emoções dos telespectadores. Essas estratégias retóricas são empregadas para inspirar conversas sobre racismo na sociedade americana. Por sua vez, essas conversas podem levar a outras conversas e ações que podem ter um impacto cultural sobre racismo sistêmico e como as pessoas o vêem. Por meio do uso de recursos visuais, estímulos auditivos e verbais dentro da cena, o argumento visual efetivamente transmite o horror do racismo, cumprindo assim a intenção da idealizadora Misha Green. (SEELBACH, 2020)³⁵

Em relação aos jogadores entrevistados, Júlio narrou uma experiência muito desconfortável que vivenciou em sua primeira mesa de *Call of Cthulhu*. Ele buscou criar um personagem inspirado por alguém que ele admira, o ator Babu Santana. Com isso, idealizou Alex, um personagem negro cuja ocupação era ator, definiu suas características físicas e sua personalidade, e estava ansioso para colocar o personagem em jogo.

Mas ao começar a história, acabou se sentindo acuado e não conseguiu desenvolvê-lo da forma que ele gostaria, devido às barreiras que encontrou com o tratamento que ele recebia por parte dos personagens secundários - os NPCs controlados pelo mestre -, e isso tornou sua experiência de jogo muito frustrante. Ele afirmou que “*Como ator, minhas vantagens e características envolviam principalmente carisma e persuasão, e sem levar em conta o período histórico em que se passava a aventura, minha expectativa era ajudar nas situações que demandas de lábia e diálogos que trariam vantagens para mim. Mas a realidade do tempo era completamente diferente. Em 1920, o racismo existia em um nível absurdamente alto, além da localização ao nordeste dos EUA, centro majoritariamente branco até hoje. Nisso minha expectativa se tornou frustração, meus principais status de convencimento eram completamente inúteis, porque o personagem era cortado no mesmo instante pela sua cor de pele.*”

Júlio também mencionou que em determinado ponto, começou a perceber seu personagem como um “peso” para o grupo, pois o fato de personagens brancos

³⁵ Tradução própria

estarem andando normalmente com um homem negro era motivo de desconfiança por parte dos personagens fixos da história. Stephany, que também participou dessa mesa, descreveu um momento no qual ela teve a percepção do racismo nítido e da segregação: “*Uma cena que me marcou muito durante essa campanha sobre o impacto do racismo nessa época foi um momento em que minha personagem fingiu estar noiva de Alex, que era um personagem negro, e essa cena causou desconforto descarado em alguns NPCs pelo fato de uma mulher branca estar com um homem negro*”.

Essa é a principal diferença entre D&D e Cthulhu, pois como o primeiro se trata de um ambiente de alta fantasia com cenários imaginados, muitas das questões tratadas neste ambiente podem não possuir tanto peso para os jogadores. Diferentemente do racismo tratado em Cthulhu, que discrimina pessoas por sua etnia e/ou tom de pele, da mesma maneira que vemos acontecer até hoje, no caso de *Dungeons and Dragons* o que existe é a discriminação entre diferentes espécies, já que não é um universo apenas para seres humanos.

Para além de intrigas específicas - como os Anões que consideram Halflings uma espécie preguiçosa e acomodada, e pensam que humanos têm uma vida curta demais para valer a pena ter uma amizade duradoura - existem as espécies que são consideradas incomuns, e vistas com cautela e até mesmo medo. Draconatos são humanoides com feições dracônicas, e isso causa receio em muitas pessoas. Meio-elfos sofrem preconceito por parte dos Elfos, por serem considerados impuros, e dos Humanos por serem mestiços. Meio-orcs são imediatamente vistos como agressivos e ao entrarem num ambiente, alguns podem até sair dele, por receio. E os Tieflings são vistos como verdadeiros demônios, por sua ancestralidade, e muitos fecham portas e lojas, atravessam a rua e evitam sequer se aproximar deles. Porém, por se tratar de espécies de fantasia, o peso desse preconceito é diferente. Geralmente as interações que envolvem esse tipo de questão não são trazidas para fora do jogo, visto que essas criaturas não existem no mundo real.

