

Vivianete Milla de Freitas

**LEITURA E ESCRITA DE JOVENS EM CONTEXTOS DE RPG  
(ROLEPLAYING GAME)**

Belo Horizonte  
Faculdade de Educação  
Setembro de 2007

Vivianete Milla de Freitas

## **LEITURA E ESCRITA DE JOVENS EM CONTEXTOS DE RPG (ROLEPLAYING GAME)**

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de pesquisa: Espaços educativos, produção e apropriação do conhecimento. 2º semestre de 2007.

Orientadora: Isabel Cristina Alves da Silva Frade

Co-orientadora: Maria Zélia Versiani Machado

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte

Faculdade de Educação

Setembro de 2007



**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Faculdade de Educação**  
**Programa de Pós-Graduação em Educação: Educação, Conhecimento**  
**e Inclusão Social**

Dissertação intitulada "*Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG (ROLEPLAYING GAME)*" de autoria da mestranda Vivianete Milla de Freitas, a ser avaliada pela banca constituída pelos seguintes professores:

---

Prof. Doutora Isabel Cristina Alves da Silva Frade  
(Orientadora)

---

Prof. Doutora Maria Zélia Versiani Machado  
(Co-orientadora)

---

Maria da Graça Costa Val  
(Faculdade de Letras / UFMG)

---

Prof. Doutora Aparecida Paiva  
(Faculdade de Educação / UFMG)

---

**Professor Doutor Oto Neri Borges**  
Coordenador do Programa de Pós-graduação em Educação:  
Educação, conhecimento e Inclusão Social  
Faculdade de Educação / UFMG

Belo Horizonte, 28 de setembro de 2007

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por sempre apontar o caminho da luz, mesmo quando o medo e a solidão pareciam dominar meu coração.

A professora Isabel Cristina Alves da Silva Frade, pela oportunidade, pelo empenho, pela dedicação, pelo apoio nos momentos difíceis e principalmente pelo exemplo de profissionalismo.

A professora Maria Zélia Versiani Machado, pela disponibilidade, empenho, dedicação, cuidado e apoio nesta difícil tarefa.

Aos professores, de ontem e hoje, que direta ou indiretamente contribuíram para minha formação.

Aos colegas de Mestrado, Michele, Juninho, Alex, Mônica, Zezé, Guta, Marcos e outros que mesmo envolvidos em suas próprias tarefas, colaboraram para que eu chegasse até aqui com palavras de apoio e incentivo.

Ao Mestre R., a sua namorada M., a todos os componentes do grupo focal: Pedro, Rafael, Chico, Luís e Rodrigo e também ao jogador e coordenador do site analisado neste trabalho *Encho*. Sem a colaboração e o apoio de vocês a realização deste trabalho não seria possível.

Aos velhos e novos amigos, pela paciência e compreensão com meus momentos de distanciamento, nervosismo e isolamento e por sempre acreditarem que eu “chegaria lá”, em especial a Marília, Viviane, Danielle, Daniela, Juanice. Obrigada também a Tatiane e sua mãe Edna pela acolhida, pelo carinho e pelas longas horas de boa conversa.

A Keller, pelo carinho, pelo companheirismo, pelo apoio, pela paciência, pelo incentivo, pela força, pelas boas gargalhadas, pela colaboração... não caberia tudo!... Obrigada por sempre estar ao meu lado, meu Anjo!

A minha família, minha mãe Arlete, meus irmãos Marco e Hugo pelo amor, pela compreensão, pelo apoio, pelo carinho, pela paciência e pela motivação mesmo nos momentos mais difíceis. Não sei o que seria de mim sem vocês!

Ao meu pai, ao meu irmão Vítor e a vovó (*in memoriam*) pelo apoio à distância.

**“Deus é um artista. Ele inventou a girafa, o elefante e a formiga. Na verdade, Ele nunca procurou seguir um estilo – simplesmente foi fazendo tudo o que tinha vontade de fazer”.**

**Pablo Picasso**

## RESUMO

Nesta pesquisa objetivamos analisar e explicitar como se apresentam as escritas dos adolescentes, quais suas motivações para escrever no contexto de RPG (Roleplaying Game) e em quais aspectos estas produções favorecem ou não as práticas de leitura e escrita em situações diversas. Procuramos ao longo deste trabalho compreender a estrutura dos jogos de RPG e descrever possíveis situações da leitura e da escrita decorrentes do jogo; analisar e explicitar as escritas dos jovens no contexto de RPG e mapear o universo de leituras preparatórias para a realização dos jogos.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de cunho etnográfico, que busca a compreensão do objeto a partir da observação direta e da análise das produções singulares de um grupo de sujeitos que participam de contextos socioculturais ligados às práticas do RPG. Nossa metodologia compôs-se de observação de situações de jogo, de entrevistas com um grupo de seis jovens jogadores de RPG, da análise de produções escritas na forma manuscrita por esses jovens e de pesquisa documental de manuais do jogo.

Entre os principais referenciais teóricos utilizamos Roger Chartier (1998) que contribui para uma visão mais ampla das mudanças nas práticas de escrita; Carla Viana Coscarelli (2005), Else Martins dos Santos (2005) e Luciana Zenha Cordeiro (2001) que permitem compreender as práticas sociais, escolares e não escolares e as interferências nos modos de leitura e escrita advindos da presença de novas tecnologias; Maria da Graça Costa Val (2004) que oferece um instrumental teórico para análise das características textuais presentes nas produções escritas dos jovens e Sonia Rodrigues (2005), pioneira dos estudos dos jogos de RPG no Brasil.

Os resultados indicam que os jogos de RPG se apresentam como campo vasto e variado para produção de narrativas orais e escritas. Os adolescentes encontram muitas motivações para produção escrita através de leituras literárias de RPG e, a partir destas leituras, produzem textos singulares, sob a forma manuscrita tanto de forma individual como coletiva. O universo de leituras desses jovens é vasto, variado e motivador das práticas de leitura, principalmente aquelas cuja finalidade é a preparação para o jogo. Finalmente, as escritas advindas do RPG segundo os jovens, contribuem para a expansão de suas relações sociais.

**Palavras-chave:** RPG, cultura escrita, produção de textos, leitura, juventude.

## ABSTRACT

In this research we aim to analyse and to explain how the written of the teenagers reports itself, what are their motivations to write in the context of RPG, (Role playing Games) and in which aspects it favors or not the use of lecture and writing in severe situations. We are looking for along this assignment to understand the structure of the RPG games and to describe possible situations of lecture that comes out from the game. To analyse and to make clear the teenagers written in the RPG context and to map the preparatory lectures for the achievement of the games.

The research is qualitative, ethnography and searches the understanding of the object from direct observation and the analysis of the unique productions from a group of subjects that participate in socio cultural contexts linked to the use of RPG. Our methodology consists in the observation in situations of the game, interview with a group of six young players of RPG, and the analysis of the written production by this young players and the documentary research of the game handbook.

Among the mainly theoretical references, we used Roger Chartin (1998) which contributes for a better view of the changes in the use of the written, Carla viana Coscarelly (2005) Else Martins Dos Santos (2005) e Luciana Zenha Cordeiro (2001) that allows to understand the social manners, from school and not from school and the interferences in the way of lectures and written which comes from the presence of new technologies. Maria da Graça Costa Val (2004) that offers an instrumental theory to analyse the textual characterists presents in the written productions of the teenagers and Sonia Rodrigues (2005) pioneer in the RPG studies in Brazil.

The results indicate that the RPG games presents as a large and diverse field for production of oral and written narratives. The teenagers find many reasons to produce written through literary lectures of RPG and from this lectures produce unique texts under the written way such as individual or collective form. The universe of these teenagers' lectures is large, diverse and the motive to these practices of lecture. Mainly those which purpose is the preparation for the game. Finally the written that comes from RPG according to the teenagers, contribute for the expansion of their socio relationships.

**Keywords:** RPG, written culture, texts production, lecture, youth.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Dados multifacetados utilizados em jogos de RPG.....	36
FIGURA 2 – Capítulo 12 – Teste de Habilidade. Em destaque uma das referências que o livro apresenta aos jogadores remetendo-os a páginas posteriores ou prévias. Característica da vertente GURPS.....	45
FIGURA 3 – Página de site de RPG: o jogo dividido em “capítulos”.....	54
FIGURA 4 – Trecho de jogo na modalidade virtual: a substituição da fala pela escrita.....	61
FIGURA 5 – Ficha de criação do personagem do jogo Vampiro, a máscara.....	65
FIGURA 6 – Ficha de criação do personagem do jogo Dungeons & Dragons.....	66
FIGURA 7 – Ficha de criação do personagem do jogo Gurps.....	67
FIGURA 8 – Tabela de Força referente a vários personagens do jogo AD&D, precedida de parte de suas respectivas informações.....	69
FIGURA 9 – Tabela de Idade, Efeito da Idade e Peso e Altura Médios Tabela de Força referente a vários personagens do jogo AD&D .....	70
FIGURA 10 - Tabela de valores de jogo virtual.....	71
FIGURA 11 –Tabela de Ajustes Radicais para Talentos de Ladrão – específica para jogadores cujos personagens são ladrões.....	73
FIGURA 12 – Primeira página do “Jornal” Gazeta do Reinado.....	77
FIGURA 13 – Segunda página do “Jornal” Gazeta do Reinado.....	78
FIGURA 14 – Páginas iniciais da história em quadrinhos D’ Bride A Noiva do Dragão. Parte 04 – Trilhas Erradas.....	79
FIGURA 15 – Capas de manuais complementares em inglês muito utilizados pelos jogadores e Mestres de D&D e AD&D. A esquerda, Manual of the Planes (Manual de Planos) e à direita Races of the Dragons (Raças de Dragões).....	83
FIGURA 16 – Página inicial do “Livro de Alquimia”. Em destaque, a semelhança da organização do texto manuscrito pelos jovens com a organização dos livros de RPG.....	91

FIGURA 17 – Capítulo do “Livro de Alquimia”, “raças, classes e divindades”. Em destaque classe Alquimista e seta indicando o prosseguimento do texto.....	93
FIGURA 18 – Página final do “Livro de Alquimia”. Em destaque, o título e a observação sobre o “livro” .....	94
FIGURA 19 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: Sobre os magos.....	96
FIGURA 20 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: Nomardiri.....	97
FIGURA 21 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: características da narrativa ficcional.....	99
FIGURA 22 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: Ziugor. Mais características da narrativa ficcional: intertextualidade.....	101
FIGURA 23 – Página de caderno com manuscrito dos adolescentes – destaque para as falas de diversos personagens interpretados pelo autor.....	103
FIGURA 24 – Desenho que segundo os jovens representa a bandeira de Rariosto, seguida de frase escrita em duas linguagens distintas, criadas pelos adolescentes e sua tradução para o português: “Sob as cinco estrelas Nórdicas, Rariosto triunfará”.....	105
FIGURA 25 – Texto escrito na íntegra em linguagem codificada elaborada pelos jovens....	105
FIGURA 26– Mapa presente no jogo virtual elaborado pelo jogador <i>Encho</i> .....	106
FIGURA 27 - Desenho reduzido de mapa de Rariosto, locais onde se desenvolvem as aventuras das páginas manuscritas presentes neste capítulo da pesquisa. Na versão original deste desenho cada parte do mapa equivalia a uma folha de papel ofício.....	107
FIGURA 28 – Desenhos dos adolescentes referentes a aventuras de RPG. Acima à direita – guerreiros de raças distintas, à esquerda arma de guerra com características japonesas. Em baixo à direita, guerreiro caracterizado com trajes de guerra e à esquerda anão caracterizado com trajes de guerra e frase escrita em linguagem codificada elaborada pelos jovens. Detalhe para as assinaturas nos desenhos.....	108
FIGURA 29 – Página do texto escrito pelos adolescentes em sala de aula. Em destaque a utilização de onomatopéias representando os gestos dos personagens da trama.....	111
FIGURA 30 – Página do texto escrito pelos adolescentes em sala de aula. Em destaque a utilização de assinatura e dos termos ESCRITO POR:, marcas utilizadas pelos adolescentes para deixar claro quem é responsável por determinada parte do texto.....	114
FIGURA 31 – Página do texto escrito pelos adolescentes em sala de aula. Em destaque a utilização do inglês pelos adolescentes e abaixo a tradução do termo. Demonstração de preocupação com a compreensão que um possível leitor vai ter do texto. ....	115

FIGURA 32 – Página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a linguagem coloquial, para a presença de palavrões e para a despreocupação com aspectos ortográficos e gramaticais.....117

FIGURA 33 – Página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a nota de rodapé, utilizada pelo autor, com os seguintes dizeres: “DO CARA QUE ESCREVE: OS ( ) SIGNIFICA QUE ELE ESTA PENSANDO.”.....118

FIGURA 34 – Página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a nota de rodapé, utilizada pelo autor, com os seguintes dizeres: “\* BANDA BOA PRA OUVIR QUANDO QUISE RELAXAR”.....119

FIGURA 35 – Última página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a não finalização do texto, que, de maneira semelhante aos demais textos analisados neste trabalho, não há um fechamento para o capítulo.....120

FIGURA 36 - Ilustração do personagem Jhony presente no texto produzido pelos adolescentes em sala de aula.....120

.

# SUMÁRIO

## LISTA DE FIGURAS

## RESUMO

## ABSTRACT

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	12
<b>1 . OS CAMINHOS TRILHADOS</b> .....	22
<b>2 . O JOGO DE RPG</b> .....	32
2.1 O RPG: breve histórico e perfil dos jogadores.....	32
2.2 Algumas regras e o papel do Mestre .....	34
2.3 Os sistemas ou principais vertentes.....	46
2.3.1 Dungeons & Dragons (D&D).....	47
2.3.2 Gurps (Generic Universal Roleplaying System).....	48
2.3.3 Vampiro, a máscara .....	52
2.4 As preferências dos jovens da pesquisa.....	53
2.5 Jogadoras e romances em jogos de RPG segundo os adolescentes.....	54
2.6 RPG´s virtuais.....	55
<b>3. O REPERTÓRIO DE LEITURAS LITERÁRIAS E DE TEXTOS PREPARATÓRIOS: O QUE SE LÊ PARA JOGAR E O QUE SE ESCREVE</b> .....	60
3.1 Leituras e escrita na construção de personagens.....	62
3.2 Revistas de RPG: um suporte a mais para a construção de estratégias ficcionais.....	78
3.3 Manuais complementares.....	85
<b>4. ALGUNS REFLEXOS DA LEITURA NO RPG NA ESCRITA DOS ADOLESCENTES</b> .....	89
4.1 Os pequenos “livros” produzidos pelos adolescentes no contexto do RPG.....	91
4.1.1 O “Livro de Alquimia” .....	94
4.1.2 O “Livro sobre Rariosto”.....	99
4.2 A escrita subversiva no RPG.....	113
<b>CONCLUSÃO</b> .....	125
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	130
<b>ANEXOS</b> .....	134

## APRESENTAÇÃO

O objetivo desta pesquisa é analisar e explicitar como se apresentam as escritas dos adolescentes, quais suas motivações para escrever no contexto de RPG e em quais aspectos estas produções favorecem ou não as práticas de leitura e escrita em situações diversas.

Meu processo inicial de construção de um objeto de pesquisa estava relacionado à necessidade de compreender quais eram as características das escritas dos jovens em situações diferenciadas, dentro e fora da escola e minhas indagações começaram a partir da observação de situações cotidianas e escutando comentários de pessoas ligadas a adolescentes.

Através do olhar de pesquisadora iniciante e do número crescente de relatos de alguns colegas professores, que lidam com adolescentes em sala de aula, faltariam à maioria dos alunos, um mínimo de compreensão, capacidade de argumentação, capacidade de expor idéias com clareza e ainda de construir argumentos nas produções escritas em sala de aula, até mesmo quando os temas dos textos e das discussões referem-se a fatos do seu cotidiano pessoal.

Estes colegas profissionais alegam ainda que os adolescentes de hoje dificilmente se dedicam a ler (livros, jornais e revistas) e escrever (de forma manuscrita) fora do ambiente e das obrigações escolares. Os reflexos desta suposta falta de prática de leitura e de escrita apresentam-se muito nítidos dentro da sala de aula, onde é possível observar mais de perto o processo de produção escrita dos adolescentes.

A observação permitiu o levantamento de uma hipótese inicial referente à suposta “dificuldade” de adolescentes, principalmente os de idade entre 14 e 17 anos, em lidar com produções escritas, na forma manuscrita em seu cotidiano de modo geral, incluindo aqui, produções escolares e não escolares.

Ainda a respeito da relação desses adolescentes com a leitura e a escrita, o que

pude e ainda posso observar no convívio com parentes e amigos adolescentes é o fato de suas produções escritas, principalmente as produções realizadas fora do espaço escolar, na atualidade, estarem diretamente ligadas ao seu modo de falar em situações informais.

Em outras palavras, poderíamos dizer que a “geração adolescente” de hoje, insere em suas produções escritas gírias, palavras repetidas, expressões de oralidade. O uso da Internet<sup>1</sup> em seus diversos espaços de comunicação virtual tem, de certo modo, direcionado os adolescentes de hoje a escreverem com simplificações e reduções ortográficas na tentativa de tornar a escrita mais rápida e mais próxima da fala, como se estivessem face a face com um interlocutor.

Embora se percebam aproximações entre a escrita e a oralidade, é importante considerar que elas mantêm especificidades próprias, conforme afirma Santos (2005), através de estudos sobre o tema e nos mostra no trecho abaixo:

Embora não seja possível fazer uma distinção dicotômica, *falar é diferente de escrever*. Não se escreve como se fala de forma alguma. Nem na IOL<sup>2</sup>, em que se observa uma enorme proximidade entre fala e escrita, a escrita é a representação direta da fala. Na fala, pensamos quase que simultaneamente. Usamos o olhar, um tom de voz e os gestos. Na IOL, não podemos utilizar esses recursos, sendo necessário criarmos outros, paralinguísticos. Diferentemente da fala, em que pensamos e organizamos o pensamento em função da exposição oral, na IOL pensamos e organizamos o pensamento em função da escrita, devendo o *chatter*<sup>3</sup> ter um domínio do funcionamento da escrita, a fim de ter sucesso em sua interação. (p.156 e 157)

Ainda através de convívio social com jovens e também das considerações da mídia, é possível constatar a crescente utilização do computador por estes mesmos adolescentes, quer seja em casa, na escola ou, quando na impossibilidade de ter

---

<sup>1</sup> Constatamos que houve um salto visível do desenvolvimento e da acessibilidade de novas e variadas tecnologias do fim da década de 80 até os tempos atuais, que interferiu em diversos setores da sociedade em escala mundial. Podemos afirmar que são as crianças e adolescentes da atualidade, aqueles que acompanharam os reflexos e a evolução dos aparatos tecnológicos desde o nascimento, convivendo com as novidades e com o uso dessas novas tecnologias lado a lado em seu cotidiano. Também podemos dizer que as novas tecnologias interferem não só no cotidiano dos adolescentes como estabelecem novas formas de relacionamento das gerações atuais e futuras com a leitura e escrita.

<sup>2</sup> Abreviatura utilizada pela autora para se referir às Interações *On-line*.

<sup>3</sup> Usuário da Internet que utiliza recursos de escrita em ambiente virtual.

---

seu próprio computador, na casa de amigos. Para estes adolescentes, o computador apresenta-se hoje como ferramenta indispensável, não apenas na execução de tarefas escolares, mas também, como espaço novo de contato com outros jovens e, supostamente, mais atraente para as atividades de leitura e escrita. Além disso, o computador, principalmente quando aliado ao recurso da Internet, torna-se a cada dia um aparato muito útil como meio de socialização, interação e troca de idéias com os amigos e com o mundo.

Nos diálogos desses jovens, o computador geralmente é alvo de discussão e base para a troca de informações, quer seja sobre os novos lançamentos de jogos e softwares ou sobre novos sites e espaços de comunicação na Internet<sup>4</sup>.

É freqüente ouvir relatos de pais de adolescentes sobre os períodos de tempo cada vez mais extensos dos “jovens” em frente ao computador, quer seja lendo, escrevendo, ou realizando ao mesmo tempo diversas tarefas. Ainda segundo esses pais, o acesso à Internet, é cada vez mais comum em casa, na escola ou em outros espaços de convívio social como é o caso das *Lan Houses*<sup>5</sup>.

Este suposto crescimento da utilização do computador pelos adolescentes e o crescente acesso e apropriação dos espaços virtuais pelos mesmos, aliado à extensão do tempo dispensado por eles frente ao micro são temas constantemente abordados pela mídia em jornais, revistas e telenovelas, de maneira direta ou indireta. O tema foi analisado também por FREITAS (2003), que, através de relatos de uma pesquisa sobre leitura e escrita na Internet realizada com adolescentes, em Juiz de Fora, comenta:

É um tempo que não vêem passar, tão absorvidos ficam com a possibilidade de, através do teclado ou do mouse, chegarem rapidamente às páginas onde podem encontrar seu ídolo do esporte ou da música e informações sobre cinema ou RPG.  
(p.175)

---

<sup>4</sup> “A Internet é uma rede mundial de computadores que permite a conexão e o intercâmbio de serviços na maior parte do mundo. É uma rede ponto a ponto, o que significa que todos os computadores da rede, desde um *laptop* a um supercomputador, são “iguais” a princípio e podem se conectar a qualquer outro computador da rede. O que a Internet faz é transferir dados de um lugar a outro em qualquer parte do mundo onde houver um cabo de fibra ótica conectado a um computador, diminuindo as distâncias e possibilitando o acesso à informação por intermédio de variados programas” (CORDEIRO, 2001). Para este trabalho utilizaremos os conceitos de internet e rede como sinônimos.

<sup>5</sup> Locais onde o computador e a Internet estão à disposição para locação temporária *in loco* e a baixo custo.

---

E prossegue:

“Para os adolescentes que entrevistei (**jovens pertencentes ao topo da pirâmide social**), não consiste apenas numa busca de informação, numa leitura simples do que aparece na tela, mas, mais do que isso, é importante a troca de idéias, o bate-papo virtual que os faz discutir com diferentes pessoas os temas de sua preferência. Eles descobrem um novo espaço por onde transitar, o cibernético, no qual, a realidade é virtual.” (p.175, grifo nosso).

Deparamo-nos, então, com uma via de mão dupla de representações e práticas de adolescentes. De um lado, pais e profissionais da educação afirmam a “ausência” da leitura e a desapropriação da escrita, sobretudo a manuscrita, que, quando ocorre, é pouco consistente, pouco argumentativa e difusa, na vida dos jovens. De outro, nos deparamos com estudos como o de Freitas (2003) que apontam o crescimento do uso dos gêneros textuais da Internet, o que sinaliza o aumento da produção escrita no computador, com suas características pragmáticas e discursivas mais atrativas aos jovens.

Retomando as análises sobre a escrita virtual entre os adolescentes, outros autores reforçam que os jovens escrevem mais quando conectados à rede mundial do que quando são solicitados a fazer o mesmo em sala de aula e/ou com fins didáticos. Esta é a opinião, por exemplo, de Defillipo e Cunha, *apud* Cordeiro (2001), que apresentam possíveis justificativas para tal comportamento:

Na Internet temos um outro real, que dialoga verdadeiramente com seu interlocutor e que, portanto, ocasiona interações verbais e escritas com significado. E na escola temos visto muitas vezes, o contrário: as enfadonhas redações que partem de situações artificiais que resultam em uma escrita distorcida cujos princípios essenciais são eliminados na medida em que o papel do outro é minimizado e centrado no professor que avaliará seu aluno. (p.107)

Estas novas relações merecem atenção por parte dos pesquisadores de diversas áreas na tentativa de elucidar comentários dos demais setores da sociedade sobre possíveis novas relações do homem com a escrita.