Entretanto, a Wizards of the Coast publicou em seu site um texto³⁶ a respeito de diversidade no universo de *Dungeons and Dragons*. Nele, o time da Wizards reconhece que existem estereótipos agregados a espécies de D&D que podem ser considerados racistas e/ou xenofóbicos, podendo ser associados a povos existentes.

³⁶ Disponível em: <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>. Acesso em: 20 jul 2021.

Uma dessas questões era o fato de que os Drows, os elfos negros, eram quase sempre retratados de uma forma negativa. Também é mencionada a própria questão do termo abordado para diferenciar espécies, que por muito tempo foi utilizado como “raça”, mas que atualmente não se cabe mais utilizar dessa denominação.

O entrevistado Arthur falou a respeito de momentos nos quais ele presenciou o preconceito sendo praticado no contexto de um jogo de D&D, sendo seu personagem meio-elfo não sendo bem recebido ou bem tratado por elfos de puro sangue, e sobre um dos companheiros de seu grupo que era um meio-orc e recebia muitos olhares tortos o tempo todo por parte dos cidadãos comuns de uma cidade. Entretanto, é visível que essa experiência não foi algo tão impactante para ele ou para os demais jogadores daquela mesa, haja visto que são espécies que não são reais, criaturas de fantasia que existem apenas dentro daquele universo e durante a realização do jogo, no entre-lugar criado pelos jogadores e suas histórias.

Marcos inclusive pontuou que muitas vezes acredita que esses elementos do sistema são desenhados até mesmo para colocar os jogadores em rota com essas questões, que poderiam não vivenciar de outra forma. Uma pessoa branca não passa por racismo, não faz ideia do que é sentir o efeito dele em sua vida e em suas ações. Mas através do jogo, ela pode por alguns momentos entender um pouco melhor o peso desse preconceito e, com esperança, buscar fazer o melhor possível dentro de seu dia a dia para combater o racismo e evitar que pessoas reais sofram. Obviamente, todas as questões devem ser estabelecidas aos jogadores anteriormente ao início da aventura e limites devem ser traçados e respeitados, pois o jogo, embora possa ser usado como ferramenta, na maioria das vezes é criado para que haja aproveitamento por parte de quem participa dele.

Outro ponto de debate possível se faz ao analisarmos questões de preconceito de gênero em narrativas de RPG. Na mesma mesa de *Call of Cthulhu* na qual Júlio sofreu com as situações de racismo, Stephany também jogou com uma atriz, mas uma jovem branca. O preconceito experienciado por ela foi associado ao seu gênero, e ela relatou que a maior dificuldade sentida por ela durante as sessões de jogo era se lembrar que as situações de assédio ou discriminação que ela sofria eram normais no contexto da época, e controlar sua vontade de rebater e responder a essas situações. Ela também afirmou que buscava utilizar seu charme e a figura de jovem indefesa em certos momentos para conseguir informações que pudessem ser úteis. Em relação ao papel social da mulher, ela relatou que achou interessante observar o como a figura

feminina fora de um contexto de cuidadora do lar era percebida: “*Era curioso também perceber como o mestre sutilmente mostrava a dificuldade em assimilação de mulheres em papéis ativos por parte do mundo em que estávamos inseridos. Em vários momentos, minha personagem teve que fingir que era da polícia para acompanhar o Detetive Brock (um dos personagens da nossa mesa), e os NPCs muitas vezes perguntavam se ela era secretária dele porque ela como mulher não poderia estar ocupando cargos na força policial que não fossem de secretariado e suporte.*”.

Outro momento descrito foi o já mencionado caso no qual Juliana não conseguiu seguir em uma mesa de *Curse of Strahd*, uma aventura de *Dungeons and Dragons*. A história apresenta diversos pontos nos quais são mencionadas situações de violência, relacionamentos abusivos e machismo frequente como parte integrante da narrativa, de maneira que os jogadores precisam lidar com isso em jogo. Para Juliana, que vivenciou situações passadas que a impactaram, seguir na aventura não foi possível, pois os limites entre a fantasia trabalhada no RPG e os de questões da vida real se tornaram muito próximos e difíceis para ela.

Em relação a conteúdos de pesquisa acadêmica sobre o machismo neste universo de jogos de RPG, já existe um número crescente de trabalhos sobre o assunto. A maioria deles é recente, tendo sido produzida nos últimos 15 anos, o que reforça seu potencial para gerar debates importantes, se considerarmos que o universo da cultura nerd ainda é em sua maioria um ambiente pensado por e para homens cis brancos. E para além de situações de machismo tratadas em jogo, também é possível puxar os debates para as recorrências dele fora do jogo, na própria comunidade RPGista.

Essa questão pode ser traçada diretamente às raízes da prática de jogo, se analisarmos que Gary Gygax, um dos criadores de D&D, em diversos momentos fez pontuações sobre como mulheres não se interessariam por jogos da mesma maneira que os homens. Existem diversos compilados em fóruns de sites como o RPG Codex, que tratam especificamente de mostrar falas problemáticas, misóginas e preconceituosas de Gygax. Em um deles³⁷ temos na íntegra o quote de uma entrevista na qual ele afirma:

³⁷ Disponível em: <https://rpgcodex.net/forums/threads/gary-gygax-thread.140286/>. Acesso em: 10 jul 2022.

Como já disse muitas vezes, sou um determinista biológico e não há dúvida de que os cérebros masculino e feminino são diferentes. É evidente para mim que, em geral, as mulheres não obtêm a mesma satisfação interior em jogar jogos como hobby que os homens. Não é que as mulheres não consigam jogar bem, apenas não é uma atividade atraente para elas como é o caso dos homens (GYGAX, 2004 – tradução própria).

Apesar do aumento cada vez maior de jogadores que não estão inseridos no padrão inicial de público-alvo da cultura nerd - homens cis brancos -, ainda existem pessoas com visões tradicionalistas, chamados pela comunidade de *Old School Roleplayers*³⁸, que consideram que a chegada desses “novos jogadores” gerou conflitos e colocou questões sociais sob tensão (SILVEIRA, 2019), e veem isso de uma forma negativa, pela interrupção do *status quo* do universo RPG.

Por isso, alguns deles buscam chocar e incomodar esses jogadores para que se afastem. Um exemplo a ser citado está no artigo publicado por Stephany Lins (2019) “*Nessa dungeon você não entra: o espaço da mulher no universo do role playing game*”:

Existe também o assédio moral por parte dos homens. Uma das participantes revelou que, em uma das campanhas que fez parte, declarou que era completamente contra a narração de atos sexualmente violentos durante o jogo. No entanto, o mestre da campanha narrou uma cena de abuso sexual do início ao fim olhando diretamente para essa jogadora que declarou ser contrária à tais ações dentro de jogo. Ela acabou abandonando a campanha depois deste fato e relatou no questionário que descobriu, meses depois, que o mestre agiu desta maneira de propósito porque, segundo ele, RPG é coisa séria, e não para quem tem frescuras – associando tal comportamento à uma atitude feminina (LINS, 2019, p.8).

Esse comportamento pode ser aberto e descarado, como no caso descrito acima, mas muitas vezes, situações de machismo são feitas de forma que pode passar despercebida por outras pessoas, especialmente homens. Clara mencionou em sua entrevista duas situações nas quais ela se sentiu incomodada com o posicionamento de outros participantes homens em relação a si: “*ambas foram situações em que eu estava sendo fortemente conduzida por algum companheiro de mesa ou impedida de agir livremente. A primeira foi logo na minha primeira mesa. Eu nunca tinha jogado e criei uma feiticeira (porque magia é incrível!), mas descobri enquanto jogava que eu gostava mesmo era de atacar com armas. Todas as vezes que eu decidia usar minhas armas, o mesmo companheiro de mesa me dizia que eu estava fazendo merda por não usar o maldito raio de gelo. Ele ficava ‘Usa o raio de*

³⁸ Jogadores da velha guarda, em tradução livre.

gelo, você tem magia, o dano vai ser muito maior!’ e eu ‘hum... vamos de adagas dessa vez’. A situação se resolveu porque eu falei pro mestre que já estava de tanto saco cheio disso que queria parar de jogar. Aí a mesa se quebrou em duas e eu e meu amigo fomos separados. Deu tudo certo.