---

A partir destas reflexões iniciais foi possível levantar os primeiros questionamentos sobre os novos modelos de escrita e conseqüentemente sobre a leitura dos adolescentes. A leitura do texto de Maria Teresa de Assunção Freitas (2003) “Conhecendo novas práticas de leitura e escrita” foi de grande importância para a escolha do objeto de estudo.

Durante as investigações iniciais desta pesquisa foi possível constatar a quantidade de trabalhos que trataram de alguma forma das práticas da leitura e da escrita de diversas esferas da sociedade, com ou sem a interferência das novas tecnologias. Entre os principais estudos, podemos citar aqueles que foram fundamentais para se pensar as complexas relações entre a escrita e a oralidade e entre as mudanças nos suportes e nas práticas de escrita, como os trabalhos de Roger Chartier (1998).

Outros estudos abordam mais especificamente as práticas sociais, escolares e não escolares e as interferências nos modos de leitura e escrita advindos da presença de novas tecnologias na vida de crianças e adolescentes como Maria Teresa Freitas (2005), Carla Viana Coscarelli (2005), Else Martins dos Santos (2005), Juliana Silva Glória (2004) e Luciana Zenha Cordeiro (2001).

Para analisar aspectos da escrita dos jovens e as características textuais presentes nestas produções nos apoiamos em Maria da Graça Costa Val (2004) para analisar os aspectos narrativos e sociais envolvidos nos jogos de RPG e defini-lo enquanto gênero, recém difundido pela cultura virtual, utilizamos o conceito desenvolvido por Luís Antônio Marcuschi (2005).

Finalmente, nos apoiamos no trabalho de Sonia Rodrigues (2005), pioneira dos estudos dos jogos de RPG no Brasil, que permitiu descrever as práticas desenvolvidas no RPG e compreender a forma de organização e seus conteúdos assim como as interações estabelecidas entre os jogadores para essa prática cultural.

Metodologicamente, elegeu-se, a princípio, analisar produções textuais dos adolescentes produzidas supostamente de maneira não controlada, por isso sem maiores compromissos com a língua portuguesa padrão, e escritas que

---

apresentassem um registro mais formal, com tendência a certa normatização ao serem produzidas. Desta forma, os textos que mais se aproximavam no perfil de análise proposta eram aqueles produzidos pelos jovens na escola, principalmente na disciplina de redação.

O caminho trilhado ao longo desta pesquisa nos direcionou para novos rumos. A proposta inicial de analisar e comparar a escrita dos adolescentes em três espaços de produção – escrita pós-jogos presenciais, escrita em jogos de RPG virtuais e escrita no espaço escolar – como havíamos proposto, tornava-se cada vez mais distante de ser concretizada devido a fatores que foram se revelando no decorrer da reflexão.

Entramos em contato com as escolas em que os adolescentes estudam no final do ano de 2006, porém, todas, sem exceção, encontravam-se em finalização de trimestre e de ano letivo escolar e conseqüentemente todos os seus profissionais também estavam voltados para este fim. Após diversas tentativas de contato e muitos desencontros, conseguimos conversar com três professores de redação dos jovens e todos se mostraram, a princípio, interessados em colaborar com a pesquisa. Em conversa informal, apresentamos a esses professores os nossos objetivos e também lhes foi apresentado um panorama geral sobre a pesquisa.

Vale ressaltar aqui que nenhum desses profissionais sabia ao certo em que consiste o jogo de RPG e as informações que possuíam associavam-se em muito às colocações da mídia<sup>6</sup> sobre esta modalidade de diversão. Após algumas informações breves sobre o tema, os professores alegaram que não imaginavam que os alunos trabalhassem, fora da escola, com um jogo que envolvesse tantas possibilidades de escrita e alguns pediram maiores informações posteriores, no intuito de se informar mais sobre as possibilidades de exploração do RPG para, quem sabe, tentar inserir estas possibilidades de uso da escrita na escola.

---

<sup>6</sup> Há alguns anos um assassinato ocorrido na cidade histórica de Ouro Preto, Minas Gerais, foi associado ao jogo de RPG devido ao fato dos jovens envolvidos no ocorrido serem jogadores. Notícias posteriormente anunciadas na mídia concluíram que os jovens estavam envolvidos com drogas e que o assassinato não tinha nenhuma ligação com o jogo, porém, as colocações negativas da mídia sobre o RPG prevaleceram.

Porém, após a retomada das aulas em novo ano letivo, o contato com tais professores ficou impossibilitado por diversas razões e esta ausência de comunicação, resultou na não arrecadação de quantidade de textos suficiente para análise e apropriação de dados para o trabalho. A partir daí alteramos o rumo da investigação após experimentar alguns caminhos. Como poderíamos analisar a escrita dos jovens se estes estudavam em lugares distintos e distantes entre si e comparar tais produções com as escritas produzidas pós-jogos?

Além dos problemas relacionados à dificuldade da coleta de dados, outro problema foi se destacando na pesquisa: como poderíamos comparar textos produzidos em situações tão distintas? As atenções do trabalho poderiam se voltar para aspectos textuais localizados nas produções dos jovens, porém, optamos por não comparar tais gêneros por sabermos de sua natureza tão diversa e de sua produção sob condições tão diferentes. Além disso, existem hoje muitas pesquisas sobre a escrita na escola que muito têm contribuído para a compreensão dessas práticas específicas como é o caso da obra organizada por Maria da Graça Costa Val e Gladys Rocha (2005) intitulada por *“Reflexões sobre a prática de produção de texto: o sujeito autor”*, onde são abordadas diversas análises de apropriação de textos produzidos no ambiente escolar. A escrita virtual, por sua vez, pode ser muito semelhante à fala coloquial dos jovens, apresentando características muito peculiares e distintas da escrita escolar.

Sendo assim, a análise comparativa sobre os textos que eram o objeto principal deste trabalho, foi cedendo espaço para questões mais amplas, uma vez que já sabíamos que haveria muitas diferenças entre os mesmos, algumas delas já descritas em vários trabalhos que abordam os gêneros presentes na esfera virtual como o de Coscarelli (2005), Santos (2005), Freitas (2005) entre outros.

Uma outra escolha referiu-se ao gênero de escrita virtual que tomaríamos como objeto. A opção pelo recorte dos jogos de RPG, em meio às vastas possibilidades de análise dentro da escrita juvenil, se deu não só por esta modalidade de diversão apresentar produções escritas nos suportes de papel e virtual, como pela pouca quantidade de pesquisas sobre o assunto.

Desta maneira, embora a escolha inicial pelos tipos de escrita recaísse nos textos produzidos na escola e na Internet, outras descobertas foram feitas no decorrer da pesquisa – os sujeitos produziram textos manuscritos em contextos de jogos presenciais de RPG e numa outra rede discursiva – o que alterou sobremaneira a coleta e análise dos dados. Esta outra rede discursiva descoberta apresentou-se como um objeto muito rico que nos fez focalizar outro tipo de escrita.

Logo na realização das primeiras entrevistas com o grupo focal, ficou claro que os jovens escreviam pouco ou não escreviam em jogos virtuais de RPG, utilizando-os como recursos para diversão apenas nos momentos em que se sentiam sós ou não podiam marcar encontro com os parceiros de jogo, devido principalmente à falta de tempo dos participantes. Sendo assim, como analisaríamos o contexto de produção virtual dos jovens se estes não escreviam virtualmente?

Decidimos a partir de então deixar para o outro plano os questionamentos sobre a realização de escritas em rede, pois corríamos o risco de não as localizar e não obter dados reais sobre os sujeitos que as produziram.

Desta forma, optamos por analisar as escritas produzidas pelos jovens, em situações não-escolares no contexto dos jogos de RPG, associadas aos aspectos de construção dessas escritas e aos significados sociais que elas constroem.

No decorrer da investigação, mostrou-se também a necessidade de focalizar as práticas de leitura que alimentam esse universo simbólico dos jogadores e produtores de textos. Em vista disso, o leitor deste trabalho se deparará, então, com a análise das leituras que ocorreram em prol do jogo e com a análise de textos manuscritos produzidos pelos sujeitos de pesquisa de maneira coletiva ou individualmente em encontros presenciais de RPG.

Partindo então da necessidade de compreender a leitura e a escrita produzidas por adolescentes em contexto de RPG, os objetivos desta pesquisa foram:

- Compreender a estrutura dos jogos de RPG e descrever possíveis situações da leitura e da escrita implicadas em função do jogo;

- Analisar e explicitar as escritas dos jovens no contexto de RPG, como estas escritas se apresentam;
- Mapear o universo de leituras preparatórias para a realização dos jogos;

Buscamos com esta pesquisa projetar algumas luzes sobre os questionamentos que se seguem:

1. A leitura de textos literários disponíveis para o RPG associadas à participação nos jogos desta modalidade de diversão, são fatores motivadores para a produção escrita dos adolescentes?
2. Como esses recursos ficcionais, apropriados nessas leituras e práticas orais, aparecem nos textos produzidos pelos jovens?

Para um maior direcionamento da investigação, foi estabelecido um perfil dos sujeitos a serem observados. Procurávamos por jovens que apresentassem algumas características fundamentais para a análise: adolescentes, estudantes do Ensino Médio em Belo Horizonte, que tivessem acesso à Internet em casa e principalmente que fossem jogadores de RPG nos modos presencial e virtual, preferencialmente que acessassem diários virtuais de RPG com alguma frequência. Trabalhamos, então, com uma pesquisa por amostragem de sujeitos.

Os capítulos da dissertação foram organizados de acordo com a seguinte estrutura:

No capítulo 1, apresentamos a metodologia utilizada para coleta e análise dos dados junto ao grupo focal.

No capítulo 2, apresentamos o jogo de RPG em suas modalidades presencial e virtual, seguidas de suas respectivas peculiaridades. Neste capítulo será também apresentado o mapa de leituras que dão suporte ao jogo, assim como situações de escrita necessárias para jogar.

No capítulo 3, serão analisadas do repertório de leituras literárias: o que se lê para jogar.

No capítulo 4, será apresentada uma análise de produção escrita de RPG, realizada pelos adolescentes: uma trata da escrita produzida individualmente que é socializada entre o grupo, outra produzida em conjunto dentro da sala de aula, clandestinamente, por isso o seu caráter subversivo.

Nas considerações finais desta pesquisa, o leitor se deparará com uma síntese que reflita sobre as diferentes práticas de leitura e escrita focalizadas no contexto cultural de RPG entre adolescentes.

## 1. OS CAMINHOS TRILHADOS

Esta pesquisa privilegia a compreensão do objeto a partir dos sujeitos da investigação, e de seus contextos socioculturais, trata-se, portanto, de um estudo de cunho etnográfico e de abordagem qualitativa. A observação de um grupo de jogadores, a realização de entrevistas com os membros do jogo e a participação em momentos presenciais de jogos, juntamente com os adolescentes que compõem tal grupo, são parte da metodologia desta pesquisa. É de conhecimento da pesquisadora, porém, que uma pesquisa qualitativa pode não seguir à risca um ou mais dos itens programados inicialmente. É de nosso conhecimento também que algumas pesquisas com esse caráter podem sofrer modificações ao longo de seu percurso, como de fato ocorreu com este trabalho.

Alves-Mazzotti (2004) nos esclarece a respeito de trabalhos de caráter qualitativo:

Ao contrário do que ocorrem com as pesquisas quantitativas, as investigações qualitativas, por sua diversidade e flexibilidade não admitem regras precisas, aplicáveis a uma ampla gama de casos. Além disso, as pesquisas qualitativas diferem bastante quanto ao grau de estruturação previsto e quanto aos aspectos que podem ser definidos já no projeto (p. 147).

Para entender melhor como acontecem as produções escritas entre os adolescentes nos momentos prévios e/ou posteriores aos jogos de RPG, foi fundamental que participássemos de alguns jogos a fim de analisar os contextos que antecedem tais escritas, suas finalidades, a quem os jogadores se dirigem e quais as motivações e significados que os adolescentes atribuem a estas produções.

Conforme relatado na introdução, nosso primeiro passo foi a delimitação de perfil, dos jovens a ser acompanhados: jovens da classe média alta e alta (em geral, consumidores mais comuns de livros e materiais de RPG), com faixa etária entre 14 e 17 anos, jogadores de RPG presencial e que acessassem com alguma frequência diários virtuais desta modalidade de diversão.

A princípio, localizar adolescentes com estas características parecia ser o maior

---

empecilho para a realização deste trabalho, uma vez que pretendíamos tentar localizá-los através de *Blogs*<sup>1</sup>, redes de relacionamentos como *Orkut* e *Gazzag* e também por *sites* de busca como Google, Yahoo e Cadê.

Porém, uma vez que inicialmente o foco deste trabalho seriam os adolescentes participantes das comunidades de RPG virtual e considerando-se, por relatos e experiências pessoais, que é comum encontrarmos identificações fictícias de sujeitos na rede, poderíamos não obter dados que correspondessem de maneira real à proposta inicial deste trabalho. Seguiu-se então a dúvida sobre como conseguir tais dados e averiguar sua originalidade.

A solução para este problema se deu através da descoberta e do contato com um aluno do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da UFMG, do turno noturno, que participava de uma disciplina ministrada pela professora Isabel Frade, parceira e orientadora desta pesquisa. Este aluno, ao qual denominaremos R., não correspondia ao perfil dos jovens determinado para esta pesquisa, porém, ele era jogador de RPG e poderia nos indicar outros jogadores com as características necessárias. Como de fato aconteceu.

R. nos comunicou que não só conhecia jogadores adolescentes, como mestrava<sup>2</sup> jogos de RPG para os mesmos, com frequência irregular, nos finais de semana. Após as devidas apresentações e troca de informações, estabeleceram-se os primeiros contatos com o grupo e este se dispôs a contribuir, fornecendo, na medida do possível, dados que colaborassem com a pesquisa.

Passamos então a acompanhar de perto os jogos do nosso grupo que era composto por seis membros<sup>3</sup> incluindo o Mestre: Pedro (16 anos), Chico (16), Luis (15), Rodrigo (16), Rafael (17) e R., o Mestre (22). Eventualmente contávamos com a presença de M. (22), namorada do Mestre e também jogadora e participante do grupo.

---

<sup>1</sup> Diários eletrônicos que em muito se assemelham aos diários escritos no suporte de papel, diferenciando-se, porém, pelo fato de serem abertos a todos os navegadores da rede. Estes diários podem conter fotos, e apresentam também um espaço para que o leitor deixe suas impressões sobre o que leu ou viu.

<sup>2</sup> Coordenava narrativas de RPG para o grupo.

<sup>3</sup> Nota: os sujeitos autorizaram divulgação de seus nomes e ou apelidos, alegando se tratar de nomes comuns.

A respeito deste grupo, é importante ressaltar que três dos adolescentes mencionados acima, apresentam longa trajetória escolar (freqüentando a mesma escola por alguns anos) e jogos de RPG em comum. São eles: Pedro, Luis e Chico. Posteriormente será analisada uma produção destes jovens à parte da situação de jogo, mas relacionada a ele.

A partir da localização destes jovens, o passo seguinte foi a elaboração de um questionário semi-estruturado para a realização de entrevistas com os mesmos (ANEXO 01). Este questionário constava do levantamento de dados pessoais e escolares para verificar a compatibilização do perfil dos jovens à pesquisa, além de apresentar perguntas referentes às suas produções escritas escolares e fora da escola, nos jogos de RPG virtuais e presenciais visando coletar informações, originárias dos próprios adolescentes, sobre as motivações e as funções sociais desta escrita nas diferentes situações de produção.

Essas entrevistas resultaram em várias horas e muitas páginas de transcrição de dados que foram determinantes para a concretização desta investigação, além disso, foram fundamentais para ajudar a responder aos questionamentos iniciais desta pesquisa, sobretudo no levantamento de dados referentes à motivação para produzir textos em diferentes espaços/situações de produção escrita; aos tipos de texto mais produzidos; em que se baseavam para escrever; para quem escreviam, entre outras.

Quanto à coleta de materiais escritos pelos adolescentes para análise, inicialmente, conversamos com os jovens para que eles próprios nos fornecessem os textos produzidos na escola, alegando que estes textos seriam importantes para o desenvolvimento do trabalho. Porém, após inúmeros contatos e longo período sem resposta dos jovens sobre tais textos, nada conseguimos. Os mesmos alegavam que a maioria destes materiais tinha se perdido em meio a outros papéis ou haviam sido descartados.

A partir dessa dificuldade inicial, pretendíamos localizar as escolas destes adolescentes, para acompanhar suas produções escritas em sala de aula, e analisar

---

o contexto social em que tais produções eram realizadas. Incluíam-se nesta análise as interatividades realizadas, as regras, os comportamentos e estratégias estabelecidas pelos alunos/jogadores, no momento de sua produção. Esta também era a proposta inicial de análise das escritas virtuais. Porém, como já mencionado na apresentação deste trabalho, ambas as tentativas foram mal sucedidas.

Após maior reflexão sobre a proposta de acompanhamento da escrita presencial em sala de aula, chegamos à conclusão de que as informações de que necessitávamos sobre o contexto em que tais produções eram realizadas poderiam e deveriam ser analisadas através do olhar dos adolescentes, uma vez que os objetivos iniciais deste trabalho pretendiam apontar quais os motivos que levam estes jovens a produzir textos em diversas situações, quais as suas motivações e quais as implicações desta escrita no contexto social em que eles se encontram.

Paralelamente à tentativa de localização das produções textuais professores de redação, continuávamos a nos encontrar com os jovens para jogar, para conversas informais e também para dar prosseguimento à realização das entrevistas iniciadas anteriormente.

Nossos próximos passos nos levariam a obter todas as respostas que procurávamos a princípio, sem que necessariamente os temas levantados fossem abordados de maneira direta. Demos então seguimento ao trabalho, alteramos o rumo da investigação e decidimos trilhar novos caminhos.

Partimos, então, para a análise e seleção dos textos produzidos fora do ambiente escolar, textos estes que, ao contrário das produções escolares, foram generosamente cedidos pelos adolescentes. Muitos destes textos estavam relacionados aos jogos de RPG presenciais e nos eram apresentados pelos jovens ao longo de conversas informais na casa dos participantes, em momentos que precediam os jogos ou em muitos casos, em encontros posteriores às aulas, em situações descontraídas fora dos limites da escola, sentados no meio fio. Os textos que me apresentavam estavam escritos em folhas de cadernos velhos, de cadernos em uso ou mesmo em folhas de ofício, e todos eram repletos de ilustrações. A cada

---

encontro nos eram apresentadas novas produções, novos desenhos e mapas escritos recentemente ou não.

Alguns desses textos eram extensos e, em meio a todas essas produções escritas, eis que também nos é apresentado um pequeno caderno pautado, com diversas páginas escritas e ilustradas a várias mãos, em tempo e local específico (durante o horário das aulas, dentro da escola), produção esta que será analisada posteriormente em detalhes.

Outro ponto de difícil resolução ao longo do trabalho relaciona-se à escrita dos jovens na Internet, pois apesar de os adolescentes do grupo focal terem acesso à Internet em seus cotidianos (em casa e/ou na escola), eles alegaram, através das entrevistas, que não participavam mais de grupos de RPG virtuais, ou pelo menos que não participavam com frequência destes jogos. Além disso, as modalidades de RPG virtual, que eram acessadas por estes jovens, não envolviam produções escritas, uma vez que os jogos se aproximavam do estilo “jogos de tabuleiro”.

As argumentações dos jovens quanto a este distanciamento dos jogos de RPG virtuais eram claras a respeito da diferença entre os jogos da rede e os presenciais. Para os sujeitos, o segundo estilo relacionava-se aos jogos de competição, ao contrário dos jogos presenciais que tratavam do raciocínio. Em meio aos questionamentos levantados por nós, através das entrevistas sobre a escrita do RPG virtual, os jovens apontaram não apenas sua opinião sobre a realização destas escritas, como também fizeram menção a outros espaços de escrita *on line* de sua preferência e fizeram apontamentos sobre o público que “recebe” esta escrita

Ah!... Geralmente eu... Quando eu tô conversando, eu converso mais com pessoas da minha idade mesmo: 17 anos, 18. No MSN eu escrevo bastante, no ORKUT... Eu tenho um BLOG também que eu geralmente tento manter atualizado, mas ta bastante difícil por falta de tempo. Tem alguns sites que eu entro também, é um pouco difícil, mas eu entro em alguns fóruns. De vez em quando, eu to procurando alguma coisa de RPG aí eu entro e olho alguns fóruns. Até para esse grupo que eu tô querendo montar, aqui na escola mesmo, de Vampiro, eu já entrei em alguns sites e fóruns procurando algumas aventuras para me dar uma idéia pra montar um grupo com meus amigos aqui no colégio. Tem algumas vezes que eu passo uma música pra um amigo meu depois a gente

---

comenta a música pessoalmente. Mando vídeos também... Passo um link de alguma coisa legal. Quase não uso meu e-mail. Tinha um site de RPG que eu costumava consultar há uns dois ou três anos atrás, mas ele foi desativado. (Pedro, 17)

Eu joguei, durante pouco tempo até, porque é muito difícil você achar um servidor que possa... Ele te limitaria de jogar cem por cento assim. Alguns saem, ficam fora do ar, assim. Aí depois eu desanimei até de jogar, por que não era tão bom, assim. É igual eu falei, é legal pra você jogar um dia que eu tiver sozinho assim, igual se joga vídeo game, mas em questão de RPG assim eu sou muito mais jogar na roda de amigos. (Chico, 16)

Posteriormente discutiremos melhor estas peculiaridades entre as modalidades de RPG, mas antecipadamente, podemos afirmar que analisamos escritas produzidas para o RPG na Internet (ver capítulos 2 e 3), visando a comparação entre essas escritas envolvidas no jogo nas modalidades virtual e presencial. Tais escritas não foram produzidas pelo grupo pesquisado, apenas serviram para analisarmos como estas produções acontecem no modo virtual.

Conseguir dados sobre a escrita virtual só foi possível a partir do momento em que fomos apresentadas ao já mencionado jogador e criador de um site oficial de RPG conhecido por Encho. Este site era muito rico em dados e apresentava páginas e mais páginas de escrita virtual de jovens – não comprovadamente adolescentes, devido à impossibilidade de confirmação de dados – que se dedicavam por alguns instantes a escrever virtualmente.

Uma outra estratégia metodológica foi a pesquisa documental em manuais de RPG. Foram muitas e muitas páginas de leitura que abrangeram manuais de D&D (guia do jogador e fichas de apoio para o mestre), AD&D (guia do jogador e manual do mestre), D&D 3.5 (guia do jogador), Vampiro, a máscara (guia do jogador), Gurps (guia do jogador), Lobisomem (manual de instruções) entre outros manuais de apoio acessados em livrarias, sebos e na Internet. Além da leitura de manuais específicos, lemos revistas especializadas no assunto como *Dragão Brasil* (presente no mercado há cerca de doze anos) e *Dragon Slayer* (recentemente lançada no mercado, mas produzida por parte da equipe da revista *Dragão Brasil*). Finalmente, contamos também com a realização de consultas constantes a sites de RPG

---

([www.rederpg.com.br](http://www.rederpg.com.br), [www.devir.com.br](http://www.devir.com.br) e [www.rpgeducacao.com.br](http://www.rpgeducacao.com.br)) que apresentassem alguma credibilidade e que fossem indicados pelos jogadores. O grande volume de leituras realizado foi fator de fundamental importância para esclarecer e desmistificar o jogo de RPG.

A proposta de ler estes materiais teve dois objetivos. Inicialmente, a leitura destes materiais se constituiu numa forma de conhecer a estrutura dos jogos, seus conteúdos e formas de realização e a cultura geral do RPG. Em segundo lugar, este material foi revisitado com o objetivo de verificar as características, os conteúdos e os gêneros de textos básicos, que também faziam partes das práticas e do repertório de leitura dos jogadores de RPG. Dessa forma, embora o foco desta pesquisa tenha se dirigido para a escrita, no desenvolvimento do trabalho as práticas de leitura relacionadas a esta cultura foram nos revelando a riqueza dos dados e a necessidade de ampliar a análise.

A consulta constante ao site [www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br), cujo criador e ponderador era o já mencionado Encho<sup>4</sup>, também foi uma constante ao longo deste trabalho. Através de entrevistas informais, via e-mails, com esse jovem foi possível conhecer um pouco mais sobre o RPG presencial e virtual através de um jogador experiente. Ao longo de todas as conversas virtuais, Encho demonstrou-se sempre prestativo e atencioso quanto aos nossos questionamentos. Nos momentos finais desta pesquisa, no entanto, por questões particulares, ele precisou afastar-se e, devido a dificuldades técnicas, retirou seu site da Internet. Porém, quando procurado posteriormente, colocou todos os dados de que dispunha à disposição para consulta e utilização nesta pesquisa.

A participação em jogos de RPG e a imersão em um mundo tão repleto de informações também foram fundamentais, configurando-se, na verdade, em uma grande aventura. Os jogos eram realizados geralmente aos sábados à noite ou

---

<sup>4</sup> O jogador *Encho* foi localizado através de indicação de um colega do mestrado que nos informou que se tratava de um jogador já experiente e que estava implementando um site de jogo de RPG na rede virtual com características de escrita semelhantes aquelas que nos propúnhamos a discutir neste trabalho: [www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br). Após entrar em contato com o jogador por telefone passamos a nos corresponder por e-mail e ele informou que conhecia o Mestre R. de jogos do passado, que achava a proposta do projeto interessante e que teria prazer em colaborar com nossa pesquisa na medida do possível.

durante o dia nos finais de semana. As sessões tinham horário aproximado de início e não tinham hora para terminar. Como jogadora iniciante fui introduzida no jogo de RPG pelo método mais comum: jogando. Os jogadores do grupo observado e principalmente o Mestre R. foram muito pacientes e compreensivos com as perguntas inexperientes e dúvidas freqüentes.

Acredito que vale a pena comentar um pouco minha experiência como “jogadora relâmpago” de RPG. A princípio, o que eu conhecia deste jogo eram apenas informações fornecidas por amigos. Tinha conhecimento (por alto), também, de algumas informações da mídia sobre o tema, mas, até o início deste trabalho, nada que me chamasse a atenção.

No mestrado, me deparei com a possibilidade de conhecer melhor o jogo de RPG e tive ainda a oportunidade de me tornar parte de um grupo desta modalidade de diversão. A partir daí, descobri que muitas idéias que eu tinha sobre o jogo, formuladas através do senso comum, estavam equivocadas.

Eu esperava, a princípio, encontrar uma série de pessoas vestidas “a caráter” (de magos, lobisomens, vampiros), reunidas em volta de uma mesa (informação correta!), à noite (para dar um clima!), ouvindo alguma música alternativa e contando histórias (mais uma que eu já sabia!) De vez em quando alguém propondo um lançamento de dados apenas para incrementar o jogo.

Realmente, a realização do jogo é geralmente noturna, mas não “para dar um clima!” e sim porque todos os jogadores exercem alguma profissão ou estudam. Os jogos eram realizados geralmente nos finais de semana, momento mais fácil para encontro de todo o grupo. As sessões começavam tarde e duravam até a hora em que o sono fosse mais forte do que a vontade de jogar. Para acompanhar os jogos, passei a freqüentar a casa dos jovens, procurava observar ao máximo como tudo acontecia no período de tempo mais curto possível, para não “invadir” em demasia a privacidade da casa.

---

Como jogadora inexperiente, fui submetida a um “super-curso-intensivo” de cerca de quatro horas com o Mestre R., que teve muita paciência e ao mesmo tempo muita agilidade para me colocar a par de um mínimo de regras necessárias para jogar. O jogo era Lobisomem. R. e os jogadores também me auxiliaram no preenchimento da minha primeira ficha de personagem: um *Garou*<sup>5</sup> do sexo feminino.

De posse do conhecimento (parcial) de tais regras, com a ficha de personagem preenchida e em mãos, e já diante dos colegas jogadores (que não estavam vestidos com fantasias!), em volta de uma grande mesa, repleta de livros de regras para consulta, dados e petiscos (sem nenhuma música alternativa ao fundo!), procurei ouvir mais do que colocar meu personagem para atuar. Durante a atuação, porém, procurei interagir ao máximo com a história, mas não foi difícil perceber a distância entre teoria e prática. O jogo exige dos participantes grande conhecimento de regras, agilidade na contagem de pontos, lançamentos de dados e muita concentração.

Em alguns momentos, todos discutiam sobre o resultado dos dados, falando ao mesmo tempo. Em outros momentos, tinha a impressão de que, entre o momento do lançamento dos dados, a verificação da pontuação obtida e a atuação do personagem de acordo com esta somatória de pontos, não se passavam sequer frações de segundos. E essa velocidade de acontecimentos era repetida a cada nova atuação de cada personagem presente à mesa.

Leitura, escrita, matemática, narrativa, agilidade, concentração. Esse era o cenário do RPG. A seriedade da narrativa era quebrada apenas pelos momentos em *off*<sup>6</sup>, quando as gargalhadas, muitas gargalhadas, enchiam o ambiente. Tenho certeza que não tive o melhor dos resultados, enquanto personagem. E a partir daí, como houve poucos encontros para jogar, restringi minha atuação ao papel de observadora, visando colher o máximo de dados possível a cada encontro. Valeu pela experiência, pela companhia e principalmente pela diversão!

---

<sup>5</sup> Segundo as regras de Lobisomem, os *Garous* são cruzamentos entre lobos e humanos que resultam em criaturas híbridas, meio lobo meio humanas, que podem transitar entre ambos os mundos.

<sup>6</sup> Momentos em que os jogadores não atuavam como personagens.

## 2. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O JOGO RPG

Antes de iniciarmos nossos apontamentos sobre o jogo de RPG, é importante ressaltar que, devido ao fato de não termos encontrado outras referências bibliográficas que tratassem do tema, baseamos a construção deste capítulo, quase que em sua totalidade, na obra de Sônia Rodrigues (2005) e, sobre alguns aspectos, nos manuais de jogadores e Mestres de RPG.

### 2.1 O RPG: breve histórico e perfil dos jogadores

Através da leitura de Freitas (2003), Rodrigues (2004) e de artigos virtuais<sup>1</sup> e impressos sobre o assunto, pode-se concluir que o Role Playing Game (RPG) não tem tradução perfeita para o português, mas em linhas gerais seria algo como Jogo Dinâmico, Jogo de Representação ou Jogo Interativo.

Criado nos Estados Unidos em 1973, o RPG chegou ao Brasil na década de 80, trazido por estudantes brasileiros que faziam intercâmbio em território norte americano. Segundo Rodrigues (2003) “o jogo surgiu a partir de uma combinação entre estratégias de guerra e a narrativa da fantasia, principalmente a de Tolkien<sup>2</sup>”.

Inicialmente, no Brasil, o jogo foi mais difundido entre os jovens de maior poder aquisitivo devido ao alto custo dos manuais de instruções e da necessidade de domínio da língua inglesa para compreensão destes livros, de modo geral escritos em inglês. Estas características tornaram o jogo mais comum entre os jovens das

---

<sup>1</sup> Vários sites de RPG foram encontrados através de sites de busca na Internet, porém, os mais consultados por nós para a realização deste trabalho foram [www.rederpg.com.br](http://www.rederpg.com.br) e [www.devir.com.br](http://www.devir.com.br).

<sup>2</sup> Tolkien (1892 – 1973), professor de Oxford, criador do mundo da Terra Média com mitologia e linguagem próprias, habitado por elfos, anões, magos e hobbits, povo de baixa estatura sem os predicados de coragem e excelência normalmente vinculados à palavra herói. Seu livro mais famoso talvez seja a trilogia O Senhor dos Anéis, que vendeu milhões de exemplares, mas a Silmarillion é o que descreve detalhadamente o mundo por ele criado, sendo o grande esquema narrativo de toda sua produção. O mundo criado pelo autor é semelhante ao do chamado de fantasia medieval e é considerado a fonte mais próxima do surgimento do Roleplaying Game, com a publicação em 1973, do Dungeons e Dragons. Existe outro RPG, o Middle Earth Roleplaying System, assumidamente baseado na obra de Tolkien. (RODRIGUES, 2005, p.25)

---

classes média alta e alta, como é o caso dos jovens participantes observados ao longo desta pesquisa.

Atualmente, os custos para se adquirir os materiais de RPG são mais baixos do que no início de sua entrada em nosso país e já é possível encontrar a grande maioria dos livros básicos de instruções para mestres e participantes traduzidos para o português em grandes livrarias. Porém, ainda que com custos mais baixos<sup>3</sup>, o RPG ainda permanece mais divulgado em meio aos jovens de maior poder aquisitivo.

No início desta pesquisa não nos deparamos com dados referentes ao RPG virtual na década de 80. A partir da década de 90 e com a possibilidade de aquisição de microcomputadores por um crescente número de pessoas em todo o mundo, uma versão virtual do jogo passou a ser difundida entre os jovens da época, adultos da atualidade, que tiveram a oportunidade de presenciar as primeiras tentativas de expansão e fixação do RPG em rede mundial. O jogo virtual, porém, difere em vários aspectos do jogo presencial, principalmente no que se refere à substituição da fala pela escrita no desenvolvimento das narrativas de alguns jogos.

Ao longo deste trabalho apresentaremos diversas questões levantadas pelos próprios jogadores de RPG virtual, inclusive pelos jovens envolvidos nesta pesquisa, a respeito de ambas as modalidades de diversão, entretanto já é possível adiantar que, mesmo vivendo em uma era onde a tecnologia computacional está cada vez mais acessível, os jogadores de RPG, de modo geral, têm preferência pela modalidade presencial devido a algumas peculiaridades ausentes no modo virtual. Podemos observar traços desta preferência nas seguintes falas dos adolescentes quando questionados, em entrevistas, sobre os aspectos positivos e negativos de ambas as modalidades de RPG, presencial e virtual:

Tirando a questão, tipo que poderia influenciar bastante na saúde da pessoa, pegando mais pela parte... digamos assim, mais... contato pessoal, essas coisas assim. O RPG virtual é bom em termos, porque você conhece muitas pessoas de várias localidades. Não só do Brasil, como de fora. Eu mesmo conheci

---

<sup>3</sup> Em Belo Horizonte, o custo dos livros varia entre R\$40,00 e R\$100,00 para os livros novos, dependendo da livraria e do livro. Estes manuais podem ainda ser encontrados em alguns sebos da cidade por cerca de dois terços do valor dos livros novos.

uma pessoa de Portugal, através do jogo de computador, né?!... virtual e... eu até chamei ele pra vir pra cá. Ele tá dizendo que tá vindo aqui pro Brasil e eu falei com ele que se ele quisesse podia até ficar na minha casa. No jogo presencial, você vai ter o contato pessoal com a pessoa, vai ter o contato físico. Você vai conhecer a pessoa diretamente. Você acaba aprendendo mais do que se você... descobre é... jeitos diferentes de interpretar é... acaba ajudando bastante na Matemática, porque você faz os cálculos, seus cálculos da criação do personagem, entendeu?! Você vai transferir um ataque contra o inimigo, você vai fazer o cálculo do dano que tá dando nele e coisas do gênero. Ajuda bastante no RPG... aliás, no Português, porque, igual, você tem que escrever a história melhor e isso influencia bastante no Português, na escrita, na interpretação de texto... (Pedro, 17)

No RPG virtual, bom é a interatividade, assim, com outras pessoas assim de outros países. Até mesmo, você conhece pessoas da sua cidade que você nunca viu e acabam se conhecendo no RPG. e o ruim é que vicia. Tem gente que vicia e não consegue largar dessas coisas. É isso que eu acho ruim, muito ruim. No RPG presencial, o mais interessante é você tá jogando com os seus amigos. Você pode interagir com eles. Você não precisa tá, “ah, eu tô jogando, eu sou esse anãozinho guerreiro” e beleza pode ser ele. Não. Você pode “virar” você de novo e zoar seu colega que fez alguma coisa errada (**momentos em off**) no jogo, essas coisas. (Luís, 16)

## 2.2 Algumas regras e o papel do Mestre

O jogo de RPG, de modo geral, conta com a presença de um mínimo de três jogadores e um narrador principal, conhecido como Dungeon Máster ou simplesmente **Mestre** na versão presencial e **Game Master** (GM) na versão virtual. Uma definição clara da importância e do papel deste personagem nos jogos de RPG é descrita em um de seus manuais, a primeira edição do livro de regras denominado **Dungeons & Dragons**, da então Editora Grow (sem data) e traduzida para o português, e nos ajuda a entender melhor seu papel nas duas versões do jogo:

O Dungeon Máster é um juiz e um narrador ao mesmo tempo. Ele é um jogador especial. Interpreta as regras do jogo e faz papel de todas as pessoas – e criaturas – que os outros jogadores encontram. Ao desenrolar das aventuras, o Dungeon Máster está ali para organizar a história. É como ter o escritor da história jogando no seu grupo. O Dungeon Máster também aplica o regulamento. Ele decide quando certas coisas são

---

possíveis e cuida para que todos os jogadores sejam tratados igualmente e se divirtam. (p.3)

De modo geral o RPG é definido como jogo, porém, tal definição exige alguns esclarecimentos de nossa parte. A princípio tomamos conhecimento da existência do RPG como jogo, através dos próprios jogadores, porém, após a leitura de alguns manuais, revistas especializadas sobre RPG e da pesquisa de Rodrigues (2004), foi possível perceber que o termo jogo, em seu sentido usual que implica na perda de um jogador em prol do mérito de outro, não cabia ao RPG. Segundo, os próprios manuais e relatos dos jogadores, nessa modalidade de diversão, as perdas, quando acontecem, são conseqüências da história e servem apenas para incrementar o enredo.

Analisando de outro ângulo, porém, o RPG apresenta regras, muitas regras. Estas regras, por sua vez, em diversos momentos incluem a utilização de dados, como veremos posteriormente. Sendo assim, jogo e narrativa ocupam papéis relevantes nesta modalidade de diversão. Pudemos comprovar isto ainda através da entrevista, via Internet, com o jogador *Encho*:

“É um jogo, pelo fato de se ter um dado. Já fiz experiências de RPG sem dado, só um jogo de narrativas e cada um interpreta seu personagem, mas não parece um jogo. Mais parece uma roda de contadores de histórias, se unindo para juntos formularem algo diferente. É até um ótimo divertimento, mas não é jogo. Jogo envolve táticas, probabilidades, conquista e derrota. O que torna o RPG um jogo eu acredito ser o dado, que é o que dá o fator “sorte” ao jogo. É nesse momento que os jogadores podem vencer ou perder, por mais que eles não estejam (necessariamente) competindo entre si.”

Talvez o conceito que melhor defina o RPG seja o que é apresentado na primeira versão do manual de regras para jogadores Dungeons & Dragons (sem data):

Dungeons & Dragons é um Roleplaying Game ambientado num cenário fantástico, cheio de magia. Nele, você interpreta um personagem podendo ser um importante guerreiro ou um astuto mago. As regras do **jogo** são usadas para **representar uma história**, uma aventura vivida pelos personagens. No caminho, você e seus amigos deverão trabalhar juntos, e não, uns contra os outros, para que possam conquistar tesouros, poder e fama para os personagens. Mas quem vence o jogo se

todos trabalham em grupo? Vocês ganham ou perdem como um time.” (p.3, grifo nosso)

Esta definição de RPG é a que mais se associa ao que pudemos observar junto ao grupo focal na versão de RPG presencial. Observamos, também, que ela se aplica quase na íntegra aos jogos virtuais, porém, a comunicação entre os jogadores acontece em tempo e hora determinados por eles, de acordo com suas possibilidades e disponibilidades. Este fator não impede que os jogos sejam realizados por grupos de participantes, mas torna mais difícil um encontro entre todos eles, ao mesmo tempo, como acontece em modo presencial.

Na modalidade presencial o RPG conta com a presença de um Dungeon Master ou simplesmente Mestre. Além de ter papel de narrador central da trama, é de responsabilidade do Mestre guiar oralmente as narrativas coletivas, acrescentando e/ou retirando personagens e características na descrição de cenários. Características estas fundamentais para que os personagens se localizem com clareza na narrativa e desenvolvam a trama, como é possível observar nos exemplos retirados de uma transcrição de jogo presencial:

**“Mestre R.:** Vocês vão continuar seguindo pelo corredor e ele vai dando umas sinuadas assim... O chão começa a ficar um pouco mais macio. À medida que vocês vão andando o chão vai ficando mais parecido com um tapete. Tá ficando mais confortável andar. E vocês não estão fazendo barulho...”

**“Mestre R:** Você vai se aproximando assim, Pedro pra tentar clarear um pouco mais. À medida que a tocha vai se aproximando, assim, pela sombra que você tá fazendo assim, né? Parece uma sala. É um vão maior. Não é um corredor não. É um lugar um pouco mais amplo. Você vai se aproximando assim, Pedro, tentando clarear um pouco mais. À medida... Você começa a ter uma visão maior. Você percebe que tá no meio de uma caverna. Você percebe isso porque você vê aquelas estalactites. Parece que você tá no meio de uma gruta...”

Nas versões virtuais, o Game Máster ou GM, também é responsável, em alguns casos, pela elaboração e apresentação das regras do jogo virtual, aos interessados.

Neste caso, as regras são elaboradas e/ou adaptadas das regras existentes nos manuais escritos no suporte de papel.

Ao que pudemos perceber, não é permitido aos GM's inventar novas regras para quaisquer modalidades do RPG sem que estas regras estejam embasadas em regras já existentes no papel. Vale ressaltar que, na modalidade virtual do RPG, o Game Master, além de ler para direcionar as histórias, precisa registrar suas regras e comandos de maneira escrita, bem como os jogadores como poderemos perceber mais adiante nesta pesquisa.

Os dados de RPG são específicos para este jogo, e assim como os manuais, são encontrados à venda em grandes livrarias ou pela Internet e geralmente são vendidos em kits. Além do dado comum com seis lados, estes kits contêm ainda, dados de quatro, oito dez, doze e vinte lados conhecidos respectivamente por d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Em ambas as versões de RPG, presencial e virtual, os dados são encontrados em várias cores, o que incrementa o visual dos jogos.



FIGURA 1 – Dados multifacetados utilizados em jogos de RPG.

Na modalidade virtual, os dados também são importantes, e seu papel, bem como na modalidade presencial, é fundamental na tomada de decisões. Sua rolagem acontece também de modo virtual e sob a supervisão do GM.

---

Cada sistema de RPG apresenta regras próprias. Estas regras incluem a utilização de dados, descritos em um capítulo à parte, nos livros de jogadores e mestres; e exige dos jogadores, além das habilidades de leitura e interpretação, grande agilidade matemática para auxiliar na contagem dos pontos obtidos. Nos manuais impressos ou virtuais são apontadas quais combinações de dados serão lançados e em qual quantidade, para determinar o sucesso ou fracasso do que anseia o personagem naquele momento.

Caso surja alguma situação inusitada, os jogadores do modo presencial podem discutir entre si sobre a melhor solução dos impasses ou ainda consultar os manuais (que geralmente se encontram no local do jogo) para decidir qual a melhor postura a tomar frente ao resultado dos dados. Em modo virtual, as situações inusitadas devem ser levadas ao mestre para, através de sua intervenção, resolver o destino dos personagens.

Outro item necessário às narrativas de RPG são as fichas de construção de personagens<sup>4</sup>, onde são descritas todas as características principais que cada indivíduo deve apresentar para a participação no jogo. As matrizes destas fichas encontram-se nos livros de regras de jogadores e podem ser xerocadas, copiadas manualmente ou impressas e é necessário que sejam preenchidas no início de cada campanha<sup>5</sup> tanto em modo presencial como em modo virtual. A lista das características dos personagens apresenta grande quantidade e variedade de itens e seu preenchimento exige muita leitura, escrita e realização de cálculos pelos participantes<sup>6</sup>.

O preenchimento das fichas exige dos participantes muito domínio das regras do jogo e conseqüentemente um fluxo intenso de leitura. No ato do preenchimento dessas fichas, os jogadores necessitam dos manuais de RPG ao alcance de suas mãos. As características dos personagens encontram-se divididas entre Atributos (físicos, sociais e mentais), Habilidades (talentos, perícias e conhecimentos),

---

<sup>4</sup> Apresentadas a posteriori no capítulo que trata da leitura e da escrita de adolescentes no RPG.

<sup>5</sup> Conjunto de jogos de RPG que tratam da mesma narrativa. As campanhas podem levar semanas, meses e, em alguns casos, anos.

<sup>6</sup> Algumas características dos personagens são decididas através do lançamento de dados e da contagem dos pontos obtidos, que são ainda adequados a tabelas de pontuações presentes nos manuais.

---

Vantagens (qualidades e defeitos, antecedentes, fé, humanidade, vitalidade, força de vontade, virtudes, experiência e combate) entre outras subdivisões, que apuram e diferenciam as personagens entre si.

A escolha dos personagens também não acontece de modo aleatório. Os livros de regras são específicos para cada jogo e apresentam uma série de personagens que podem ser criados para aquele jogo. Optar por determinado personagem no jogo, como, por exemplo, um anão, implica em consultar as características gerais para a classe dos anões, com a opção de acrescentar a ele peculiaridades que o individualizem em meio aos demais anões da trama. Em alguns casos, as características dos personagens podem ser associadas, formando um personagem modificado e mais forte, por exemplo, um anão-mago, que conta com características como força e magia.

Retomaremos a discussão sobre as fichas dos personagens mais adiante, porém já é possível adiantar que a conservação da ficha é de grande importância ao longo das campanhas, principalmente porque muitas vezes um jogador participa de mais de uma campanha e pode representar diferentes papéis entre elas. A preservação das fichas é de fundamental importância também para o Mestre ou GM que, em caso de dúvida sobre algum atributo de determinado personagem, pode contar com estas para se orientar sobre suas decisões.

As campanhas de RPG são comuns em jogos presenciais e virtuais e acontecem geralmente em momentos e locais diferenciados, podendo concentrar um mesmo grupo ou grupos distintos de participantes. É através das fichas que acontece o controle dos personagens pelo narrador e condutor da trama principal, e pelos próprios participantes, evitando que estes se percam entre as campanhas. Outra forma de se manter a seqüência da narrativa entre as campanhas é dada por algumas anotações do mestre em cadernos ou folhas avulsas que possam ser consultadas posteriormente.

Em ambas as modalidades de diversão, compete ao mestre o papel de direcionar a história que vai se desenrolar e de motivar as falas dos demais componentes do

grupo. Ele necessita, para isso, conhecer bem todos os personagens da trama. A ele também cabe conhecer as características principais de cada personagem envolvido no jogo, bem como criar personagens secundários e terciários, que também poderão enriquecer as narrativas. Além disso, é ainda responsável pela descrição de cenários e épocas com detalhes, procurando fazer com que estes se tornem significativos para os participantes. É necessário que o Mestre leve os participantes a terem em sua mente a visão clara de onde se situam e do que se passa ao seu redor, como se estivessem realmente presentes naquele local e naquele momento. Segue um exemplo de pequeno trecho de narrativa presencial de RPG, onde fica clara a responsabilidade do papel exercido pelo Mestre:

**Mestre R.:** Agora recapitulando... onde nós realmente estamos?

**Rafael:** Nós estamos no meio do corredor. Acabamos de matar o touro.

**Pedro:** Abrimos uma porta que quem abriu foi a M. porque eu não consegui abrir! (Risos)

**Rafael:** Ele abriu, abriu a porta e não conseguiu derrubar.

**M.:** Isso é papo de quem quer perder...

**Rafael:** Não, é papo de quem quer ressuscitar o personagem lá.

**Pedro:** É papo de quem quer um personagem novo com mais de 10.000 pontos de vida... (risos)

**Mestre R.:** é. Não tem muito mais o que descrever...

**M.:** (fala incompreensível)

**Pedro:** Que eu tinha usado augure... magia augure...

**M.:** Fala o oráculo. Repete o oráculo (voltando-se para o Mestre R.).

**Mestre R.:** Ah! Eu não lembro de todas as palavras não...

(...)<sup>7</sup>

**Mestre R.:** O caminho é este, mas a resposta não está aqui.

(...)