Na outra que vou falar aqui, eu estava jogando em uma mesa junto com meu então namorado (na época) e a gente costumava usar o mesmo computador (nossa mesa era online) e eu percebi que ele tinha uma mania de querer ser ‘O Principal’, não só comigo, mas sempre comigo. Se eu fazia alguma coisa, lá a personagem dele tinha que fazer outra, como se estivéssemos brigando por protagonismo. E ele também me sugeria o que fazer. Juntando as duas coisas, era um combo muito desagradável. Chegou a um ponto em que eu literalmente desliguei o microfone e ralhei com ele pra [SIC] me deixar jogar em paz. Depois disso, ficou mais tranquilo porque ele parou de fazer e o jogo começou a fluir muito mais fácil”.

Essa condução por parte de jogadores masculinos em relação às femininas muitas vezes se dá devido ao já mencionado fato de que a cultura nerd e suas aplicações - como o RPG - por muito tempo foram vistas como atividades masculinas. Desta forma, muitos homens costumam acreditar que mulheres não poderiam demonstrar interesse em RPG de maneira genuína ou, quando acreditam, automaticamente assumem que elas são inexperientes e tentam direcioná-las da maneira que eles acham devida (LINS, 2019).

E as micro agressões vivenciadas por pessoas femininas - interrupções, direcionamentos, subestimação, dentre outras - podem acontecer tanto numa lógica dentro do jogo quanto fora dele. Stephany mencionou uma situação na qual ela passou por dificuldade lidando com isso em ambos os âmbitos, *in e off game*: “um jogador homem cis hétero com um personagem também masculino ficava interrompendo e cortando a fala nos momentos em que a minha personagem feminina estava falando ou enquanto eu narrava o que ela estava fazendo. Na hora a reação foi seguir com o jogo, ainda que frustrada com a situação. Quando terminou a sessão, fui conversar com o mestre pra [SIC] expor minha situação e ele entendeu perfeitamente, me acolheu e nas sessões seguintes, intercedeu pra que a minha personagem não fosse silenciada o tempo todo”.

Assim sendo, podemos perceber que a presença de elementos reais é frequente na esfera dos jogos de RPG, tanto durante as narrativas quanto nas relações interpessoais dos jogadores e seus personagens. A utilização desses

elementos como parte da narrativa reflete na experiência de jogo dos participantes, e gera debates importantes para pensarmos no caminho que já percorremos nos últimos 100 anos, além de entender o quanto ainda precisamos percorrer adiante para que tenhamos uma sociedade realmente livre de preconceitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde a criação deste gênero de jogo até os tempos atuais, foram idealizados inúmeros RPGs contendo cenários próprios, gêneros temáticos e regras específicas que, explorando aspectos ocultos de nosso mundo e mundos de fantasia, serviram como método de convergência de interesses e aproximação de indivíduos que compartilham do fascínio por este universo. Os eventos focados neste nicho específico atraem tanto o público que já conhece e joga, quanto pessoas que tenham interesse em se aventurar por estes caminhos, servindo como fonte de informação sobre os mais diversos sistemas e histórias diferentes.

A cultura RPG pode ser considerada uma subcultura do universo nerd, na medida em que ela é uma parte que se originou dentro desse âmbito, mas não é uma parte majoritária dela. Na verdade, embora exista desde a década de 1970, o RPG só foi alcançar um status de maior disseminação na mídia popular massiva recentemente, através da série *Stranger Things*, que aborda um grupo de jovens jogadores de RPG da década de 1980 que se envolvem em situações sobrenaturais e se utilizam dos seus conhecimentos adquiridos através das mecânicas de *Dungeons and Dragons* para lidarem com monstros e vilões. Também destacamos a importância do sistema brasileiro Ordem Paranormal, desenvolvido pelo streamer Cellbit, que através da transmissão simultânea das aventuras semanalmente conquistou um grande público e atraiu mais atenção para o RPG dentro da cultura nerd especialmente.