**Mestre R.:** E agora?

**M.:** Acho que devemos seguir e não entrar no corredor de onde o touro, o minotauro veio.

**Rafael:** Eu acho que já que a resposta está aqui, vamos procurar aqui.

**Mestre R.:** Não... O caminho é este, mas a resposta não está aqui... (insiste o Mestre R., repetindo as palavras de um oráculo que esteve presente muito antes na história)

**M.:** Então, vamos procurar a resposta em outro lugar.

**Rafael:** Então... Vamos seguir por aqui (diz isso apontando para o esboço, desenhado a lápis, pelo mestre, de um mapa da

---

<sup>7</sup> Os trechos demarcados com esta pontuação correspondem a trechos de conversas muito extensas dos jogadores sobre assuntos extra-jogos (em off) ou ainda a trechos que não puderam ser transcritos devido à imprecisão das falas.

área e do caminho onde os personagens supostamente estão). Não há o que temer!

**Pedro:** Vamos seguir nessa direção aqui (também aponta para o mapa, porém, na direção oposta a de Rafael). Seguindo reto...

**M.:** Rápido, antes que apareça mais alguém... (diz M. aparentemente concordando com Pedro).

**Rafael:** Ninguém nunca concorda comigo. Vamos entrar por aqui gente... (risos)

(...)

**Mestre R.:** Ele não vai na frente, véio...

(risos coletivos)

**Rafael:** Quem vai na frente é o Pedro que tá com a tocha. (Essa tocha é um acessório que já pertencia ao personagem Caea Koyos, representado por Pedro, de outra rodada da história).

**Pedro:** Não necessariamente eu preciso ir na frente, véio. A tocha ilumina mais dessa vez...

**M.:** Quem vai na frente?

**Mestre R.:** Sempre os guerreiros ou os rangeres. Os homens de armas vão na frente!

**Rafael:** Qual é o problema em entrar ali, véio?

**Mestre R.:** Quem tá com a tocha?

**Pedro:** Tá comigo.

(...)

**M.:** Qual é a ordem? (pergunta a jogadora referindo-se à ordem dos personagens ao caminhar).

**Pedro:** A ordem é: Elmiros na frente, Chandler, eu (Caea Koyos) e você (referindo-se a M.).

**Rafael:** Elmiros tem que morrer, sô. Existem vinte e quatro possibilidades... (referindo-se às possibilidades de alternância dos personagens na fila).

**Pedro:** As possibilidades nós vamos usar sempre. Um de vocês dois na frente, ou um dos dois atrás ou os dois na frente. Pronto!

**Mestre R.:** Vocês calculam o espaço que tem pela largura da carcaça do touro. Ele ocupa 80% do corredor.

(...)

**Mestre R.:** Vocês vão virar para a esquerda ou continuar reto?

**Todos:** Continuar reto!

**Mestre R.:** Vocês vão continuar seguindo pelo corredor e ele vai dando umas sinuadas assim...O chão começa a ficar um pouco mais macio. À medida que vocês vão andando o chão vai ficando mais parecido com um tapete. Tá ficando mais confortável andar. E vocês não estão fazendo barulho...

**Rafael:** Alguém pode lançar um rastrear (lançamento de dados para ver se o personagem pode ou não detectar o que está à sua volta).

**Mestre R.:** Pode... Mas não vai adiantar... Tá, vai... Não tem pegadas...

**Pedro:** O chão mudou?

**Mestre R.:** Não... O chão continua sendo de pedra, mas por alguma razão que vocês não conseguem identificar, vai

acontecendo isso. Pode não ser no chão. Pode ser em vocês, assim... Pode não ser nada no chão...

**Pedro:** Tá mais fácil andar. Estranho... Muito estranho... O chão parece estar mais macio...

**Mestre R.:** Vocês continuam andando assim... de repente a luz da tocha se depara com uma porta de madeira, muito diferente daquelas que vocês já tinham visto, fechando o meio do caminho.

**Rafael:** Elmiros, faça o serviço.

**M.:** Mas o que é que tem na porta? Você falou que essa é diferente.

**Mestre R.:** As outras portas que vocês estavam encontrando, era tudo de pedra e a porta era de metal, sem maçaneta e tinha os três símbolos assim... E essa é uma porta de madeira, na vertical, assim...

**Pedro:** Eu vou tentar abrir a porta.

**Mestre R.:** Você encosta a mão na porta assim, e ela abre (o Mestre reproduz o som do ranger da porta).

**Mestre R.:** (risos) Elmiros, faça o serviço... (em tom de gozação, pois o jogador que corresponde ao personagem Elmiros, Chico, não está presente, então se ele morrer, não tem problema).

(Todos riem)

**Rafael:** Vamos entrar.

**Pedro:** O que é que tem lá assim? (pergunta para o Mestre R.).

**Mestre R.:** Tá escuro! A tocha não ilumina muito para dentro assim...

**Rafael:** Mas continua o corredor?

**Mestre R.:** Você não consegue ver. Tá muito escuro lá dentro.

**Pedro:** Mas eu consigo ver.

**Mestre R.:** Não. A luz da tocha te atrapalha, incomoda sua visão.

**Pedro:** Não... mas a tocha ajuda na visão...

**Mestre R.:** Não! Atrapalha, Pedro!

**Pedro:** Não. (fala incompreensível) vermelho...

**Mestre R.:** Ah é! Quem vai entrar?

(...)

**Mestre R.:** Da onde você tá, não consegue ver.

**Pedro:** Então entre Caea Koyos, Elmiros, eu e Anariaton.

**Mestre R.:** Você vai se aproximando assim, Pedro pra tentar clarear um pouco mais. À medida que a tocha vai se aproximando, assim, pela sombra que você tá fazendo assim, né? Parece uma sala. É um vão maior. Não é um corredor não. É um lugar um pouco mais amplo. Você vai se aproximando assim, Pedro, tentando clarear um pouco mais. À medida... Você começa a ter uma visão maior. Você percebe que tá no meio de uma caverna. Você percebe isso porque você vê aquelas estalactites. Parece que você tá no meio de uma gruta...

**Pedro:** Eu vou olhar em volta assim para ver se tem alguma coisa para iluminar assim uma tocha na parede, assim...

**Mestre R.:** Você vai olhando assim... É uma gruta. Você tá no meio de uma gruta. Você sente um cheiro de umidade muito forte assim, e as pedras tão gotejando.

Pedro: Vamos nos adentrar.

**Mestre R.:** Todos entram, ou não?

**Rafael:** É...

**M.:** Eu não chego a entrar não. Eu vou ficar perto da porta segurando a porta para ela não fechar para sempre! (risos).

**Mestre R.:** Então, dentro da sala, assim... Vocês três estão dentro da sala assim... Vocês vão chegando e vão sentindo um cheiro muito forte de umidade. Aquele cheiro de mofo, muito forte. Vocês vão entrando assim... Vocês vêm que tem uma poça d'água enorme. Parece um lago, alguma coisa...

**Pedro:** Eu queria abrir um mapa, alguma coisa...

**Mestre R.:** Como assim? Não tem mapa, Pedro. Tem uma água. Um barulho de gotejar constante...  
(continua...)

No trecho acima é possível perceber que o papel do Mestre na narrativa vai além de descrever os lugares, por onde os personagens deverão seguir e da inserção de novos personagens na trama. Compete ao mestre ainda a responsabilidade de instigar (e, em alguns momentos, ponderar) as falas de todos os personagens e de coordenar o jogo de maneira tal que todos os participantes mantenham-se integrados à proposta ficcional e cientes das regras pré-estipuladas. É possível perceber bem alguns trechos que o Mestre procura detalhar ao máximo as características do ambiente em que os personagens se encontram.

### 2.3 Os sistemas ou principais vertentes

Outra característica de extrema importância no RPG está ligada à diversidade e à infinidade de temas abordados nas narrativas. O jogo apresenta-se dividido em três vertentes principais: D&D, voltado para as narrativas épicas; Gurps, envolvendo situações atuais e futuristas e Vampiro, a máscara, envolvendo histórias épicas, atuais e futuristas. Essas vertentes se subdividem em inumeráveis outras subvertentes, em que algumas narrativas podem ser entrelaçadas. De modo geral, porém, a essência das vertentes é a mesma: narrar histórias, introduzir novos personagens à trama, criar novos e atraentes cenários, rolar dados, preencher fichas.

Uma vez que o objetivo deste trabalho não é analisar os jogos de RPG em maior profundidade, mas, sim, analisar as produções escritas e as leituras derivadas

---

desses jogos, restringiremos as explicações sobre o jogo apenas ao necessário, tomando como referência a tese de doutorado de Sonia Rodrigues (2004) sobre o tema. Maiores detalhes sobre estes sistemas podem ser encontrados no livro<sup>8</sup> desta mesma autora. Passaremos a seguir a um breve resumo simplificado de cada sistema:

### 2.3.1 Dungeons & Dragons (D&D)

Primeira versão dos jogos épicos, criada por Gary Gygax e Dave Arneson na década de 70. Seu primeiro manual era composto de poucas páginas com instruções diretas e poucas possibilidades de construção de personagens e cenários. Posteriormente foi substituído por uma versão mais estendida e com maiores possibilidades de variação dos personagens, novas características e novas opções de cenários, denominada Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Segundo Rodrigues (2004),

“a edição norte-americana do AD&D é de 1989 e tem como autor principal Davi “Zeb” Cook, apesar de – como em todos os RPGs – ter vários co-autores e jogadores experientes que testam o jogo e fazem sugestões, os players test.” (p.69)

O AD&D agora é composto não apenas de um, mas de três manuais, sendo eles o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e ainda o Livro dos Monstros, todos em versão colorida, diferentemente da versão primária, em preto e branco.

Ainda segundo Rodrigues (2004)

“O principal objetivo do jogo é o divertimento e a interação com outras pessoas. Trata-se de um jogo de fantasia heróica, que pode ser jogado, num paralelo histórico do início do período medieval na Europa até a Renascença. O objetivo das aventuras no AD&D pode ser a salvação de uma princesa, proteger uma aldeia atacada por monstros ou a procura por um objeto mágico.” (p.70)

---

<sup>8</sup> Carlos Eduardo Lourenço, diretor da Ludus Culturalis define o livro de RODRIGUES, 2005 como “um estudo que registra as formas como os mestres de RPG se apropriam de personagens e tramas literárias, procurando recompor estes elementos e contar uma nova história e fazendo um paralelo com o processo narrativo de Monteiro Lobato, provavelmente o maior autor infanto-juvenil deste país. Um livro importante para qualquer pessoa que queira entender a estrutura e o funcionamento de uma aventura de RPG”.

---

Segundo R. ainda, na época do lançamento o AD&D apresentava custo elevado, porém, todos os jogadores e admiradores do jogo investiram nos manuais, então divididos entre Livro do Jogador e Livro do Mestre. Cerca de seis meses depois do lançamento de AD&D, possivelmente como estratégia para garantir o volume de vendas, foi lançada a nova versão do D&D um pouco mais completa denominada D&D 3.5. Os jovens que já haviam investido na compra dos manuais da versão AD&D não tinham agora condições de investir na versão mais moderna composta de três manuais: Livro do Jogador, Livro do Mestre e agora o Livro dos Monstros. Desta forma a maioria dos jogadores adotou os livros de AD&D como manuais permanentes para jogar, como é o caso do grupo pesquisado, que só recentemente, no fim desta pesquisa, adquiriram os manuais de D&D 3.5.

Os adolescentes desse grupo fazem uso dos manuais de AD&D em suas narrativas sempre associados a outros manuais. Entre as três vertentes do RPG apresentadas aqui, podemos afirmar seguramente que a preferência dos jovens se dá pelas narrativas épicas presentes em AD&D.

### **2.3.2 Gurps (Generic Universal Roleplaying System)**

O jogo Gurps data do período intermediário ao lançamento de D&D e AD&D e traz em sua essência algumas características destes jogos. Segundo Rodrigues (2004),

“O Gurps tem a forma de um programa de computador, ou seja, o leitor do módulo básico, mestre, jogador, ou candidato a qualquer uma das funções, pode ‘entrar’ em qualquer ‘sub-rotina’ sem um roteiro obrigatório de passos.” (p.85) (...) “O efeito é algo semelhante a ver o Microsoft Word (ou qualquer outro processador de texto) impresso na ordem de interesse de seu usuário” (p.85).

Os manuais de jogadores não apresentam uma seqüência lógica de apresentação, tal como presenciamos nos livros convencionais, página a página. O leitor, em várias passagens do livro, é convidado a dar seqüência à sua leitura várias páginas à frente ou atrás no texto, o que demonstra uma estratégia diferente da linearidade na leitura, como podemos observar nas figuras 2 e 3 e também nas figuras 4 e 5 deste

capítulo, quando é proposto ao leitor que opte por uma seqüência das jogadas de acordo com o resultado obtido no lançamento de dados.

# 12

## TESTES DE HABILIDADE

### Falha Crítica e Sucesso Decisivo

Um *sucesso decisivo* é um resultado particularmente bom em um teste de habilidade, conseguido da seguinte maneira:

Um resultado igual a 3 ou 4 é sempre um sucesso decisivo.

Um resultado igual a 5 será um sucesso decisivo se seu nível de habilidade efetivo for 15+.

Um resultado igual a 6 será um sucesso decisivo se seu nível de habilidade efetivo for 16+.

Em geral, o GM determina o que acontece quando você consegue um sucesso decisivo. É sempre alguma coisa boa; quanto melhor o resultado, maior o "bônus" que ele lhe dará. O GM poderá dar um bônus extra se o resultado conseguido estiver bem abaixo do número exigido, mesmo não sendo um sucesso decisivo.

Um *Golpe Fulminante* é um sucesso decisivo conseguido em um ataque. O GM usa a *Tabela de Golpes Fulminantes* (pág. 202) ao invés de ele mesmo determinar o resultado.

Uma *Falha Crítica* é um resultado particularmente ruim em um teste de habilidade, conseguido da seguinte maneira:

Um resultado igual a 18 é sempre uma falha crítica.

Um resultado igual a 17 será uma falha comum se seu nível de habilidade efetivo for maior ou igual a 16, e uma falha crítica se seu nível de habilidade efetivo for menor do que 16.

Qualquer resultado 10 pontos acima de seu nível de habilidade efetivo será uma falha crítica, ou seja 16 para um nível igual a 6, 15 para um nível igual a 5, etc...

Em geral, o GM determina o que lhe acontece quando você sofre uma falha crítica. É sempre alguma coisa ruim; quanto pior o resultado, pior a consequência. O GM poderá penalizá-lo se você obtiver um resultado muito maior do que o exigido, mesmo que não tenha sido uma falha crítica. É bom lembrar que em algumas situações (ex.: desarmar uma bomba) falhar por 1 pode ser tão mortal quanto falhar por 10.

Um *Erro Crítico* é uma falha crítica durante um ataque. As consequências deste tipo de erro não são estabelecidas pelo GM, mas encontram-se descritas na *Tabela de Erros Críticos* (pág. 202).

Estas regras podem variar um pouco em situações específicas. Ex.: Um resultado maior ou igual a 14 representa automaticamente uma falha em um teste de IQ para evitar os efeitos de uma fobia ou desvantagem mental (v. pág. 30).

Quando um personagem tenta usar uma de suas perícias, atacar um adversário ou realizar uma tarefa, três dados são lançados para determinar se ele foi bem sucedido ou não. Isto é um *Teste de Habilidade*. Algumas vezes é você quem joga, em outras é o Mestre quem joga por você (veja a coluna lateral na pág. 87).

Para que o personagem seja bem sucedido, o resultado da jogada deve ser *menor ou igual* ao nível de habilidade da perícia que ele está testando. Se você estiver, por exemplo, tentando forçar um cadeado e o seu nível de habilidade em Arrombamento for igual a 9, isto significa que você precisará obter um resultado menor ou igual a 9 numa jogada com 3 dados.

Existirão, em vários casos, regras especiais que introduzirão modificadores para o tipo de ação que se está tentando realizar. Por exemplo, a descrição da perícia Arrombamento específica que um personagem trabalhando no escuro estará submetido a um redutor igual a "-5" em seu teste de habilidade. Isto significa que devemos *subtrair* 5 do seu NH naquela tentativa.  $9 - 5 = 4$ ; portanto, no escuro, um personagem cujo NH em Arrombamento é igual a 9 terá que conseguir um resultado menor ou igual a 4 para ser bem sucedido. Não é impossível, mas bastante difícil.

Além disso, o cenário pode impor seus próprios modificadores, que facilitarão ou dificultarão a resolução de uma situação. Admitamos, por exemplo, que um determinado cadeado é antiquado e tosco. O cenário específica (ou o GM havia determinado anteriormente) que este cadeado tem um bônus de +10 por ser tão primitivo.  $9 + 10 = 19$ ; portanto, seu personagem, com o NH igual a 9 em Arrombamento precisaria de um resultado menor ou igual a 19. Como o maior resultado possível numa jogada com 3 dados é 18, o sucesso parece estar assegurado. Isto é quase verdade - veja *Falha Crítica* na coluna ao lado.

Todas as modificações são cumulativas. Suponhamos que você esteja tentando abrir aquele cadeado antigo ... no escuro. Neste caso, os dois modificadores devem ser aplicados.  $9 - 5 = 4$ , que somado com 10 dá 14. Logo, você precisa de um resultado menor ou igual a 14.

Seu NH *efetivo* é igual ao seu nível básico, mais e/ou menos os modificadores. No exemplo acima, sua habilidade efetiva é 14. Você não pode tentar uma jogada se seu NH efetivo for menor ou igual a 3, a menos que você esteja tentando uma *jogada de defesa* (pág. 98).

### Testes com Níveis Pré-definidos

Algumas atividades *não podem* ser tentadas por pessoas que não tenham a habilidade necessária para tanto. Ventriloquismo, física nuclear e magia são exemplos disso.

No entanto, existem outras que podem ser tentadas mesmo por pessoas completamente sem treino. Somente um guerreiro é capaz de usar habilmente um montante, mas *qualquer pessoa* pode apanhar um e empunhá-lo. Natação, interrogatório e mímica são exemplos de coisas que podem ser tentadas por qualquer indivíduo sem treinamento, com uma chance razoável de sucesso.

Estas opções, que *qualquer personagem* pode tentar empreender — mesmo aqueles que não possuem a Perícia Específica para realizá-la —, são consideradas condicionadas a alguma outra Perícia que ele possua, ou qualquer um de seus Atributos Básicos. *Por definição*, o seu *nível de habilidade* será igual ao da Característica que serviu como base, alterado por um redutor. O NH em Arrombamento, por exemplo, está baseado na Inteligência (IQ). Assim, quanto mais esperto você for, maior a sua chance de abrir o cadeado, mesmo sem treinamento. Da mesma maneira, Cavalgar está baseada na Destreza (DX). Mesmo que você não tenha nenhum treino em equitação, seus instintos o ajudarão a se manter montado sobre o cavalo e, quanto melhor for a sua coordenação, maior a sua chance de sucesso. A descrição de cada uma das Perícias (cap. 7) indica a quais outras elas estão *condicionadas*.

Certamente é muito melhor ter treino! Quando se usa o nível de habilidade de uma outra perícia, ele sempre estará submetido a um redutor. Caso o personagem não tenha treino em Arrombamento, por exemplo, ele deverá assumir, por definição, o valor "IQ-5". Ou seja, se você tiver uma inteligência igual a 10, será considerado capaz de abrir um cadeado comum, sempre que obtiver um resultado menor ou igual a 5 em lances de 3 dados — *mesmo que não*

FIGURA 2 – Capítulo 12 – Teste de Habilidade. Em destaque uma das referências que o livro apresenta aos jogadores, remetendo-os a páginas posteriores ou prévias. Característica da vertente GURPS.  
Fonte: JACKSON, Steve, 1994, p.86.

---

Esses manuais de Gurps apresentam ainda muitas siglas em inglês como IQ (Intelligence) ou PC (Player Character), o que não acontece com os manuais das outras duas vertentes AD&D e Vampiro, a Máscara. Outra característica muito presente no livro do jogador desta vertente é a presença de uma série de observações escritas sob a forma de colunas verticais nas bordas dos textos, que indicam passo a passo como seguir, da melhor maneira possível, as regras estabelecidas. Estas observações são muito úteis ao recém chegado ao jogo.

Outra peculiaridade deste manual é a possibilidade de se jogar RPG individualmente. É a única vertente do jogo que possibilita jogadas individuais e ainda fornece dicas sobre a melhor maneira de realizar esta tarefa, como podemos observar neste trecho extraído de um dos capítulos finais do módulo básico para jogadores de Gurps, denominado “*Uma noite de trabalho – Aventura solo introdutória*”, que segue na íntegra no ANEXO 02 desta pesquisa:

Esta é uma aventura solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de um mestre (GM). Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que não conheça as regras de GURPS. Esta aventura foi planejada para ensinar estas regras ao longo de seu desenrolar. É mais divertido jogá-la e ver como as coisas funcionam, do que ler 256 páginas de uma só vez. (p.218)

As instruções do jogo prosseguem no item denominado “Como jogar”:

A aventura é dividida em parágrafos numerados. Eles não devem ser seguidos na ordem numérica, pois não farão sentido. Ao invés disso, leia o parágrafo 1 e pule para o parágrafo indicado no texto. A maioria dos parágrafos terá pelo menos duas alternativas, e alguns deles várias. Algumas vezes, você poderá escolher à vontade; outras, o parágrafo para o qual deverá se dirigir, dependerá do resultado de um lance de dados. (p.218)

Ao longo do texto, são apresentadas ao jogador outras dicas, como aquelas que se referem aos materiais necessários para a realização do jogo, como ensinar o jogo aos amigos e, por fim, é apresentada a proposta de história a ser seguida pelo interessado e as propostas de atuação e prosseguimento na trama:

---

Você é um ladrão e dos bons. Sua especialidade é roubar ricos – “Não por uma questão de nobreza”, como se costuma dizer, “é que os pobres não têm nada para se roubar!” Esta noite, você está rondando uma parte da cidade particularmente rica. Você não vem aqui com frequência; a entrada do bairro é muito bem vigiada. A grande chance surgiu esta noite, quando o vigia achou a garrafa de uísque que você deixou para ele. Você entrou furtivamente assim que ele adormeceu. A noite está esplêndida para um ladrão; a lua brilha quase tão intensamente quanto o sol. Você examina as janelas, enquanto desliza entre as sombras, e logo descobre uma que não está trancada. Enfia a lâmina de seu punhal no vão e levanta a aldrava. Vá para o primeiro parágrafo (p.219)

Seguem-se, então, uma série de informações sobre os objetos pessoais do ladrão (no caso o personagem envolvido na trama), uma solicitação de rolagem de dados pelo jogador e também dicas de páginas que podem ser consultadas para tirar dúvidas. A partir daí e de acordo com o resultado obtido no lance de dados, o jogador dá continuação à narrativa seguindo as seguintes instruções: “Se você for bem sucedido, vá para o parágrafo 128. Em caso de falha (não alcançar pontuação suficiente no lance de dados, em relação à pontuação proposta pelo jogo), desvie para o parágrafo número 102 (p.219)”. Estes parágrafos, numerados no livro de 1 a 184, em ordem crescente, permitem ao jogador inúmeras combinações entre si e possibilidades de desenvolvimento da trama, através da variação da linearidade do texto.