Os sistemas analisados no recorte desta pesquisa, *Dungeons and Dragons* e *Call of Cthulhu*, são atualmente os maiores em seus gêneros (alta fantasia e horror ficcional, respectivamente), o que os tornou alternativas viáveis para serem estudadas visto que a maioria das pessoas que se envolve com RPG conhecem esses sistemas, mesmo que de forma básica. Enquanto *Dungeons and Dragons* retrata cenários fantásticos, com criaturas diversas, muita magia e elementos similares, *Call of Cthulhu* possui como inspiração maior os monstros e criaturas imaginadas por H.P. Lovecraft, considerado um dos maiores autores de horror do século XX, e sua ambientação principal são os Estados Unidos da década de 1920, período em que viveu Lovecraft.

As narrativas no RPG são construídas de forma coletiva, através das interações entre os jogadores, que são divididos entre os aventureiros e o Mestre. Enquanto os aventureiros constroem suas fichas de personagem de maneira geralmente livre, o

Mestre organiza toda a narrativa, planejando encontros, desafios e até mesmo tesouros que serão encontrados pelo caminho.

Para a construção de uma mesa de jogo, é importante haver especialmente três elementos em questão, que diferenciam o RPG de demais jogos, sendo eles: a construção de uma narrativa coletiva através da relação dos jogadores- personagens e o Mestre, a noção de coletividade em vez de competitividade e a interpretação dos personagens. Outro fator bastante importante é a ambientação do universo escolhido, que pode se tratar de universos fantásticos fictícios, ou adaptações da nossa realidade, com ou sem elementos de fantasia inclusos. Os jogos de RPG geralmente não possuem um final real, eles podem seguir em realização contínua enquanto os jogadores tiverem disposição e disponibilidade para seguirem jogando, ou serem concluídos ao final das missões propostas pelo Mestre.

Como a interpretação dos personagens, geralmente via diálogos e comportamentos, é uma parte significativa da experiência de jogo, é natural que sejam discutidos conceitos de gênero e performance. Ambos os sistemas estudados possuem mecânicas próprias para a criação de personagens, e entre as diversas questões que precisam ser decididas está o gênero dos aventureiros criados. O jogador pode escolher fazê-los do mesmo gênero com o qual se identifica, ou algum outro diferente, levando em conta sempre que o elemento performático é importante. Isso causa com que algumas pessoas prefiram manter seus personagens em gêneros similares aos seus próprios, por receio de performar gêneros diferentes de maneiras rasas ou estereotipadas, e isso se dá especialmente com identidades femininas ou não binárias.

Essa questão da utilização do gênero personagem similar ao seu próprio leva a outro ponto, que é a proximidade entre o sujeito personagem e seu sujeito jogador/criador. Vimos que embora algumas pessoas acreditem que seus personagens são seres completamente diferentes e separados de si mesmos, é extremamente complexo criar uma identidade indivisível de sua própria, especialmente em um âmbito de performance. Mesmo que inconscientemente, acreditamos que os jogadores projetam questões próprias em seus personagens, num caráter de identidade do sujeito pós-moderno, feito a partir da amálgama de experiências e vivências que ele possui.

Em relação a mesa de RPG, vimos que ela pode ser considerada um território simbólico, com suas próprias disputas e relações de poder que constroem suas

territorialidades. Com a presença dos jogadores e a característica de imersão, a mesa se torna um entre-lugar, uma fronteira entre o mundo real e o imaginário, no qual os agentes (jogadores) transitam de forma constante, ultrapassando e borrando as linhas dessa fronteira. Um objeto simples, a mesa, é ressignificado através das territorialidades durante o momento em que o jogo é realizado e se torna um lugar de disputas e criações coletivas.

Para estabelecer essa definição foi necessário analisar os diversos significados e atribuições possíveis do conceito de território, assim como seus correlacionados, tais como espaço e lugar. Essa análise precisou ser feita de maneira cautelosa, pois muitas das atribuições desses conceitos ainda são reduzidas ao aspecto geográfico, e a aplicação para este estudo foi mais ampla, relacionada às visões antropológicas.

Com esse reconhecimento dos termos e suas aplicações definidas, é possível perceber que nesta noção de território as relações de poder entre os agentes que o compõem são de extrema importância, o que estabelece o RPG como um campo na visão de Bourdieu, com as disputas de agentes buscando validar e legitimar suas representações ao longo da narrativa. Podemos também compreender a importância do poder simbólico do Mestre do jogo, que nesta dinâmica se torna o responsável por não apenas reforçar as regras e garantir seu cumprimento, mas por controlar a relação entre os jogadores e a história.

Observamos que, embora o jogo aconteça numa dimensão além desta, as questões abordadas neste território simbólico podem carregar valores morais e sociais advindos do “mundo real”, fazendo com que este entre-lugar seja um espaço pertinente para o debate e a representação de lutas reais. Da mesma maneira, as relações e questões ocorridas no entre-lugar podem se infiltrar na realidade e trazer para um sujeito-jogador noções e ideias que ele poderia antes não pensar sobre, reforçando a importância do elemento lúdico para a transmissão de significados para aqueles que participam de um jogo.

Devido à pandemia de COVID-19, foi realizado distanciamento social durante grande parte dos anos de 2020 e 2021, e isso gerou uma mudança em diversas atividades, como o RPG. As reuniões que antes aconteciam de forma presencial precisaram ser adaptadas para a realidade da vida remota, e assim destaca-se o protagonismo de sites específicos para realização de jogos de maneira virtual.

Com a mudança, foram sentidos impactos positivos e negativos nas dinâmicas de jogo, visto que grande parte da experiência dos participantes acostumados a jogar

presencialmente estava pautada na proximidade aos amigos. Embora existam certas dificuldades nos âmbitos de conectividade e imersão no entre-lugar em jogos realizados virtualmente, os jogadores consideram positivo o fato de poderem utilizar de mais recursos audiovisuais e jogar com amigos que moram em outros estados e países.

Com a possibilidade de realização de debates em mesas de RPG, foram destacados dois pontos que são elementos do mundo real e que podem estar presentes nas dinâmicas das mesas de jogo: o racismo e o machismo. Destaca-se a utilização do racismo como elemento presente nos cenários de *Call of Cthulhu*, pois a contextualização desse ponto como elemento na narrativa pode impactar bastante as dinâmicas de performance. Além disso, esses elementos em jogo podem influenciar na relação entre jogadores e seus personagens, os desafios que eles apresentam na questão da interpretação do papel, e a importância do cuidado na retratação desses preconceitos.

Em relação às discriminações de gênero, destaca-se especialmente as que são realizadas por pessoas masculinas com pessoas femininas, visto que a cultura RPG foi por muito tempo percebida como uma atividade masculina, e com o aumento de pessoas femininas engajadas nesse campo, em momentos é possível perceber situações de machismo e micro agressões, mesmo que inconscientes, realizadas tanto em jogo quanto fora dele.

Observando os relatos fornecidos e cruzando com a pesquisa bibliográfica encontrada, é possível identificar que a discriminação, seja racial ou de gênero, impacta de forma significativa a experiência do RPG para os jogadores. Isso se torna ainda mais importante de ser debatido, visto que existem pessoas que acreditam que não há mais tantos preconceitos em nossa sociedade. Obviamente, ainda há muito que precisa ser feito por nós, como indivíduos e coletivamente, para nos vermos em uma sociedade justa e sem preconceitos, mas os debates gerados e movimentados em diversos âmbitos, como a cultura nerd e os jogos de RPG, já são importantes para causar reflexão e buscar uma melhora.