Esta vertente do RPG é com certeza aquela que dá maiores possibilidades de criação de jogos aos participantes, uma vez que não apresenta regras rígidas ou mundos específicos e não enfatiza, como as outras, a narrativa. Além disso, GURPS não apresenta tempo específico (como o caso de AD&D: épico) e permite aos jogadores a sequenciação da trama de acordo com o tempo e o espaço que a imaginação do jogador desejar. Em outras palavras, GURPS pode ser aplicado em fatos ou histórias vivenciadas ou imaginadas no cotidiano dos jogadores de acordo com seu interesse. Por exemplo: o jogador pode associar o jogo ao seu cotidiano escolar, acrescentando personagens fictícios (monstros, ladrões, anões, entre outros) a esse cotidiano, transformando, assim, a realidade em narrativa ficcional.

---

Nessa modalidade de jogo, o papel do Mestre, quando este é presente, também é diferenciado do das demais vertentes. Segundo Rodrigues (2004), “o Mestre é menos controlador das atitudes sociais dos jogadores, mais divertido do que no AD&D e menos investido da responsabilidade poética<sup>9</sup> do que o narrador em Vampiro.” (p.95).

Em resumo, GURPS é a modalidade de RPG que dá maiores possibilidades de criação aos jogadores, mas, mesmo assim, segundo o que pudemos perceber entre os adolescentes do grupo focal, a ausência de regras fixas e a grande variedade de possibilidades de interpretação a deixam em última colocação, por afinidade, entre as três vertentes.

### 2.3.3 Vampiro, a máscara

Esta parece ter sido a vertente do RPG que mais chamou a atenção de Sonia Rodrigues em seu livro<sup>10</sup>, uma vez que ela dedica grande parte dele à análise detalhada de “Vampiro, a máscara”. Segundo ela, “Vampiro” é, sem dúvida, dos livros examinados, o RPG que coloca com mais clareza e simplicidade o que significa o Roleplaying Game e o que relaciona melhor elementos da narrativa ficcional com o jogo.”

O lançamento de Vampiro, por Rein Hagen, data de 1992, nos Estados Unidos, e seus manuais podem ser considerados os mais vendidos em todo o mundo rpgista<sup>11</sup>, depois de D&D e AD&D. O prefácio da primeira edição do Guia do Jogador dessa modalidade de RPG, datado de 1995, define claramente quais são os objetivos do jogo:

---

<sup>9</sup> Acredito que aqui a autora se refira à linguagem mais rebuscada e/ou mais sofisticada que os Mestres de Vampiro, a máscara, tenham que usar nas narrativas por se tratar de narrativas mais contextualizadas que GURPS, jogo voltado para as vivências e falas cotidianas.

<sup>10</sup> Baseado em sua tese de doutorado.

<sup>11</sup> Termo comumente utilizado em revistas especializadas em RPG referente às características das pessoas que são adeptas dos jogos de RPG.

A essência de Vampiro reside em seus personagens mortos-vivos, que são símbolos do Bem e do Mal. Mais poderosos que qualquer ser humano, e ainda assim amaldiçoados com deficiências de proporções épicas, cada vampiro é um reflexo único de seu criador e, como tal, apresenta apenas uma semelhança superficial com os outros Membros. A alma de um vampiro é a sua individualidade. Isto significa que não devemos negligenciar nenhuma oportunidade de tornar cada personagem ainda mais único. “Vampiro: Guia do Jogador” é uma compilação de informações novas, regras e idéias voltadas para tornar o seu personagem o mais interessante possível. (p.4)

Vale ainda completar esta descrição tão cuidadosa com as palavras de Rodrigues (2004) sobre a descrição do jogo “Vampiro” é colocado como um jogo para aqueles que são capazes de ‘saborear seu clima’ neogótico, romântico, mas ‘mesclado ao atual e hipercinético mundo da MTV’, num claro resgate da estética *dark*’. (p.102)

Esta modalidade de diversão parece ser a que permite maior abertura à presença de garotas nos jogos, não apenas por sua trama envolver um mundo mais sensual, que abre espaço à feminilidade, mas também por manter certa distância das lutas bélicas e dos combates presentes em D&D e posteriormente em AD&D.

## 2.4 As preferências dos jovens da pesquisa

Sobre a opinião dos jovens desta pesquisa a respeito desta vertente de RPG, foi possível observar, que “Vampiro, a máscara” ocupa o ranking das modalidades do jogo ao lado de AD&D. Isto fica claro em alguns trechos das entrevistas realizadas com os participantes individualmente, nas quais eles são questionados sobre sua vertente preferida de RPG e sobre o porquê desta opção:

“Vampiro, a máscara” ou “Lobisomem”. Por que acaba que o History Teller, que é como é chamado esse sistema de jogo que é o “Vampiro, a máscara”, “Lobisomem” e “Mago”, ele é mais atual, mais pra interpretação. Igual, por exemplo... Tem grupos... Igual meu irmão mesmo... Ele criou a história de BH em relação ao History Teller e ele modificou a história de BH toda. Modificou assim é... Ele pegou a história de BH e colocou como que as pessoas que modificaram a história de BH fossem lobisomens, magos e vampiros”.(Pedro, 16).

“D&D. Medieval. Acho que é fantástico. Ah! Acho que o medieval do RPG é um pouco diferente do medieval da história da civilização humana, entendeu?! Então eu acho que por ser um mundo tão... imaginário, tão... é... com possibilidade de várias outras... é a realidade assim que, mais me fascina. É... dentro de um RPG medieval, você pode ter Vampiro e Lobisomem, mas acho que dentro de Lobisomem e Vampiro você não pode ter um RPG medieval igual o do medieval. O Vampiro e o Lobisomem são muito mais voltados para a atualidade”. (Chico, 16).

“Eu gosto muito de “Lobisomem” pelo misticismo. Assim... essas coisas místicas me atraem muito... esse negócio de amuleto, [palavra incompreensível] de brincadeirainha, rituais... não que seja aqueles rituais“ nossa aquele cara é macabro”, não sei, ritual do demônio e tal... eu gosto dessa coisa mística, tipo indígena, assim... acho isso muito, muito legal, bem “Lobisomem” (risos).” (Luiz, 15)

Ao longo desta pesquisa, e através da participação em jogos junto ao grupo de jovens, não tivemos maiores oportunidades de presenciar a realização de uma campanha que incluísse somente jogos de “Vampiro<sup>12</sup>”. Por isso, vamos nos restringir apenas aos esclarecimentos técnicos sobre os manuais, a proposta central do jogo – a interpretação feita pelo jogador em quaisquer momentos históricos de um vampiro – e a opinião dos jovens quanto a esta vertente.

Vale lembrar que o grupo de jovens colaboradores para esta pesquisa, no estilo presencial, fez uso, em quase todos os jogos por nós presenciados, da vertente AD&D. O mesmo ocorreu quando buscamos exemplos na modalidade virtual.

## 2.5 Jogadoras e romances em jogos de RPG segundo os adolescentes

Em conversas informais, quando questionamos os jovens envolvidos nos jogos de RPG sobre a pouca presença feminina e sobre uma possível participação de mulheres nos jogos, fomos informadas de que as garotas não gostam muito dos combates e batalhas presentes nos mesmos.

---

<sup>12</sup> Presenciamos apenas um jogo que se baseava na essência das regras de “Vampiro, a máscara”, que, na verdade, tratava-se de uma subvertente do jogo denominada Lobisomem, porém, devido ao horário e ao local de realização do jogo (na casa dos entrevistados, sábado, às 22h), nossas observações (que se estenderam até as 23h30) foram insuficientes para tirar maiores conclusões sobre esta vertente.

Em outro questionamento sobre a existência de um relacionamento afetivo entre os personagens, os jovens alegaram que o objetivo do jogo (referindo-se a AD&D) era de executar as missões determinadas pelo Mestre e retornar ao reino de origem ou a um novo reino, para “aguardar” novas missões. E como nunca sabiam quais seriam suas novas missões, caso eles tivessem um relacionamento afetivo com uma personagem, isso poderia interferir na mobilidade de seus personagens individuais e não seria interessante para as estratégias do jogo.

Os adolescentes alegaram ainda que a vertente do RPG que mais conta com a participação feminina é “Vampiro, a máscara”. O jogo, segundo o que pudemos observar apresenta maiores possibilidades de lidar com a sexualidade e os relacionamentos afetivos. Uma análise mais aprofundada da presença e participação de meninas no jogo não corresponde à proposta deste trabalho.

## **2.6 RPGs virtuais**

Como já mencionado anteriormente não é proposta desta pesquisa, realizar uma análise mais aprofundada na escrita dos adolescentes em contextos de RPG virtual, porém, em alguns momentos, ao longo deste trabalho, são utilizadas figuras originárias de sites de jogos virtuais com a finalidade de ilustrar, para o leitor deste trabalho, as semelhanças entre as modalidades de RPG presencial e virtual.

Entre as versões de RPGs virtuais, encontramos, em grande quantidade, jogos que se assemelham às versões de RPG em tabuleiro ou vídeo game. Estas versões, porém, não fazem uso da escrita dos jogadores. Geralmente elas propõem aos participantes que escolham seus personagens, previamente construídos pelo sistema do jogo, e interajam com os mesmos através da interpretação destes personagens, fazendo uso de armas e acessórios que são escolhidos pelos interessados através dos botões de seleção indicados no teclado do micro. A possibilidade de que sejam realizados jogos coletivos nessa modalidade de diversão existe, mas não proporciona a mesma interação entre os participantes como na modalidade presencial.

---

Sáímos, então, em busca, na Internet, de um site de RPG que atendesse a nossas necessidades de produção escrita por jovens, quando tomamos conhecimento do site <http://www.enchoproject.com>. O site foi criado pelo jogador, veterano da modalidade presencial, já mencionado, denominado “Encho”. Este site foi indicado por um colega do mestrado e atendia às necessidades de produção escrita por jovens, porém, “nossos” jovens não acessavam o site e pudemos presenciar no mesmo apenas escritas de outros jovens.

De modo geral, as características dos jogos presenciais observados por nós e dos jogos virtuais disponibilizados por “Encho” apresentam semelhanças: campanhas, grupos de jogadores, um Mestre (GM), que também assume o papel de ponderador das falas dos demais personagens, tempos, dados (agora na versão virtual) - porém a narrativa oral é substituída exclusivamente pela escrita, que é enriquecida ao máximo para que os demais participantes do grupo possam se sentir como se estivessem em meio a um diálogo presencial, incluindo-se aqui alguns espaços para queixas e, em alguns casos, brincadeiras extra-jogo.

Nesse site, as narrativas individuais de todos os jogadores, incluindo a do mestre, freqüentemente vêm precedida de uma figura, desenho ou foto que representa a personagem, tal como o jogador o imagina. Esta representação das personagens por figuras é comum em rede, uma vez que, nesta modalidade de RPG, os participantes têm o hábito de registrar-se no jogo utilizando o nome e as características físicas de suas personagens, em muitos casos omitindo seus verdadeiros dados, por questões que envolvem segurança ou preferência.

De maneira semelhante ao RPG presencial, o GM – “Encho” também é responsável pelo estímulo e criação de personagens secundários e terciários, que enriquecem as narrativas e a descrição de cenários e épocas com detalhes. Porém, neste caso, o narrador também assume a função de ponderador das “falas” do grupo, selecionando-as de modo que a trama se torne mais rica e instigante para todos. A característica da ponderação é presente virtualmente. O GM interfere na escrita dos participantes, expondo, quando achar necessário, seu ponto de vista sobre o que

considerar inadequado ao jogo em momentos *on line* e *off line*, dependendo da hora de realização da jogada. O registro do jogador, deste modo, deixa de ser individual.

Nesta modalidade do jogo, os manuais de regras para jogadores, são disponibilizados virtualmente e de maneira mais sintetizada, assim como as informações necessárias para a criação e caracterização dos personagens. As fichas de personagens, tal como se apresentam, não se encontram disponíveis em rede, elas são substituídas pela transcrição direta das características das personagens ao Mestre, que também pondera sobre eventuais exageros ou discrepâncias dos jogadores em relação à proposta de jogo, orientando o participante a modificar características pessoais dos personagens ou da narrativa de acordo com o jogo.

Em alguns casos, no RPG virtual, a trama é dividida em vários trechos - que se assemelham a capítulos de novela ou de livro. Estes trechos acontecem de maneira isolada, mas, ao todo, remetem o jogador a um mesmo ponto da história, assim como acontece com as personagens de novelas, como no exemplo a seguir: alguém (personagem principal) que conhece alguém (personagem secundário) que é amigo de alguém (outro protagonista) que interfere direta ou indiretamente na vida de todos os personagens, criando-se uma rede em que os acontecimentos num todo acabam gerando a trama geral da novela.

É possível encontrar links que remetem o jogador a esses subtextos ou capítulos que descrevem fatos prévios ou paralelos à trama, com o intuito não só de direcionar o participante, mas também de permitir que ele escolha em qual capítulo da trama prefere atuar. Segue um exemplo:

<b>The Encho Project</b> Seja feliz jogando o jogo do Encho			
Fórum	Topics	Posts	Last Post
<b>Off Game</b>			
 <b>Hall de Entrada</b> Aproxegue-se e abunde-se. Aqui voc? pode se apresentar para que todos conhe?am os novos usu?rios	14	280	Thu Jul 20, 2006 4:31 am <a href="#">necrinho</a> ■
 <b>Off-Topic</b> Converse sobre qualquer coisa que vier ? sua cabe?a, flood liberado	15	235	Fri Jul 14, 2006 7:25 pm <a href="#">dsakura</a> ■
 <b>O Sistema</b> Aqui discutimos sobre o sistema do jogo.	22	656	Tue Jul 18, 2006 9:10 am <a href="#">lgmhorus</a> ■
 <b>O F?rum</b> Aqui discutimos sobre o F?rum e assuntos relacionados ? sua organiza??o.	26	645	Wed Jul 19, 2006 12:47 am <a href="#">encho</a> ■
 <b>Coment?rios Paralelos sobre o Jogo</b> Fale sobre o jogo e suas cenas emocionantes, tr?gicas, c?micas...	23	741	Sat Jul 08, 2006 9:24 pm <a href="#">Drak</a> ■
 <b>Fichas de Personagem</b> Arquivo com todos os personagens do jogo. Mande sua ficha para o GM e aguarde ela ser postada aqui	30	304	Wed Jun 28, 2006 6:33 pm <a href="#">picomaliao</a> ■
 <b>C?pula do Trov</b> Teste seu personagem em uma arena mortal!	6	239	Thu Jul 06, 2006 6:00 pm <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Resource</b>			
 <b>Lendas, Hist?rias e Informa??es</b> As antigas lendas remotam de mil?nios atr?s. Tudo que se tem s?o escritos de outros personagens que foram nascendo e deixando sua marca na hist?ria, deixando sua interpreta??o dos fatos.	10	10	Sat Jul 08, 2006 2:27 pm <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Yenshar, Regi?o Central e Grande Montanha</b>			
 <b>Farquaid</b> Farquaid, a principal capital humana. ? constru?da dentro dos arredores de um grande e expesso muro, possuindo v?rios andares.	8	219	Thu Jul 20, 2006 1:42 am <a href="#">encho</a> ■
 <b>Furry Tigers</b> Uma cidade constru?da no interior da montanha, em uma caverna natural, conhecida hoje por ser o maior ponto de com?rcio da regi?o de Farquaid. V?rias lojas constru?das e dependuradas nas paredes da caverna interligadas por pontes de corda e madeira.	2	56	Sun Jun 18, 2006 1:48 am <a href="#">encho</a> ■
 <b>Satel</b> Uma cidade bem pr?xima da capital dos homens, Farquaid, que foi constru?da para funcionar como posto avan?ado para os soldados. Hoje ? um grande centro de com?rcio com v?rios t?neis subterr?neos para se esconderem de ataques ? capital.	1	25	Wed Jul 19, 2006 1:01 am <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Yenshar, Regi?o Norte</b>			

	<b>Kalimov</b> A Gigante de Neve. Foi a primeira cidade dos humanos, lar da Grande Aliança entre elfos e homens há mais de mil anos atrás. Hoje a grande cidade é parcialmente soterrada pela neve, e possui uma população muito pequena.	5	162	Thu Jul 20, 2006 3:02 pm <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Yenshar, Região Sul</b>				
	<b>Azzdaran</b> Azzdaran tem um dos maiores exércitos do continente, conhecido como a Força Especial de Azzdaran. A cidade foi construída dentro de uma cratera nas montanhas, e hoje é a segunda maior capital dos homens.	4	172	Wed Jul 12, 2006 2:05 pm <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Yenshar, Regiões Leste e Sudeste</b>				
	<b>Estrada de Noly</b> Apesar de passar ao lado de Noly, a estrada não entra para a cidade. É comum vários pontos de parada para caravanas que saem de Gyrard, alguns km a sudeste.	1	179	Sun Jun 11, 2006 9:53 am <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Shiren, Continente Leste</b>				
	<b>Falastrel</b> Lar de uma das maiores escolas de magia, Falastrel é uma cidade basicamente habitada por humanos e gnomos, apesar de possuir muitos elfos. É governada por um conselho de magos, liderados por um meio-dragão.	4	141	Thu Jul 20, 2006 2:27 pm <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Shiren, Continente Oeste</b>				
	<b>Nanillia Deunedaen</b> Uma das maiores cidades mágicas do mundo, construída no topo das montanhas. Nenhum ser humano consegue identificar onde ela começa ou termina, mas as montanhas são vigiadas. Ao seu redor, se estendendo por vários quilômetros, outras vilas menores podem ser encontradas.	2	106	Thu Jul 20, 2006 2:32 pm <a href="#">encho</a> ■
<b>Gaming Zone - Curacha, Ilhas Próximas</b>				
	<b>Myr</b> A Ilha de Myr fica muito próxima às grandes ilhas, e possui muito movimento. Possui uma aldeia indígena que vive no interior de uma floresta tropical, sem muito contato com outros seres vivos não nativos.	5	444	Sat Jul 08, 2006 5:26 pm <a href="#">encho</a> ■
	<b>Loks</b> A cidade de Loks foi fundada por Farquaid, mas há muito tempo ganhou sua independência. É um aglomerado de pequenas e muito próximas ilhas, construídas flutuantes e submersas. É o maior centro de comércio e ponto de encontro dos 4 mares e o transporte fluvial é o mais utilizado.	2	203	Wed Jul 12, 2006 12:55 pm <a href="#">encho</a> ■
	<b>Tortuine</b> Ponto de encontro de todos os piratas de Curacha, é uma cidade com três características básicas: boas brigas, boa comida e belas mulheres.	2	51	Thu Jul 20, 2006 3:02 pm <a href="#">Drak</a> ■

FIGURA 3 – Página de site de RPG: o jogo dividido em “capítulos”.

Fonte: [www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br)

Nos sites é disponibilizado ainda o e-mail do GM para o caso de haver algum jogador interessado em participar do jogo, dar sugestões ou indicar acessórios; ilustrações de personagens, principalmente dos participantes; a trama propriamente dita, no formato escrito e complementos como mapas dos reinos, cidades ou

mundos com os quais os jogadores poderão enriquecer suas noções sobre a narrativa e ter maior dimensão do espaço onde a trama se desenrola.

Vale ressaltar que, na maioria dos sites, a qualidade das figuras e dos jogos disponibilizados, ou seja, os gráficos de ambos, apresenta-se de maneira cada vez mais atrativa aos participantes ou curiosos sobre o jogo. À medida que evolui a tecnologia, os jogos virtuais apresentam qualidade visual cada vez melhor.

### 3. O REPERTÓRIO DE LEITURAS E DE TEXTOS PREPARATÓRIOS: O QUE SE LÊ E O QUE SE ESCREVE PARA JOGAR

Conforme mencionamos na apresentação deste trabalho, a partir do momento em que localizamos o grupo focal e começamos a coleta de dados, tivemos acesso à residência de três dos jogadores, irmãos, e passamos a freqüentar o local para realizar as gravações dos jogos. Em meio a muitas conversas formais, informais e também através da realização das entrevistas, levantamos questionamentos entre os adolescentes sobre o que eles liam para a participação dos jogos de RPG e se os jovens estavam lendo algum livro na atualidade, obtivemos as seguintes respostas:

“Livros mais... um pouco é... mais épicos como por exemplo, livros com histórias gregas, como eu li uma vez *Espártaco*. Gostei muito! Tem livros próprios de RPG mesmo, livros literários, não só de jogo, que são muito bons também.” E prossegue “Agora eu to lendo *A Boa Terra*”. **(Tive a oportunidade de ler o resumo do livro e ele trata da história de um camponês chinês que luta pela melhoria de sua vida pessoal e pela liberdade de seu povo, virando um herói entre os demais camponeses de seu vilarejo).** (Pedro, 17).

“É... eu pegar tipo aquele livro... assim, pra ler, eu não sou fã não! Sou muito mais ler os HQ's 'da vida' (histórias em quadrinhos), os Mangás 'da vida' (quadrinhos japoneses), mas... em relação a livros de RPG, eu leio porque acho bem legal ler! Até porque é uma coisa que eu gosto. Leio o livro de RPG que tiver.” E prossegue “Agora os HQ's tão muito caros e como a grana anda curta... eu tô relendo os HQ's que eu tenho em casa mesmo.” (Chico, 16).

“Para o RPG eu leio os livros do RPG mesmo, os manuais básicos, essas coisas... antes do RPG eu sempre gostei da mesma linha assim... quando eu comecei a jogar RPG, intensificou esta linha assim: Senhor dos anéis, Harry Potter... eu já lia muitos títulos assim... aí depois só intensificou esse gosto.” E prossegue “Eu tava lendo um livro pra escola... era Memórias Póstumas de Brás cubas...” (Luís, 16).

Em meio à entrevista, perguntamos ainda qual a origem dos livros de RPG que os adolescentes liam e eles foram unânimes em afirmar que os livros eram emprestados pelos amigos ou eram presentes de parentes próximos, uma vez que eles eram muito caros para serem comprados. Porém, durante uma das visitas à casa dos irmãos participantes, logo no início da pesquisa, o Mestre R. nos

---

apresentou uma pequena biblioteca particular, composta de vários livros de RPG (entre manuais para jogadores, manuais para Mestres e manuais complementares), livros de literatura relacionados ao tema ou não, muitas edições da revista *Dragão Brasil*, especializada em RPG, livros escolares e CD's variados.

Todo este material, segundo o Mestre R., é resultado do acúmulo de anos de jogos de RPG. Segundo ele, quando começou a jogar RPG, os livros eram muito mais caros do que hoje, então havia um sistema de compra por rodízio onde um dos colegas do grupo, do qual fazia parte na época, comprava o livro e todos os demais componentes liam. Em seguida outro colega comprava e todos tinham acesso novamente e assim sucessivamente. Às vezes, quando encontravam manuais à venda em sebos, o que, segundo ele, era raro na época, o manual, geralmente em inglês, era logo adquirido e compartilhado com os demais.

As revistas, menos caras, eram compradas por ele com regularidade, o que colaborou para a imensa coleção e quanto aos demais livros da “biblioteca”, que, segundo R., são resultado do gosto pela leitura, vez por outra, os pais dos jogadores do grupo do Mestre R. presenteavam os filhos com livros, o que acontece até hoje e colabora com o acervo e com o fluxo da leitura entre todo o grupo.

A partir da “descoberta” dessa pequena biblioteca, passei então a analisar mais detalhadamente todo o material ao qual os jovens recorriam para jogar RPG e/ou complementar os jogos, visando entender melhor os reflexos da leitura destes materiais na escrita dos jovens e visando também conhecer mais sobre o jogo e compartilhar meu aprendizado com o leitor deste trabalho. Vale ressaltar que nem todos os materiais apresentados aqui são utilizados pelos adolescentes do grupo hoje. Alguns deles, porém, passaram a fazer parte de uma pequena coleção pessoal que adquiri ao longo deste trabalho.

---

### 3.1 Leituras e escrita na construção de personagens

Entre as obras que descrevem o RPG, mencionamos em vários momentos o livro de Sonia Rodrigues (2005), onde as características narrativas do jogo são descritas minuciosamente em suas três vertentes: AD&D (versão mais enriquecida do jogo D&D), GURPS e, para a autora, em especial, Vampiro, a Máscara, considerada como a vertente que permite “mais narratividade” entre as demais (p.95).

O livro apresenta comparações entre a narrativa rpgista e suas semelhanças e diferenças com a narrativa da ficção, do conto maravilhoso e do folhetim, incluindo discussões sobre o caráter literário do jogo. A autora, no entanto, não apresenta dados referentes às produções escritas presentes nessa modalidade de entretenimento. Também não há referências aos recursos literários utilizados de maneira paralela aos manuais de RPG, pelos jogadores, para enriquecer a narrativa. Pretende-se, neste trabalho, focalizar alguns elementos ligados à esfera discursiva literária em situações do jogo de RPG.

Para um bom desempenho dos interessados em participar de grupos de RPG nas chamadas campanhas, muitas vezes faz-se necessário o uso de leituras alternativas, de livros de ficção científica, história medieval, terror, magia, etc. que contribuam para enriquecer os personagens e as jogadas, quando se procura explorar, adaptar e demonstrar novas habilidades destes sobre os oponentes. Os oponentes por sua vez, em geral, são personagens terciários, criados pelo mestre durante o jogo com o intuito de enriquecer a narrativa. A leitura complementar quando realizada pelo Mestre, aprimora também as características dos locais onde acontecem as narrativas e torna as histórias mais atrativas aos olhos dos participantes.

Para que o jogo aconteça com sucesso, é importante que os participantes estejam conscientes das regras cabíveis aos personagens que vão compor a trama. Estas regras encontram-se disponíveis nos livros de regras direcionados para cada vertente do RPG. A linguagem destes manuais não é complexa, porém, a quantidade de informações disponibilizada ao mesmo tempo por eles pode deixar

---

confuso um jogador/narrador iniciante e inexperiente. É necessária uma leitura detalhada e a separação destas características, uma de cada vez, para possibilitar o entendimento do personagem num todo.

Em experiência pessoal, enquanto iniciante ao jogo/narrativa, tive a oportunidade de contar com a disponibilidade das explicações básicas e orais do mestre, que me apresentou o mínimo necessário para participar de uma rodada com o grupo presente. O desempenho da personagem que me competia não foi decididamente o mais genial, mas graças ao apoio dos jovens e ao esforço de todos em me apoiar e me inserir no grupo não considero que tenha sido um fracasso absoluto. A inserção no grupo foi fator determinante para um bom desempenho no jogo. Posteriormente, procurei me interar mais das regras dos jogos através da leitura dos manuais.

Esses livros de regras de modo geral apresentam características dos personagens, geralmente seguidas de uma ilustração dos mesmos, descrevendo detalhadamente características físicas, estereótipos específicos, pontos fracos, limitações, habilidades, equipamentos utilizados por cada grupo, as sociedades em que vivem, os clãs a que pertencem entre outras descrições que parecem não ter fim.

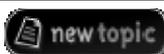
Da leitura desses manuais de regras e do conhecimento para aplicação das mesmas, os jogadores passam, então, para o preenchimento das fichas de criação de personagens, onde alguns dos dados são registrados por escrito e outros através da marcação de pontos, de modo semelhante à marcação de um gabarito de prova. A escrita utilizada no preenchimento dessas fichas é comum a todos os jogadores de RPG, porém, a escrita, pós-jogo de RPG, analisada nesta pesquisa é presente, até então, apenas no grupo observado.

A escrita também é muito presente nos jogos de RPG virtuais que foram analisados paralelamente ao acompanhamento da escrita de nossos jovens, e a atividade de produzir textos vai desde o preenchimento de fichas de criação de personagens até a escrita propriamente dita das ações que são realizadas pelos personagens, em todos os seus mínimos detalhes para que o participante seguinte possa compreender o que se passa na trama. Tais textos, não se apresentam tão extensos

como aqueles produzidos no suporte de papel pelos jovens do grupo observado, mas trazem muitos detalhes, de maneira tal que poderíamos afirmar que o escritor chega a “dialogar” com o leitor através da escrita.

**The Encho Project**  
Seja feliz jogando o jogo do Encho

**Strongbow - Taverna de Farquaid**  
Goto page [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#) [Next](#)



The Encho Project Forum Index -> Farquaid

Author	Message
<p><b>encho</b> GameMaster</p> <p>Joined: 31 Dec 1969 Posts: 1327 Location: Belo Horizonte - MG</p>	<p>■ Posted: Tue Mar 28, 2006 12:59 pm Post subject: Strongbow - Taverna de Farquaid</p> <hr/> <p>Finigahn deixou seu lar para conhecer a terra dos humanos, e acabou chegando na principal cidade, constru?da dentro de uma imensa fortaleza. Ao entrar foi incisivamente observado por um homem estranho, que acabou desaparecendo. Ao chegar na taverna, se acomodou entre dois soldados da for?a local.</p> <p>De repente um elfo surge e anuncia que precisava de um mago. Alguns humanos se sentem incomodados com sua presen?a e uma zona de conflito se cria. O Elfo compra a briga e sai correndo pela escadaria da estalagem, perseguido por uma multid?o. Com a taverna praticamente vazia, todas as pessoas que estavam sentadas no balc?o resolvem pegar mesas melhores.</p> <p>Last edited by encho on Fri Apr 07, 2006 6:05 pm; edited 3 times in total</p>
<p><b>encho</b> GameMaster</p> <p>Joined: 31 Dec 1969 Posts: 1327 Location: Belo Horizonte - MG</p>	<p>■ Posted: Thu Mar 30, 2006 6:57 pm Post subject:</p> <hr/> <p>Algum tempo depois, a multid?o desce as escadarias novamente, cantando can??es antigas de batalhas contra os elfos. A maioria dos homens est? muito feliz. Dois homens muito fortes carregam um corpo amarrado, enrolado com um cobertor.</p> <p>Eles passam pela taverna e saem pela porta da frente, fazendo muito estardalha?o. Em alguns momentos a taverna est? silenciosa novamente. Os guerreiros que estavam sentados nas mesas se levantam para ver o que est? acontecendo l? fora...</p> <p>O taverneiro, que parecia ignorar a cena, fala em tom baixo para os homens no balc?o, que agora s?o apenas tr?s: Finigahn, um an?o que est? bebendo j? h? um bom tempo, e um homem usando um capuz e uma roupa pesada.</p> <p>- Isso ainda vai dar muita confus?o... N?o ? a primeira vez que isso acontece, e desde o ataque em Furry Tigers eles s? precisavam de um motivo para aporrinhar um elfo.</p> <p><a href="http://www.enchoproject.com">http://www.enchoproject.com</a> <b>Clique no dado para rolar!</b></p> <p>o e-mail do GM: <a href="mailto:encho666@gmail.com">encho666@gmail.com</a></p>
<p><b>bernardo</b> Druid 1</p> <p>Joined: 27 Mar 2006 Posts: 20</p>	<p>■ Posted: Wed Apr 05, 2006 11:11 am Post subject: Estranho mundo novo. </p> <hr/> <p>OFF:</p> <p>De repente, o personagem cinza no canto do balc?o come?a a readquirir cor. Sua face p?lida demonstra sinais de vida, e suas fei??es deixam de ser cruas para se tornar atentas. Hehehe</p> <p>ON:</p> <p>Observo atentamente a todo o ocorrido com olhar cient?fico. Esse novo mundo com o qual eu tenho que me adequar ? realmente mais complexo e definitivamente diferente do que estou acostumado.</p> <p>Digo pro taverneiro em baixo tom, de forma que ele n?o se espante com a minha desinforma??o nem me olhe torto como os homens fizeram com o falecido elfo. Pobre criatura. Burra, mas mesmo assim n?o merecia esse destino:</p> <p>- Por favor senhor, me conte mais sobre o ataque em Furry Tigers. Eu sou de uma cidade distante e os dados que eu tenho sobre esse assunto s?o bastante desconexos. Gostaria de saber a hist?ria na integra. Eu concordo que foi um abuso dos elfos da regi?o, mesmo com os poucos dados que tenho. Ent?o, por favor, me conte a hist?ria para que eu</p>

	<p>conpreenda melhor essa rincha.</p> <p>Claro que tentarei concordar com todos os argumentos dele, e obviamente saberei que sua vers?o do fato ? bastante parcial. Mas informa??o nunca sobra. Tenho que aprender mais sobre "meu novo rebanho". Estranho mundo esse dos homens.</p> <p>OFF:</p> <p>Vou postar o historico do meu personagem na ficha dele.</p> <hr/> <p><i>"Menti lintu onlita venla op avel donlita venila"</i>  <b>Uma mente aberta para as maravilhas ? mais limpa que uma fechada pela cren?a</b></p> <p>Last edited by bernardo on Thu Apr 06, 2006 3:25 am; edited 1 time in total</p>
<p><b>encho</b> GameMaster</p> <p>Joined: 31 Dec 1969 Posts: 1327 Location: Belo Horizonte - MG</p>	<p>■ Posted: Wed Apr 05, 2006 12:38 pm Post subject: </p> <hr/> <p><i>Taverneiro:</i> H? mais ou menos uns cinco anos o Lord Farquaid havia sofrido um atentado. Disseram que foi um elfo, escondido em seu quarto. Por?m o elfo errou o golpe mortal e o soberano dos homens chamou os guardas, que n?o conseguiram pegar o elfo. Na fuga, ele fugiu para Furry Tigers, e a guarda resolveu ir atr?s dele com cerca de vinte homens. Nesse tempo, o port?o ficou a noite toda aberto, esperando o retorno deles, e foi ent?o que os orcs atacaram de novo. Veja bem, voc? j? viu tantas coincid?ncias?</p> <p>A an?o olha para voc? e vem mais para perto enquanto o taverneiro fala. Ele quase cai no ch?o no caminho.</p> <p><i>An?o b?bado:</i> ?ia... lck! Os elfo pegaaram a minha-a cidade e explodiro ela! ICK! Eu vi o e-eelfo indo pro sub... su-subi-iii... pra dibaxo da terra com um monte de gente estranha. Foi a? que eles trancaram Furry Tigers. Eu fiquei do-ois... lck! Dois meses preso l?. Comprei um machado novo.</p> <p>Ele come?a a olhar para o machado brilhando, novinho!</p> <p>Taverneiro: Ele n?o ? o ?nico que viu o elfo em Furry Tigers. A maior coincid?ncia ? que os homens de Farquaid viram um mago destruindo a montanha para fechar a entrada da cidade, o mesmo mago que h? dias atr?s estava liderando os homens do Capit?o Jordison para a guerra na Grande Montanha. Como um dos principais inimigos nessa investida eram os elfos e os homens de Jordison nunca mais foram vistos... O que mais voc? acha que pode ter acontecido?</p> <p><a href="http://www.enchoproject.com">http://www.enchoproject.com</a>  <b>Clique no dado para rolar!</b></p> <p>o e-mail do GM: <a href="mailto:encho666@gmail.com">encho666@gmail.com</a></p>
<p><b>bernardo</b> Druid 1</p> <p>Joined: 27 Mar 2006 Posts: 20</p>	<p>■ Posted: Wed Apr 05, 2006 4:50 pm Post subject: Quando as coisas come?am </p> <hr/> <p>- Realmente ? muita coincid?ncia. Esse tal "elfo" deve ter mais contatos do que as pessoas imaginam. Com certeza ele deve ser uma pe?a de uma trama muito mais complexa.</p> <p>Fa?o quest?o de demonstrar que concordo com os pontos ressaltados pelo an?o e pelo taverneiro. Essa hist?ria pode se tornar mais rica do que eu imaginei.</p> <p>- Mas esse tal mago. Como que ele chama? Por uma acaso ele se encontra na cidade? E o Capit?o Jordison? Ele se encontra? Tenho muito medo destas invas?es ?lficas chegarem ? minha vila, e eu pretendo saber o m?ximo do assunto para salvaguard?-la. Pretendo conversar com este mago ou com o capit?o. Talvez at? lutar ao lado de Farquaid, cidade que me recebeu t?o bem.</p> <p>Eu pe?o uma bebida para o taverneiro, pago bem e dou ela de presente para o an?o:</p> <p>- Tome colega! Em nome de sua cidade! Eu tenho certeza que ela se reerguer? e a justi?a ser? feita!</p> <p><b><u>Finigahn Hanesthi</u></b></p> <p><i>"Menti lintu onlita venla op avel donlita venila"</i>  <b>Uma mente aberta para as maravilhas ? mais limpa que uma fechada pela cren?a</b></p> <p>Last edited by bernardo on Thu Apr 06, 2006 3:26 am; edited 1 time in total</p>
<p><b>encho</b> GameMaster</p>	<p>■ Posted: Thu Apr 06, 2006 1:15 am Post subject: </p> <hr/> <p>Taverneiro: Furry Tigers ? a ?nica cidade de com?rcio autorizado por Farquaid dentro de sua regi?o. Ela j? estava de volta uma semana ap?s o ocorrido.</p>

<p>Joined: 31 Dec 1969 Posts: 1327 Location: Belo Horizonte - MG</p>	<p>An?o b?bado: Ma num ? que o fio do Jordison t? na cidade? Ele chegou ontem, hehe. lck. S? que o pr?prio ainda t? na guerra.</p> <p>Taverneiro: Nem sei o nome do tal mago. Talvez algu?m em Furry Tigers, ou um dos guardas que estavam l? naquele dia.</p> <p>O taverneiro tr?s a bebida do an?o e fica feliz com a gorgeta. O an?o ent?o...</p> <p>Drumin: HAH! Esse ? dos meus! Meu nome ? Drumim!</p> <p> Strongbow, um homem encapuzado entra na taverna, indo em dire??o ao balc?o.</p> <p><a href="http://www.enchoproject.com">http://www.enchoproject.com</a> <b>Clique no dado para rolar!</b></p> <p>o e-mail do GM: <a href="mailto:encho666@gmail.com">encho666@gmail.com</a></p>
<p><b>Strongbow</b> Fighter 1</p> <p>Joined: 27 Mar 2006 Posts: 48 Location: belo horizonte</p>	<p>■ Posted: Thu Apr 06, 2006 10:04 am Post subject: </p> <p>OFF:Descreve pra mim o que eu vejo dentro da taverna</p> <p>Eu vou em dire??o ao balc?o e falo com o taverneiro. Sei que n?o posso me expor pois posso ser reconhecido e a fama da cidade me deixa com receio. N?o estou entendendo que confus?o ? aquela na porta e tamb?m preciso perguntar sobre o mercen?rio que est? contratando pessoas para uma miss?o.</p> <p>"Quanta confus?o do lado de fora... algum bebado foi jogado pra fora daqui por ca?ar confus?o? Espero que n?o seja um mercen?rio que estou procurando"</p> <p>Algween Strongbow ^^ 10HP VP12</p>
<p><b>bernardo</b> Druid 1</p> <p>Joined: 27 Mar 2006 Posts: 20</p>	<p>■ Posted: Thu Apr 06, 2006 11:20 am Post subject: Gather information </p> <p>- Meu nome eh Finigahn, prazer. Ent?o, Drumim, aonde eu posso encontrar o filho do Jordison? Quantos dias de viagem e em que dire??o fica Furry Tigers? Desculpe as perguntas, mas ? que vim de longe e n?o conhe?o bem a regi?o. Preciso muito encontrar um mago para conversar sobre assuntos de minha vila, e preciso saber mais sobre esse conflito para tentar salvar minha regi?o.</p> <p>Notei que eles n?o me falaram nada sobre o tal conflito em Furry Tigers. Realmente eu sinto que esta informa??o ser? de vital import?ncia, e talvez me conduza aos meus objetivos no Caminho, mas eu n?o vou cutucar demais a ferida aqui. Talvez uma viagem ? Fury seja bastante proveitosa.</p> <p>O tal mago me interessa bastante. Provavelmente ele conhece uma escola de magia ou o Sacerdote que meu mestre me indicou. Pretendo descobrir o m?ximo sobre ele, pois at? agora me parece que magos s?o dif?ceis de encontrar, ou porqu? ? raro, ou porqu? eles n?o se mostram.</p> <p>Tenho que estar sempre atento. "Em dias de paz, prepare-se para guerra. Em dias de guerra, prepare-se para paz."</p> <p><b><u>Finigahn Hanesthi</u></b></p> <p><i>"Menti lintu onlita venla op avel donlita venila"</i> <b>Uma mente aberta para as maravilhas ? mais limpa que uma fechada pela cren?a</b></p>
<p><b>Back to top</b></p>	<p> <a href="#">profile</a>  <a href="#">pm</a></p>
<p><b>encho</b> GameMaster</p> <p>Joined: 31 Dec 1969 Posts: 1327 Location: Belo Horizonte - MG</p>	<p>■ Posted: Thu Apr 06, 2006 8:54 pm Post subject: </p> <p>O taverneiro responde a pergunta de Finigahn para Drumim.</p> <p>Taverneiro: Qualquer um dos guerreiros de Farquaid, se n?o est?o na guerra, est?o na cidade superior. Para entrar l? voc? precisaria de um acesso especial, que nem n?s temos.</p> <p>Drumin: Hah! Eu tou de partida pra... uh eeeeeer... pra Furry Tigers... ainda... ainda hoje, antes do port?o fechar. Se oc? quizer ? s? vim comigo. Eu j? t? indo.</p> <p>Taverneiro: Olha se o que voc? quer ? encontrar um mago eu... Espere, deixe s? eu atender a clientela.</p> <p>Drumin vira o resto da bebida e pula da cadeira. Ele mal consegue andar, mas consegue chegar at? a porta de sa?da</p>

	<p>da estalagem.</p> <p>Strongbow se aproxima e fala com o taverneiro.</p> <p>Taverneiro: Hehe, longa hist?ria, amigo... E ent?o, o que vai ser? Em que posso te ajudar?</p> <p><a href="http://www.enchoproject.com">http://www.enchoproject.com</a>  <b>Clique no dado para rolar!</b></p> <p>o e-mail do GM: <a href="mailto:encho666@gmail.com">encho666@gmail.com</a></p>
<p><b>bernardo</b> Druid 1</p> <p>Joined: 27 Mar 2006 Posts: 20</p>	<p>■ Posted: Fri Apr 07, 2006 1:44 am Post subject: As coisas come?am... </p> <hr/> <p>Pretendo seguir o an?o. Apesar do taverneiro n?o ter me dado a informa??o completa, acredito que em Furry Tigers tenha mais chance de eu encontrar o tal mago ou algum mago. No pior caso, retorno ? esta taverna e pergunto ao taverneiro sobre o tal mago que ele iria me indicar.</p> <p>Mesmo assim, vou ver se eu conven?o o an?o de me esperar:</p> <p>- Drumim! Espere. Eu quero ir com voc? sim. Espere apenas eu perguntar uma coisa pro taverneiro que eu vou com voc?. Por favor!</p> <hr/> <p><i>"Menti lintu onlita venla op avel donlita venila"</i>  <b>Uma mente aberta para as maravilhas ? mais limpa que uma fechada pela cren?a</b></p>

FIGURA 4 – Trecho de jogo na modalidade virtual: a substituição da fala pela escrita. Em destaque os nomes dos jogadores.

Fonte: [www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br)

Como mencionamos anteriormente, o preenchimento das fichas, nas duas modalidades, é realizado de maneira individual e ao mesmo tempo coletiva, através do lançamento de dados e do acompanhamento e direcionamento do Mestre ou do GM. Este último pode fazer interferências *on line*, caso esteja conectado ao mesmo tempo em que o jogador, ou *off line*, quando GM e jogador conectarem-se em momentos diferentes. Estas fichas contêm uma grande quantidade e variedade de características dos personagens dos jogos e são fundamentais nas categorias de RPG, presenciais e virtuais. Seguem alguns modelos de fichas de personagens, nos modelos impresso e virtual:

# Mortais

## Vampiro: A Máscara

**Nome:** \_\_\_\_\_ **Natureza:** \_\_\_\_\_ **Idade:** \_\_\_\_\_  
**Jogador:** \_\_\_\_\_ **Comportamento:** \_\_\_\_\_ **Sexo:** \_\_\_\_\_  
**Crônica:** \_\_\_\_\_ **Residência:** \_\_\_\_\_ **Conceito:** \_\_\_\_\_

---

### Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ 00000	Carisma _____ 00000	Percepção _____ 00000
Destreza _____ 00000	Manipulação _____ 00000	Inteligência _____ 00000
Vigor _____ 00000	Aparência _____ 00000	Raciocínio _____ 00000

---

### Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimento
Representação _____ 00000	Empatia com Animais _____ 00000	Burocracia _____ 00000
Prontidão _____ 00000	Condução _____ 00000	Computador _____ 00000
Esportes _____ 00000	Etiqueta _____ 00000	Finanças _____ 00000
Briga _____ 00000	Armas de Fogo _____ 00000	Investigação _____ 00000
Esquiva _____ 00000	Armas Brancas _____ 00000	Direito _____ 00000
Empatia _____ 00000	Música _____ 00000	Linguística _____ 00000
Intimidação _____ 00000	Reparos _____ 00000	Medicina _____ 00000
Liderança _____ 00000	Segurança _____ 00000	Ocultismo _____ 00000
Manha _____ 00000	Furtividade _____ 00000	Política _____ 00000
Lábia _____ 00000	Sobrevivência _____ 00000	Ciência _____ 00000

---

### Vantagens

Númina e Outras Características	Antecedentes	Qualidades e Defeitos
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____
_____ 00000	_____ 00000	_____

---

#### Fé

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

#### Humanidade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

#### Vitalidade

Escoriado

Machucado -1

Ferido -2

Ferido gravemente -3

Espancado -4

Aleijado -5

Incapacitado

---

#### Virtudes

Consciência \_\_\_\_\_ 00000

Autocontrole \_\_\_\_\_ 00000

Coragem \_\_\_\_\_ 00000

#### Combate

Dano	Arma	Dificuldade

#### Experiência

Atributos: 6/4/3 Habilidades: 11/7/4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)

FIGURA 5 – Ficha de criação de personagem do jogo “Vampiro, a máscara”.  
 Fonte: WHITE, Wolf, 1995, p.31



NOME DO PERSONAGEM \_\_\_\_\_ JOGADOR \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_ RAÇA \_\_\_\_\_ TENDÊNCIA \_\_\_\_\_ DIVINDADE \_\_\_\_\_

**FICHA DE PERSONAGEM**

NÍVEL	TAMANHO	IDADE	SEXO	ALTURA	PESO	OLHOS	CABELO

NOME DA HABILIDADE	VALOR DE HABILIDADE	MODIF.	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	DANO/PV ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	RED. DE DANO	DADO DE VIDA	DESLOCAMENTO
<b>FOR</b> FORÇA										
<b>DES</b> DESTREZA										
<b>CONS</b> CONSTITUIÇÃO										
<b>INT</b> INTELIGÊNCIA										
<b>SAB</b> SABEDORIA										
<b>CAR</b> CARISMA										

FOR	DES	CONS	INT	SAB	CAR	PV	CA	INICIATIVA	BASE DE ATAQUE

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	TESTE BASE	MODIF. HABILIDADE	MODIF. MÁGICO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES DE CONDIÇÃO
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUIÇÃO)							
<b>REFLEXOS</b> (DESTREZA)							
<b>VONTADE</b> (SABEDORIA)							

BÔNUS DE ATAQUE	TOTAL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. FORÇA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPORÁRIO
<b>CORPO A CORPO</b>						
<b>DISTÂNCIA</b>						

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE PESO TAMANHO TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS		

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE PESO TAMANHO TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS		

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE PESO TAMANHO TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS		

ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO	TIPO	BÔNUS DE ARMADURA	PENAL. POR ARMADURA
BÓN.MÁX.DES FALHA MAGIA ARCANA DESLOCAMENTO PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS		

ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO	BÔNUS DE ARMADURA	PESO	FALHA MAGIA ARCANA	PENAL. POR ARMADURA
PROPRIEDADES ESPECIAIS				

MUNIÇÃO	MUNIÇÃO

OUTRA CLASSE	PERÍCIAS	GRADUAÇÃO MAX.

NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. PERÍCIA	MOD. HABL.	GRAD.	MOD. VAR.
<input type="checkbox"/> Abrir Fechaduras	DES				
<input type="checkbox"/> Acrobacia	DES*				
<input type="checkbox"/> Adestrar Animais	CAR				
<input type="checkbox"/> Alquimia	INT				
<input type="checkbox"/> Arte da Fuga	DES*				
<input type="checkbox"/> Atuação	CAR				
<input type="checkbox"/> Avaliação	INT				
<input type="checkbox"/> Blefar	CAR				
<input type="checkbox"/> Cavalgar	DES				
<input type="checkbox"/> Concentração	CONS				
<input type="checkbox"/> Conhecimento (arcano)	INT				
<input type="checkbox"/> Conhecimento (natureza)	INT				
<input type="checkbox"/> Conhecimento (história)	INT				
<input type="checkbox"/> Cura	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/> Decifrar Escrita	INT				
<input type="checkbox"/> Diplomacia	CAR				
<input type="checkbox"/> Disfarce	CAR				
<input checked="" type="checkbox"/> Empatia com Animais	CAR				
<input type="checkbox"/> Equilíbrio	DES*				
<input type="checkbox"/> Escalar	FOR*				
<input type="checkbox"/> Esconder-se	DES*				
<input checked="" type="checkbox"/> Espionar	INT				
<input type="checkbox"/> Falar Idioma	N/A				
<input type="checkbox"/> Falsificação	INT				
<input type="checkbox"/> Furtividade	DES*				
<input type="checkbox"/> Identificar Magia	INT				
<input type="checkbox"/> Intimidar	CAR				
<input type="checkbox"/> Leitura Labial	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> Mensagens Secretas	SAB				
<input type="checkbox"/> Natação	FOR**				
<input type="checkbox"/> Observar	SAB				
<input type="checkbox"/> Obter Informação	CAR				
<input type="checkbox"/> Ofícios ( )	INT				
<input type="checkbox"/> Operar Mecanismo	INT				
<input type="checkbox"/> Ouvir	SAB				
<input type="checkbox"/> Procurar	INT				
<input type="checkbox"/> Profissão ( )	SAB				
<input type="checkbox"/> Punga	DES*				
<input type="checkbox"/> Saltar	FOR*				
<input type="checkbox"/> Senso de Direção	SAB				
<input type="checkbox"/> Sentir Motivação	SAB				
<input type="checkbox"/> Sobrevivência	SAB				
<input type="checkbox"/> Usar Cordas	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> Usar Instrumento Mágico	CAR				

© 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PERMITIDO REPRODUZIR SOMENTE PARA USO PESSOAL.

FIGURA 6 – Ficha de criação de personagem do jogo “Dungeons & Dragons”.  
Fonte: www.devir.com.br



---

O preenchimento destas fichas de personagens está diretamente relacionado ao uso dos manuais de jogadores, no formato impresso ou eletrônico, e segue as regras de criação determinadas por esses manuais. Em alguns casos há também, a opção da criação de regras em comum acordo pelo próprio grupo<sup>1</sup>, para incrementar as campanhas. Essas regras, porém, não são criadas aleatoriamente, elas seguem sempre o padrão dos manuais propostos para a vertente do jogo que está sendo utilizada na campanha.

As regras dos manuais de jogadores de RPG merecem uma descrição à parte neste capítulo, devido à sua extensão e quantidade de informações. Tratam-se de regras para construção do personagem em seus mínimos detalhes, incluindo-se características físicas (altura, raça, peso, cor dos olhos e cabelos, forte/fraco), traços de personalidade (comunicativo ou não, expansivo, bruto, ignorante, inteligente, otimista), armamento que o personagem carrega consigo e utiliza nos momentos de batalhas (revólveres, arcos e flechas, machados, instrumentos mágicos, cajados), poderes de ataque, defesa, cura, potencial místico, nível intelectual, meio de transporte utilizado por ele, nome do personagem, idade, entre outros itens que parecem não ter fim.

Uma vez que nosso foco de análise nesta pesquisa foram os jogos de um grupo e considerando que, entre esses jogos, os que se apresentaram mais extensos e mais freqüentes, analisados por nós, foram aqueles com características épicas (D&D e AD&D), constatamos que o preenchimento de parte das características da ficha de criação de personagem é praticamente obrigatório. É o caso, por exemplo, do nome, da raça, da origem, da idade, entre outros dados. Outras características, por sua vez, parecem ser mais presentes em outras vertentes do RPG, como “Vampiro, a Máscara” e “GURPS”. É o caso dos veículos utilizados pelo personagem (carros, veículos aéreos ou aquáticos), da quantidade de dinheiro que o personagem possui (moedas diferentes para personagens de origens distintas), habitação (casas, mansões, castelos, etc.), por exemplo.

---

<sup>1</sup> Tivemos a oportunidade de visualizar uma série de regras criadas pelo grupo nestas condições. Eles foram anotadas em uma folha papel colorido e cuidadosamente guardadas pelos jogadores para utilização posterior. Não tivemos, porém, oportunidade de copiar tal folha para ilustrar este trabalho.

Todas essas características encontram-se à disposição dos jogadores, para consulta, em meio aos livros impressos ou, quando na Internet, em formato virtual. Geralmente são sintetizadas através de tabelas, seguidas ou precedidas de suas respectivas explicações, como nos exemplos que se seguem:

### Força

A Força (For) mede a musculatura, resistência e vigor do personagem. Esta habilidade é o pré-requisito dos homens de armas, que devem ser fisicamente poderosos para usar armadura e armas pesadas. Um guerreiro com pontuação de 16 ou mais na Força ganha um bônus de 10% para sua experiência em pontos.

Além disso, qualquer homem de armas que tenha Força 18 tem direito de jogar os dados de porcentagem (ver glossário) para determinar Força Extraordinária. Isso aprimora as chances do personagem em atingir seus inimigos, aumenta os danos que causa a cada golpe, aumenta o peso que ele é capaz de carregar sem penalidade para carga (ver abaixo), e incrementa a capacidade de forçar a abertura de portas e portais.

O restante desta seção consiste nas explicações da Tabela 1. Refira-se à tabela ao ler.

**Chance de Acertar:** Representa o ajuste em um ataque efetuado com um 1d20 (dado de vinte faces) durante o combate. Um bônus (número positivo) é adicionado ao dado, e faz com que o oponente seja atingido com maior facilidade; uma penalidade (número negativo) é subtraída do dado, e fará com que ele seja mais difícil de se atingir.

Tabela 1:  
Força

Valor da Habilidade	Chance de Acertar	Ajuste de Dano	Carga Permitida	Sustentação	Abrir Portas	Barras/Portais	Notas
1	-5	-4	1	3	1	0%	
2	-3	-2	1	5	1	0%	
3	-3	-1	5	10	2	0%	
4-5	-2	-1	10	25	3	0%	
6-7	-1	Nenhum	20	55	4	0%	
8-9	Normal	Nenhum	35	90	5	1%	
10-11	Normal	Nenhum	40	115	6	2%	
12-13	Normal	Nenhum	45	140	7	4%	
14-15	Normal	Nenhum	55	170	8	7%	
16	Normal	+1	70	195	9	10%	
17	+1	+1	85	220	10	13%	
18	+1	+2	110	255	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160	305	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185	330	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35%	
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40%	
19	+3	+7	485	640	16(8)	50%	Gigante da Montanha
20	+3	+8	535	700	17(10)	60%	Gigante das Rochas
21	+4	+9	635	810	17(12)	70%	Gigante do Gelo
22	+4	+10	785	970	18(14)	80%	Gigante do Fogo
23	+5	+11	935	1.130	18(16)	90%	Gigante das Nuvens
24	+6	+12	1.235	1.440	19(17)	95%	Gigante das Tempestades
25	+7	+14	1.535	1.750	19(18)	99%	Titã

FIGURA 8 –Tabela de Força referente a vários personagens do jogo “AD&D”, precedida de parte de suas respectivas informações.

Fonte: COOK, David, 1995, p. 19.

Tabela 11:

## Idade

Raça	Idade inicial		Idade máxima (Básico+Variação)
	Idade básica	Variação	
Anão	40	5d6	250 + 2d100
Elfo	100	5d6	350 + 4d100*
Gnomo	60	3d12	200 + 3d100
Meio-elfo	15	1d6	125 + 3d20
Halfling	20	3d4	100 + 1d100
Humano	15	1d4	90 + 2d20

\* Ao atingir esta idade, o elfo não morre. Na verdade, ele se sente compelido a migrar para uma terra misteriosa, deixando o mundo dos homens.

Tabela 12:

## Efeitos da Idade

Raça	Meia Idade *	Idade Avançada **	Veneranda***
	(% do Máximo)	(% do Máximo)	(Máximo)
Anão	125 anos	167 anos	250 anos
Elfo	175 anos	233 anos	350 anos
Gnomo	100 anos	133 anos	200 anos
Meio-elfo	62 anos	83 anos	125 anos
Halfling	50 anos	67 anos	100 anos
Humano	45 anos	60 anos	90 anos

\* -1 For/Cons; +1 Int/Sab

\*\* -2 For/Des; -1 Cons; +1 Sab

\*\*\* -1 For/Des/Cons; +1 Int/Sab

Tabela 10:

## Peso e Altura médios

Raça	Altura em centímetros		Peso em quilogramas	
	Básico*	Modificador	Básico*	Modificador
Anão	43/41	1d10	130/105	4d10
Elfo	55/50	1d10	90/70	3d10
Gnomo	38/36	1d6	72/68	5d4
Meio-elfo	60/58	2d6	110/85	3d12
Halfling	32/30	2d8	52/48	5d4
Humano	60/59	2d10	140/100	6d10

\* Personagens do sexo feminino tendem a ser menores e mais leves que os do sexo masculino. Portanto, os valores básicos de altura e peso estão divididos em masculino/feminino. Note que o modificador permite uma ampla variação em cada categoria.

Os jogadores podem querer saber as idades iniciais dos personagens. Os personagens humanos podem ingressar no jogo com qualquer idade combinada entre jogador e Mestre. É de se esperar, porém, que todos os aventureiros iniciantes tenham no mínimo 16 anos, já que, antes de estarem prontos para uma vida de aventuras, eles precisam adquirir um mínimo de experiência e maturidade. A Tabela 11 pode ser usada para definir a idade inicial (adicione a variável jogada nos dados à idade inicial básica para obter esse número) e a expectativa de vida do personagem. A "expectativa de vida" leva em consideração um dia a dia saudável, tranquilo e pacífico. Os humanos também estão incluídos nesta lista, para o caso de você desejar determinar sua idade aleatoriamente. A idade máxima de um personagem deve ser secretamente determinada e guardada pelo Mestre. Os personagens dos jogadores podem ter uma idéia de suas expectativas de vida, mas nunca devem saber a verdadeira soma de anos que lhes resta.

A medida que um personagem envelhece, seus valores de Habilidade são afetados. Ao alcançar a metade de sua idade máxima básica (45 para humanos), o personagem perde 1 ponto de Força (ou metade de sua Força Extraordinária) e 1 ponto de Constituição, mas ganha 1 ponto de Inteligência e 1 de Sabedoria. Aos 2/3 de sua idade máxima básica (60 para um humano), o personagem perde 2 pontos de Força (ou toda sua Força Extraordinária mais 1 ponto), 2 pontos de Destreza e mais 1 ponto de Constituição, e ganha 1 ponto de Sabedoria. Ao alcançar a idade máxima básica, o personagem perde mais um ponto de Força, um de Destreza e um de Constituição, enquanto ganha 1 ponto na Inteligência e na Sabedoria. Todos os ajustes de envelhecimento são cumulativos.

FIGURA 9 –Tabelas de Idade, Efeito da Idade e Peso e Altura Médios referente a vários personagens do jogo "AD&D", seguida de suas respectivas informações.

Fonte: COOK, David, 1995, p.33.

**The Encho Project**  
Seja feliz jogando o jogo do Encho

**Regras para Magia - Spell Points**

[View previous topic](#) :: [View next topic](#)

Author	Message
<p><b>encho</b> GameMaster</p> <p>Joined: 31 Dec 1969 Posts: 1327 Location: Belo Horizonte - MG</p>	<p>■ Posted: Mon Mar 27, 2006 4:46 pm    Post subject: Regras para Magia - Spell Points</p> <hr/> <p>Para criar um melhor diferenciamento entre as classes no sistema de Spellpoints apresentado no Unearthed Arcana, vou utilizar vários sistemas de regras opcionais em conjunto. Isso vai ajudar não só a definir as vantagens e desvantagens de cada classe como também vai definir melhor como cada Spellcaster trata e conjura sua magia. (Agradecimentos ao Fastjack por ter levantado esse assunto em outro tópico. Eu pensei e resolvi definir um pouco mais isso.)</p> <p>Não existe nesse plano uma definição sobre como a magia é conjurada ou de onde ela vem. A única coisa efetivamente constatada é que existem dois tipos de magia: a magia Arcana e a magia Divina.</p> <p>- Magia Arcana Não se sabe de onde a magia vem, mas sabe-se que através de estudos pode-se aprender a conjurar mágicas e não é por causa da devoção a um deus da magia. Os aprendizes não sabem de onde ela vem, apenas aprendem a manipulá-la, como algo que aparece no ar. Combinando alguns reagentes químicos, proferindo algumas palavras na língua antiga dos dragões e fazendo alguns movimentos no ar coisas fantásticas podem ser feitas. Porém, após determinada época e por um motivo desconhecido, começaram a surgir seres capazes de conjurar magia arcana naturalmente, e estes se tornaram objetos de estudo para os grandes feiticeiros do passado. Nada especial foi descoberto, como se fosse uma habilidade sobrenatural daqueles homens e monstros.</p> <p>- Magia Divina</p>

A magia concedida pelos deuses não é tratada por seus usuários como magia, e sim como uma extensão dos poderes de algo maior, concedido a ele por um único motivo: sua fé e devoção. Para os clérigos e paladinos, os deuses emprestam uma parcela minúscula de seu poder para eles representarem sua existência. Quanto mais fé, mais poderosos eles se tornam e melhor podem representar seu deus. Para os druidas, os deuses estão na natureza e daí eles extraem sua energia. Quanto mais envolvidos com as condições naturais, mais poderosos eles se tornam. Em ambos os casos a busca do usuário em se aproximar de algo maior é constante.

### Regras

Todos os Spellcasters possuem Spellpoints diários (+Bonus SPs pelo número no score), de acordo com a tabela abaixo:

TABLE 5-3: SPELL POINTS PER DAY

Level	Cleric, Druid, Paladin, Sorcerer			
	Bard	Wizard	Ranger	
1st	0	2	0	3
2nd	0	4	0	5
3rd	1	7	0	8
4th	5	11	0	14
5th	6	16	0	19
6th	9	24	1	29
7th	14	33	1	37
8th	17	44	1	51
9th	22	56	1	63
10th	29	72	4	81
11th	34	88	4	97
12th	41	104	9	115
13th	50	120	9	131
14th	57	136	10	149
15th	67	152	17	165
16th	81	168	20	183
17th	95	184	25	199
18th	113	200	26	217
19th	133	216	41	233
20th	144	232	48	249

TABLE 5-4: BONUS SPELL POINTS

Score	— Bonus Spell Points (by Maximum Spell Level) —									
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
12-13	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	—	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	—	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	—	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	—	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	—	2	8	13	20	29	40	40	40	40

Magias lvl 0 são gratuitas, lvl 1 custam 1, lvl 2 custam 3, lvl 3 custam 5, lvl 4 custam 7, e assim em diante. Metamagic feats funcionam normalmente, como se fossem magias de círculos mais altos. Adicionando alguns reagentes especiais aos costumeiros (magia arcana), o Mago pode aumentar o poder de certos efeitos (confira a lista nas páginas 141 a 149 do Unearthed Arcana).

Para saber quais magias o cara usa por dia, você pega quantas magias você soltaria por dia no sistema normal e aquele número é o número de magias que você pode soltar por dia. Exemplo: Um sorcerer de lvl 1 pode escolher 5 magias de nível 0 e 3 de nível 1 para poder soltar ao longo do dia, porque é o número de slots que ele teria no sistema normal. Um Wizard lvl 3 pode escolher 4 lvl 0, 2 lvl 1 e 1 lvl 2 para soltar ao longo do dia. No final das contas o cara sabe um monte de magias, mas no início do dia ele ainda precisa se concentrar e pedir as magias que ele quer usar durante o dia, mas estas ele usa quantas vezes quiser com os SpellPoints. Esse sistema torna o Sorcerer mais versátil durante o jogo, mas o Wizard pode ter uma maior gama de magias quando ele precisar soltar uma magia obscura em determinado dia, pois ele sabe mais.

FIGURA 10 – Tabela de valores de jogo virtual.

Fonte: [www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br)

Em meio a estas tabelas que parecem não ter fim, impressas e/ou virtuais, encontramos outras que nos apontam características de armamentos, vestimentas, armaduras, meios de transporte e também aquelas com características específicas para um determinado personagem, como no exemplo a seguir:

Talento	Anão	Elfo	Gnomo	Meio-Elfo	Halfling
Furtar bolsos	-	+5%	-	+10%	+5%
Abrir fechaduras	+10%	-5%	+5%	-	+5%
Achar/Desarmar armadilhas	+15%	-	+10%	-	+5%
Mover-se em silêncio	-	+5%	+5%	-	+10%
Esconder-se nas sombras	-	+10%	+5%	+5%	+15%
Ouvir ruídos	-	+5%	+10%	-	+5%
Escalar muros	-10%	-	-15%	-	-15%
Decifrar linguagens	-5%	-	-	-	-5%

FIGURA 11 –Tabela de Ajustes Radicais para Talentos de Ladrão – específica para jogadores cujos personagens são ladrões.

Fonte: COOK, David, 1995, p. 54.

Sejam quais forem as informações das tabelas, o fato é que, para nós, recém chegadas à infinidade de informações sobre o RPG, foi muito difícil tentar entender tantas informações disponibilizadas em quadros aparentemente tão simples. Não nos prenderemos em demasia na análise de tais tabelas, mas é necessário mencionar que, de modo geral, elas apresentam relações de valoração, custo/benefício, perda/ganho, porcentagem, lucro, saldo, entre outras noções matemáticas que exigem grande velocidade de raciocínio por parte dos jogadores.

É importante mencionar ainda que o conhecimento aprofundado das regras propostas pelos manuais, associado ao desenvolvimento do raciocínio matemático, com o tempo, acaba por refletir em acúmulo de habilidades aplicadas no jogo, o que garante a melhor atuação do jogador ao longo das campanhas de RPG. Esta é uma das maiores semelhanças dos jogos de RPG presenciais e virtuais, que envolvem a escrita, com a modalidade deste jogo cuja finalidade é perda e ganho (os “joguinhos” de computador) ou os *card games*<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Jogos realizados com cartas, com características semelhantes aos jogos de RPG.

---

Uma vez que o prosseguimento da narrativa depende da compreensão, análise e interpretação dos dados destas tabelas, de acordo com uma série de regras prévias de que o jogador deve ter conhecimento através da leitura dos manuais e uma vez que os valores analisados geralmente são determinados de acordo com o resultado do lançamento de combinações de dados de RPG (por exemplo: dois d4 ou dois d10), podemos alegar que os jogos de RPG trabalham, de fato, com outras habilidades mentais, em prol da narrativa. A análise aprofundada das habilidades mentais trabalhadas ao longo dos jogos de RPG, porém, não caberá a nós, mas fica como sugestão para trabalhos futuros.

Retomando à análise do preenchimento das fichas de criação dos personagens, a escolha destes também não acontece de modo aleatório. Cada livro de regras, em cada vertente do jogo, apresenta uma série de personagens que podem ser criados para aquele jogo. Em alguns casos estes personagens podem ser associadas uns com os outros, formando um personagem modificado e mais forte, mas sempre dentro do contexto geral da vertente. Por exemplo, personagens épicos mesclam-se entre si ( por exemplo: um mago – druida ou um mago - anão). Em geral os participantes também podem associar suas criações a características pessoais, por exemplo, meu personagem tem meu tom de pele, minha idade ou apresenta história de vida semelhante a minha, porém, dentro do contexto da narrativa.

Todas estas regras são anotadas nas fichas individuais de cada jogador, que tem liberdade para “dar vida” a seu personagem. Em alguns momentos, porém, faz-se necessária a rolagem de um conjunto de dados para a definição de determinadas características dos personagens, rolagem esta que geralmente é acompanhada de perto pelo Mestre. Ao Mestre cabe conhecer, senão totalmente, ao menos em grande parte, todos os personagens envolvidos na história, e parte de suas características e, a partir, daí dar rumo à narrativa de maneira tal que trabalhe pontos fortes e fracos de todos os jogadores ao longo da trama.

Os tópicos da ficha de personagem são interligados e devem ser coerentes entre si na formação de um personagem completo, de acordo com o interesse do jogador. Por exemplo (e aqui nós tratamos de um exemplo bastante simplificado), um

---

personagem criado por mim apresenta nível de força oito (medido numa escala de 1 a 10), nível intelectual quatro (também para a escala de 1 a 10) e tem a pele bronzeada, eu posso apresentar essas características ao grupo de maneira interligada através da narração da história pessoal de meu personagem, definindo-o como um trabalhador braçal, morador do campo, com pouco tempo ou pouca dedicação aos estudos.

As determinações de características dos personagens são de extrema importância para o desenvolvimento da narrativa. Podemos ter personagens com características aparentemente comuns, como um camponês que por trás da aparência simples esconde a força de um grande mago ou de um guerreiro destemido. Todas as diversidades e possibilidades que os personagens podem vir a proporcionar à trama, aliadas a uma proposta interessante de desenvolvimento da narrativa, por parte do mestre, tendem a tornar a história mais rica e motivadora.

### **3.2 Revistas de RPG: um suporte a mais para a construção de estratégias ficcionais**

Outro recurso de utilização comum entre os jogadores é a leitura de revistas especializadas em RPG. Por meio do levantamento de dados sobre o jogo em livros, na Internet e através de informações dos adolescentes, encontramos uma revista muito divulgada entre os jogadores, principalmente entre os “veteranos”, conhecida como *Dragão Brasil*. Durante o período de desenvolvimento deste trabalho, porém, tal revista, presente no mercado há mais de dez anos, saiu de circulação temporariamente. De acordo com informações não oficiais dos próprios jogadores, os fundadores da revista passaram por problemas administrativos e resolveram dividir a revista.

Entrou, então, em circulação a revista *Dragon Slayer*, composta por grande parte da equipe original, fundadora da *Dragão Brasil*. Nos últimos meses antes da finalização desta pesquisa, a revista *Dragão Brasil* retornou ao mercado, composta pelo restante da equipe inicial e pudemos então contar com duas revistas produzidas por

uma equipe com experiência em jogos de RPG. As duas revistas foram utilizadas ao longo deste trabalho, com mais ênfase para a Dragon Slayer, principalmente devido à pouca bibliografia existente sobre o assunto no mercado.