Finalmente, é possível consolidar o RPG como território simbólico observando a questão de agregar valores identitários aos jogadores, além de estabelecer vínculos e criar memórias duradouras em seus participantes, de maneira que a experiência de um jogo permanece com o jogador mesmo após seu fim, e agrega significado a relações mesmo fora do entre-lugar.

De maneira alguma esta pesquisa visa ser o encerramento destes debates, muito pelo contrário. O campo dos jogos de RPG é amplo e múltiplo, podendo ser trabalhado em diversas áreas de pesquisa. A esperança é que sigamos analisando este campo e suas particularidades, para que cada vez mais pessoas possam compreender a pluralidade deste objeto.

REFERÊNCIAS

- AVILA, Astrid Baecker. **As relações entre cultura e subcultura: circunscrevendo a cultura corporal**. Dissertação de Mestrado (Pós Graduação em Educação Física). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos, 2000.
- BECKER, Howard. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009
- BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de Mestrado em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.
- BHABHA, Homi K. **The location of Culture**. Londres: Routledge, 1994.
- BICCA, Ângela; CUNHA, Ana; ROSTAS, Marcia; JAHNKE, Max. **Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis**. In: Conjectura Filosofia e Educação, v. 18, n. 1, 2013.
- BOURDIEU, Pierre. **"Efeitos de lugar"**. In: A miséria do mundo. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **"Espaço social e poder simbólico"**. IN: Coisas ditas. São Paulo, Brasiliense, 2004.
- BOURDIEU, Pierre. **"Sobre o poder simbólico"; "Espaço social e gênese das 'classes'"**. In: O Poder Simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1983.
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG)**. In: 23ª Reunião da ANPED, GT 16 Educação e Comunicação, 2000.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANEVAZZI, Luis Otávio. **Miscigenação, racismo e fim do mundo na literatura fantástica de H.P. Lovecraft (Estados Unidos, 1920)** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de História, 2019.

CARVALHO, Maria Luiza. **IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO DOS FÃS NA CULTURA NERD/GEEK: ANALISANDO A COMIC CON EXPERIENCE**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção Cultural) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2017.

CERTEAU, Michel de. Capítulo IX, “**Relatos de espaço**”. IN: A invenção do cotidiano, tomo 1. Petrópolis: Vozes, 1998.

COSTA, João Pedro; LEWIS, Elizabeth. “**Então você toma dano, bicha**”: **mudanças de enquadre e alinhamento e performances identitárias em um jogo de RPG**. Calidoscópico, v. 18, n. 3, 2020.

CRENSHAW, Kimberlé W. **A interseccionalidade na discriminação de raça e gênero**. In: VV.AA. *Cruzamento: raça e gênero*. Brasília: Unifem, 2004.

FIGUEIREDO, Giácomo Patrocínio; KOGUT, Luiz Guilherme. **O processo de constituição do sujeito personagem e a criação de sua identidade no jogo de RPG**. In: Cadernos de Ciências Sociais da UFRPE, Ano VI, volume I, número 10. – Jan – Jul, 2017.

FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds**. The University of Chicago Press, 1983.

FRANCO, Leonardo Alvarez et al. **Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI**. Colóquio Internacional de Design, 2017.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. Tese de Doutorado em Comunicação na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

HAESBAERT, Rogério. “**Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade**”. In: HEIDRICH, A. L. [et al.]. *A emergência da multiterritorialidade: a ressignificação da relação do humano com o espaço*. Canoas-Porto Alegre: Ed. ULBRA-Ed. da UFRGS, 2008.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade**. 10ª Edição. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

HAYASHI, André Daniel. **O Comportamento Caórdico dos Jogos de RPG e a Aprendizagem**. Rev. PEC, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 59-66, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª Edição. São Paulo – SP: Editora Perspectiva S.A, 2000.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **Além das Fronteiras: o RPG como Entre-Lugar**. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM), Rio de Janeiro, 2015.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **O verso da máscara: processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa**. Provocare Editora, 2018.

JACKSON, Steve. **Aventuras Fantásticas: Uma introdução aos role playing games**. Rio de Janeiro: Editora Marques Saraiva, 1984.

KOZINETS, Robert. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online**. Londres; Califórnia; Nova Deli; Singapura: SAGE Publications, 2015.

LIMA, Renata. **#ORDEMPARANORMAL - A TWITCH TV E O BUZZ MARKETING COMO FERRAMENTAS DE MOTIVAÇÃO DE CONSUMO DURANTE CAMPANHA DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO ORDEM PARANORMAL: ENIGMA DO MEDO**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social). Centro Universitário NIESP, 2020.

LINS, Stephany. **Meu cosplay, minhas regras: uma análise sobre o cosplay feminino e do espaço da mulher no universo nerd e geek**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção Cultural) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2017.

LINS, Stephany. **NESSA DUNGEON VOCÊ NÃO ENTRA: O ESPAÇO DA MULHER NO UNIVERSO DO ROLE-PLAYING GAME**. In: XV encontro de estudos multidisciplinares em cultura (ENECULT). Salvador, 2019.

PADILHA, Vitória; PALMA, Yáskara. **Vivências não-binárias na contemporaneidade: um rompimento com o binarismo de gênero**. Seminário Internacional Fazendo Gênero, v. 11, 2017.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG)**. São Paulo: Devir (2000).

PETTERSEN, Sandy; WILLIS, Lynn. **Call of Cthulhu - Horror roleplaying in the worlds of H.P. Lovecraft**. 6th edition. Hayward, CA: Chaosium Inc, 2005.

PRECIADO, Beatriz. **Gênero y performance**. Revista Zehar, v. 54, p. 1-14, 2004.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma Geografia do Poder**. São Paulo: Ática. 1993.

REIS, Neilton; PINHO, Raquel. **Gêneros não-binários: identidades, expressões e educação**. Reflexão e Ação, v. 24, n. 1, p. 7-25, 2016.

SACK, Robert David. **Human territoriality: its theory and history**. Cambridge: Cambridge University Press. 1986.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. **A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos**. In: PSICOLOGIA CIÊNCIA E PROFISSÃO, UFPB. 2009, 29 (4), 700-717.

SANTOS, Carlos. **Território e Territorialidade**. In: "Revista Zona de Impacto" ISSN 1982-9108, VOL. 12, JUL/DEZ, ANO XI, 2009.

SANTOS, Luiz Otávio Silva. **O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de Ciências**. Dissertação de Mestrado (Pós graduação em Psicobiologia). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2003.

SEELBACH, Heather. **Lovecraft Country Goes Lacanian**: Disrupting the White Gaze. IN: Writing & Digital Communication, Agnes Scott College. WDC 640: Critical Communication, 2020.

SILVEIRA, Raphael T. **Jogue como uma Garota**: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, 2019.

SORDI, Eliandro Antonio. **Os roleplaying games (RPGs) e a performance na psicologia do luto**. Tese de Doutorado (Pós graduação em Psicologia). Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, 2017.

SOUZA, José Antônio de. **O território na perspectiva das dimensões Simbólicas, Culturais e Identitárias**. In: Revista Ambivalências. V1. N2. p. 156 – 177. Jul-Dez/2013.

SOUZA, Marcelo José Lopes de. **“O território: sobre espaço e poder, autonomia e desenvolvimento”**. In: CASTRO, Iná, GOMES, Paulo C. e CORRÊA, Roberto (orgs.). Geografia: conceitos e temas. RJ, Bertrand Brasil, 1995

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação de Mestrado (Pós Graduação em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, 2008.

VIEIRA, Luis. **HISTORICIDADE E TEMPORALIDADE NA LITERATURA DE HORROR DE LOVECRAFT**. In: Epígrafe. Edição Zero, p. 69-90. São Paulo, 2013.

WIZARDS, RPG Team. **Livro do Jogador**. 5ª Edição. Wizards of the Coast, 2014.