Estas revistas acessadas na atualidade, esporadicamente, pelos adolescentes do grupo acompanhado, contêm, além das reportagens no formato convencional de revistas como as que conhecemos, outros dois recursos de leitura em meio a suas páginas: um pequeno jornal, montado pela equipe de criação da revista com formato semelhante ao do periódico na versão de papel jornal, localizado nas páginas centrais da revista e, ainda, capítulos de uma pequena revista em quadrinhos, ao final de cada edição, que envolvem narrativas de RPG desenhadas no formato das revistinhas em quadrinhos, com a utilização das técnicas de desenho conhecida como mangá<sup>3</sup>, como mostram as figuras abaixo:

---

<sup>3</sup> Quadrinhos japoneses.

# Gazeta do Reinado

Por Paladino

## Tormenta em Zakharov Nova área de Tormenta formada às portas da capital



**A Tormenta surgiu na fronteira entre os reinos de Zakharov e as Montanhas Uivantes, ambos vizinhos de Deheon**

**U**ma espécie de invasão planar perpetrada por seres ainda desconhecidos, a Tormenta realizou sua primeira manifestação registrada no ano de 1390. A distante ilha de Tamu-ra foi atacada por tempestades de chuva ácida e raios terríveis, que reduziram suas cidades seculares a escombros. Além disso, trazidas pelo fenômeno, hordas de demônios-inseto chacinaram os sobreviventes e hoje vagam pela ilha desolada. A cultura tamuraniana teria sido extinta, não fosse o esforço do então imperador Tekametsu — que sacrificou a vida para transportar um bairro inteiro até a capital Valkaria, originando o bairro de Nitamu-ra.

Apesar de trágica, a destruição do Império de Jade parecia um evento isolado. Essa esperança perdeu-se há apenas dois anos, em 1400, quando uma nova área de Tormenta surgiu nas fronteiras do reino de Trebeck.

Tomando o antigo pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses, a Tormenta estava próxima demais na visão de Shivara Sharpblade, regente de Trebeck. Lady Shivara, uma governante guerreira adorada por seu povo, ocupou a antiga fortaleza abandonada de Forte Amarid, em uma ilha no Rio dos Deuses. Transferiu para lá um enorme contingente de soldados, magos e estudiosos, todos prontos para combater qualquer avanço da tempestade que estava às suas portas.

De Forte Amarid eram lançadas expedições para explorar a Tormenta, enquanto sábios estudavam as propriedades da área. Criaturas eram capturadas, matéria vermelha era coletada, aventureiros investiam contra a Tormenta e voltavam como heróis — quando voltavam.

Não houve reação, não houve novo ataque. Aos poucos, Forte Amarid mudou de fortaleza para cidade. Seu povo, atraído pelo exército e pelas oportunidades no novo centro, tornou-se complacente. A guarda diminuía, a atenção fraquejava, as armas não estavam tão prontas.

Então, durante o feriado do Dia do Acordo Pacífico, a Tormenta engoliu Forte Amarid.

As nuvens chegaram como sempre, sem aviso, e nada pôde detê-las. A própria Lady Shivara só escapou com vida por intervenção do mago real. Determinada a retomar o Forte, Shivara percorreu o Reinado, forjou alianças e, por fim, conseguiu reunir um exército para atacar Forte Amarid e retomá-lo, repelir a Tormenta. Juntaram-se a esse exército os maiores heróis do Reinado, incluindo o Protetorado do Reino e os arquimagos Talude e Vectoriuis. Havia cavalarias aéreas de grifos, havia hordas de criaturas mágicas e construtos arcanos do tamanho de castelos.

Nem isso foi suficiente. O exército do Reinado foi repellido em poucas horas. Apenas cinquenta soldados voltaram com vida e, destes, apenas quinze com sua sanidade intacta.

### Ataque ao Reino das Armas

A mais nova área de Tormenta surgiu há pouco mais de uma semana, em pleno Rio dos Deuses, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes.

Esta área é bem pequena

FIGURA 12 – Primeira página do “Jornal” Gazeta do Reinado.  
Fonte: Revista Dragon Slayer, número 05, p.30

DRAGONSLAYER

## Gazeta do Reinado

# Lenhadores Atacados

## Autoridades de Tollon estão perplexas

quando comparada às manifestações anteriores em Tamura e Trebuck. Mas sua localização — tão próxima de Debeon, praticamente no coração do Reinado — tem sido mais que suficiente para aterrorizar a população.

Wallengarr Roggandin, regente de Zakharov, informa que esta Tormenta não atingiu nenhum grande centro populacional. A região atacada, felizmente, é também a mais despovoada do país — as Estepes do Norte, lugar de vegetação rasteira e clima frio, onde a agricultura é quase impossível e apenas grupos nômades sobrevivem. Mesmo assim, numerosos acampamentos bárbaros foram devorados. Milhares de pessoas estão desaparecidas, e não há esperanças de que sejam encontradas com vida.

De fato, embora este fenômeno esteja sendo chamado "área de Zakharov", apenas uma pequena região do Reino das Armas foi atingida. A maior parte da área afetada fica no território das Montanhas Uivantes, tragando grande parte de seu extremo nordeste, as Estepes Selvagens.

Apesar de desoladas, as estepes são lar de numerosos povos nômades humanos e semi-humanos. Quanto ao possível número de vítimas, a regente Beluhga não pôde ser localizada para prestar esclarecimentos (a Rainha dos Dragões Brancos não tem sido vista desde 1400, e nenhum novo regente foi nomeado desde então).

Os aventureiros conhecidos como Escolhidos de Beluhga, liderados pelo paladino anão Goradar, partiram em expedição para desfiar a Tormenta. Até o momento não há notícias sobre o grupo.

O Imperador-rei Thormy declarou, em recente pronunciamento, que pretende contatar pessoalmente os mais habilidosos Desafiadores da Tormenta para investigar a área de Zakharov. Suspeita-se que o rei esteja se referindo ao grupo conhecido como a Companhia Rubra, formada por heróis épicos, experientes em explorar territórios tomados pela Tormenta.

**Mais detalhes sobre esta nova manifestação serão revelados no livro Área de Tormenta.**

Nas últimas semanas, equipes de lenhadores tollonienses sofreram estranhos ataques em suas jornadas diárias às florestas madeireiras. O mais estranho: eles foram atacados pelas próprias árvores!

Os ataques ocorreram ao sul da Trodarr, até a fronteira com Lomatubar. De acordo com relatos, as árvores atacaram com seus galhos, arremessando longe os lenhadores, que fugiram assustados. Não houve nenhuma morte ou ferimento grave, mas quatro vítimas estão desaparecidas.

O líder da Guilda dos Madeireiros, Phalzir Kalick, vem pressionando o prefeito de Trodarr, assim como o regente Solast Arantur, para que providências sejam tomadas. "Não podemos trabalhar com esses ataques", afirma Kalick. "O comércio madeireiro vai cair, prejudicando Tollon e todo o Reinado".

Comenta-se na região que os ataques são obra de um monstro enlouquecido, um ente conhecido como Crudolmo. Durante uma assembleia druida, árvores que ele considerava sua "família" foram derrubadas por lenhadores. Ensandecido pela tristeza, ele teria decidido acabar com a "destruição indiscriminada".

A proximidade dos ataques com o Bosque de Allihanna parece confirmar essa teoria. Mas os druidas locais evitam falar no assunto, acreditando ser uma provação imposta por sua deusa.

Nascido em Tollon, o reino da madeira mágica, Crudolmo é mais resistente que outros entes. Seus golpes também são considerados armas mágicas, para vencer redução de dano e semelhantes.

**Crudolmo:** Ente Druida 3; ND 11; Planta Enorme; NM; DVs 10d8+50, PVs 102; Inic +1; Desloc 9m; CA 24 (-2 tamanho, +1 Des, +15 natural), toque 9, surpresa 23; Ataque: base +7, Agarrar +24, +16 pancada x2 (dano 2d6+11 cada); AE: Animar Árvores, Dano Dobrado contra Objetos, ataques como armas mágicas, Atropelar 2d6+13; QE: Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, RD 15/magia, Visão na Penumbra, Características de Planta, Vulnerabilidade a Fogo; Fort +13, Ref +4, Vont +11; For 28 (+9), Des 12 (+2), Cons 20 (+5), Int 19 (+4), Sab 19 (+4), Car 15 (+2).

**Perícias:** Concentração +11, Conhecimento (Arcano) +7, Conhecimento (Geografia) +7, Conhecimento (História) +9, Conhecimento (Local - Tollon) +7, Conhecimento (Natureza) +20, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +7, Conhecimento (Religião) +7, Cura +10, Diplomacia +10, Esconder-se +3, Furtividade +4, Identificar Magia +10, Intimidar +9, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +7, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +23; **Talentos:** Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Magias em Combate, Memória Racial, Rastrear, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro.

**Magias normalmente preparadas:** nível 0 (preces): Guia, Intuir Direção, Resistência, Virtude; 1º nível - Constrição, Névoa Obscurecente, Suportar Elementos; 2º nível - Invocar Enxames, Resistência a Elementos.

## Piratas & Pistoleiros

### Estudo revela segredos dos fora-da-lei

Famosos por violar a lei utilizando a perigosa substância conhecida como "pólvora", piratas e pistoleiros serão tema de um estudo sociológico e criminológico a ser publicado em breve.

Até agora conhecido como P&E!, o livro deve tratar também aventureiros fantásticos em geral, conhecidos como "heróis de capa e espada" ou apenas "swashbucklers".

O estudo é concentrado em suas atitudes, técnicas de luta, armas favoritas, combates navais e fora-da-lei ilustres. Também haverá uma extensa descrição das Ilhas Piratas situadas no Mar Negro.

### Novo Talento: Beberrão [geral]

Sua resistência à bebida faria um anão se orgulhar.

**Pré-Requisitos:** Cons 15+, Grande Fortitude.

**Benefícios:** você pode beber qualquer, QUALQUER quantidade de bebida alcoólica sem sofrer nenhum efeito negativo, e sem jamais ficar bêbado. Para pessoas que poderiam ficar impressionadas com este tipo de façanha (anões, bárbaros, mercenários, piratas, pistoleiros, garçonetes e outros frequentadores de tavernas), você recebe um bônus de +4 em testes de Bêfear, Diplomacia e Intimidar após consumir uma grande quantidade de bebida.

Este talento também oferece um bônus de +2 em testes de Fortitude, apenas contra venenos ingeridos.

**Especial:** este talento não pode ser adquirido por centauros.

31

FIGURA 13 – Segunda página do “Jornal” Gazeta do Reinado.  
Fonte: Revista Dragon Slayer, número 05, p.31

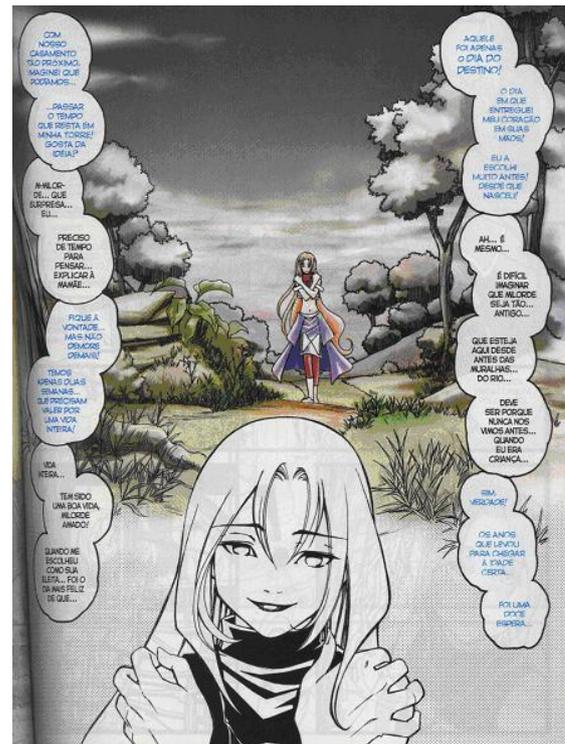
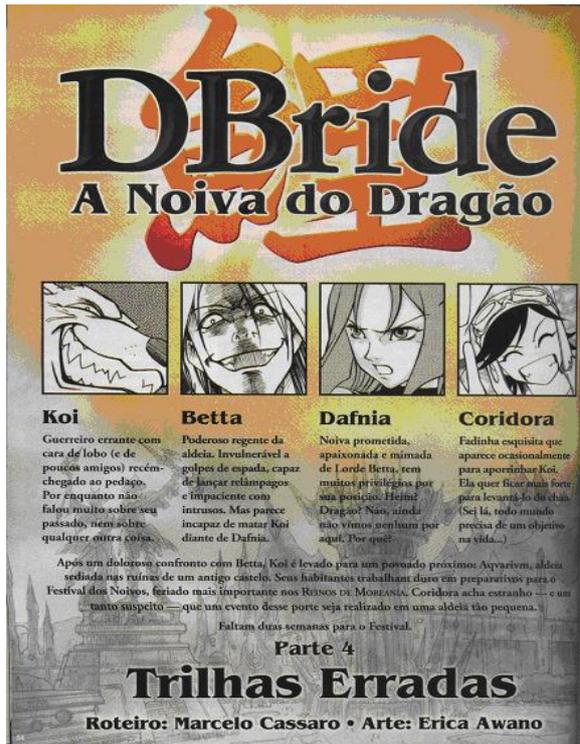


FIGURA 14 – Páginas iniciais da história em quadrinhos D' Bride A Noiva do Dragão. Parte 04 – Trilhas Erradas.

Fonte: Revista Dragon Slayer, número 04, p.54, 55, 56 e 57

Nas figuras 12 e 13, que apresentam o jornal Gazeta do reinado, que trata de reportagens fictícias sobre personagens e locais também fictícios, é possível observarmos logo no começo do texto o tom de seriedade da reportagem, como se o acontecimento tivesse reflexos reais, envolvendo pessoas reais. Essa característica de dar vida à ficção, como observamos ao longo da análise dos pequenos “livros” produzidos pelos adolescentes, é muito comum nas narrativas orais e nas escritas produzidas nos jogos presenciais e virtuais dos jovens.

A revista em quadrinhos, por sua vez, nos chama a atenção pelo fato de ser apresentada em forma de capítulos, fugindo à regra do padrão de escrita de revistinhas “clássicas” como as de Maurício de Souza ou aos variadas HQ’s norte-americanas. A distribuição dos quadrinhos e a utilização dos balões para representar as falas dos personagens são semelhantes às revistinhas mencionadas anteriormente. A alternância entre cores e preto e branco também não é novidade em meio às revistas em quadrinho. O diferencial está nos desenhos, que apresentam traços do mangá japonês. Os personagens da trama, como é comum em quadrinhos, por sua vez, são extremamente expressivos, demonstrando através da fisionomia todas as reações que, nas versões manuscritas e virtuais, são apresentadas geralmente por onomatopéias. Cabem aqui as referências as HQ’s encontradas em Ribeiro (2005):

Para quem não está habituado, as histórias em quadrinhos têm uma lógica muito particular, além de contarem com as ilustrações para complementar a narrativa, ensejando a leitura verbal em consonância com a leitura não verbal. Importante frisar que não há concorrência, neste caso, entre leitura e imagem. Além disso, há o reconhecimento dos tipos de balão, falas do narrador, etc. (p.135)

Acreditamos ser de grande importância mencionar tais formatos de literatura como jornal, quadrinhos, revistas, guias de jogadores e suplementos de literatura para RPG, entre outros acessados pelos jovens, uma vez que eles podem vir a enriquecer suas narrativas orais e escritas. Mesmo que os adolescentes do grupo não se apropriem de todas estas leituras voltadas para o RPG com frequência, podemos encontrar traços de várias delas em meio a quase todas as produções escritas dos jovens, o que demonstra que os gêneros produzidos pelos jovens no

RPG são híbridos e apresentam características de escrita singulares. Desta forma, analisando-se esses gêneros e baseadas nas idéias de Marcuschi (2005), podemos afirmar que a presença de traços de todas essas leituras nos textos manuscritos dos adolescentes pode ser denominada como “*heterogeneidade tipológica: um gênero com a presença de vários tipos textuais*” (p.31).

Para Marcuschi, os gêneros textuais desenvolveram-se quantitativamente de maneira paralela à evolução da linguagem escrita, ao longo da história da humanidade e, hoje, podem ser encontrados em grande quantidade e variedade em nosso cotidiano, principalmente devido ao avanço das novas tecnologias que, por sua vez, favoreceram novas formas de linguagem. É nesse contexto de gêneros variados da atualidade que encontramos as produções escritas voltadas para o RPG. Para o autor, ainda,

Quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma lingüística e sim uma forma de realizar lingüisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares. Pois, como afirmou Bronckart (1999:103), “a apropriação dos gêneros, é um mecanismo fundamental de socialização, de inserção prática nas atividades comunicativas humanas”, o que permite dizer que os gêneros textuais operam, em certos contextos, como formas de legitimação discursiva, já que se situam numa relação sócio-histórica com fontes de produção que lhes dão sustentação muito além da justificativa individual. (p.29)

Considerando os aspectos de comunicação e socialização presentes nos textos de RPG analisados neste trabalho, podemos definir não apenas tais produções originárias do jogo como o próprio jogo de RPG como gênero, uma vez que se tratam de trabalhos artísticos, que apresentam funções comunicativas, cognitivas e podem ser caracterizados como práticas sócio-discursivas.

Retomando a análise sobre as revistas de RPG, pudemos observar também que essas publicam ainda artigos que visam estimular os leitores e jogadores de RPG a publicar suas próprias narrativas na revista. Essas matérias geralmente contêm “dicas” sobre como tornar o texto de um jogador interessado em publicar suas histórias mais atraente ao público da revista, como é o caso da reportagem “*The long hard road out of hell – como se tornar um autor de RPG e publicar seu primeiro*

---

*livro. Ou não*”, de J. M. T. Trevisan, publicada na Revista *Dragon Slayer* número quatro. Nesse texto o autor relata um pouco de sua experiência ao longo de dez anos de carreira como escritor de revistas de RPG, fornecendo dicas e levantando questionamentos como os que se seguem entre os jovens interessados em publicar:

“Analise sua idéia e considere algumas coisas simples. Meu cenário é compatível com temas que estão em alta no momento? Ele é acessível para qualquer um ou é preciso ser um intelectual mirim que leu todas as obras de Aristóteles ou Platão para entendê-lo? A capa chama atenção? As ilustrações passam o clima do cenário?... Responder todas estas perguntas com um sonoro SIM aumenta em muito as chances de publicação de seu trabalho.”(p.07)

Como poderemos constatar mais adiante, na análise das produções escritas dos jovens do grupo observado, grande parte dos textos produzidos pelos adolescentes se enquadram, ao menos parcialmente, nas características necessárias para publicação mencionadas por Trevisan.

Finalmente, as revistas de RPG fornecem ainda dados de envio e regras para formatação do texto de acordo com a proposta diagramação da revista para os candidatos à publicação de suas histórias.

### **3.3 Manuais complementares**

A quantidade de manuais de leitura paralela aos manuais de jogadores é muito extensa e cada um desses livros enriquece a atuação dos personagens em determinadas configurações físicas, psicológicas, etc. Há, por exemplo, manuais específicos para guerreiros, manuais de aventuras em cenários específicos como cidades lendárias, manuais com descrições detalhadas das mais variadas raças de dragões, descrições de monstros, entre outros. Como podemos ver a seguir:

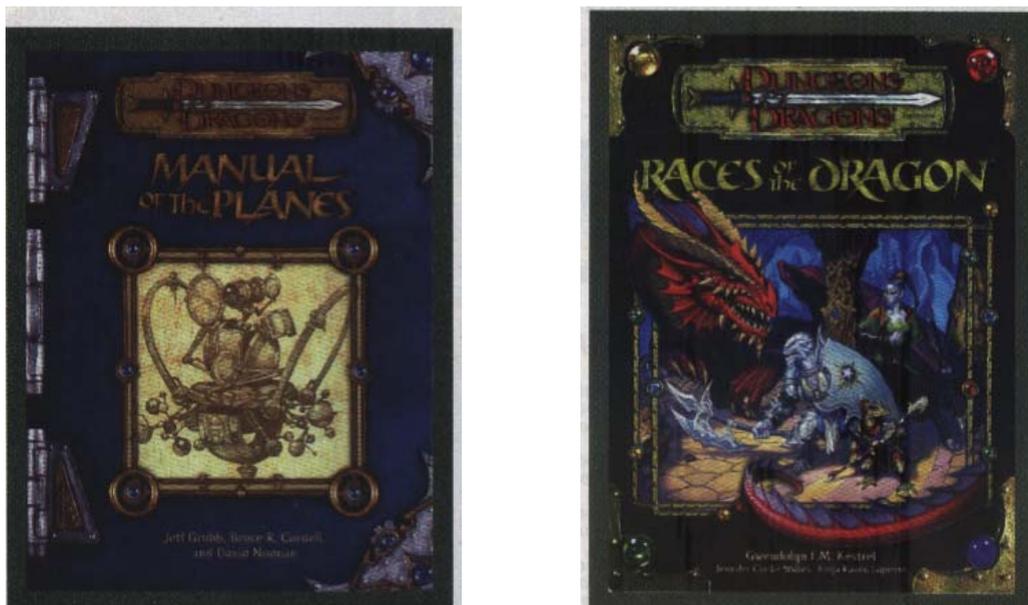


FIGURA 15 – Capas de manuais complementares em inglês muito utilizados pelos jogadores e Mestres de D&D e AD&D. A esquerda, Manual of the Planes (Manual de Planos) e à direita Races of the Dragons (Raças de Dragões).

Estes recursos encontram-se à venda em grandes livrarias e podem ser comprados por valores modestos quando comparados aos manuais básicos<sup>4</sup>. O volume de leitura desses exemplares também é modesto. Algo em torno de trinta ou quarenta páginas que, assim como os manuais básicos, são repletas de tabelas, ilustrações e, em alguns casos, mapas detalhados dos lugares a serem trilhados.

É possível encontrar grande quantidade desses livros complementares, para todas as vertentes do jogo. No acervo de leitura do grupo focal, porém, é possível afirmar que a maioria deles é voltada para a vertente D&D, em suas diversas versões (D&D, AD&D e D&D 3.5). Segundo “nossos” adolescentes, muitos destes manuais encontram-se disponíveis na Internet – a maioria deles em língua inglesa, mas é possível encontrar também algumas versões em português – e podem ter seus arquivos copiados, salvos no computador e ser acessados através da leitura na tela ou através da impressão e encadernação para facilitar o acesso a todos os membros do grupo, uma vez que, através das entrevistas, ficou claro que nem todos os componentes do grupo têm acesso a computador em casa.

<sup>4</sup> Cada manual complementar custa em média R\$15,00.

A procura por esses manuais, em grandes livrarias, está diretamente relacionada à vertente de RPG que mais atrai o jogador ou à vertente que rege a campanha na qual ele está inserido. O fato é que esses pequenos livros passam a ser mais uma leitura na vida desses adolescentes.

#### 4. ALGUNS REFLEXOS DA LEITURA PARA O RPG NA ESCRITA DOS ADOLESCENTES

Até aqui apresentamos várias possibilidades de leitura relacionadas ao RPG. Procuraremos agora apontar alguns reflexos dessas leituras em produções escritas dos adolescentes do grupo acompanhado neste trabalho.

Como já havíamos mencionado anteriormente, ao longo da coleta de dados nos foram apresentados vários textos escritos manualmente pelos adolescentes, que tinham ligação direta com as narrativas dos jogos presenciais de RPG. As motivações para a escrita dos textos analisados nesta pesquisa foram mencionadas ora de maneira mais explícita, ora menos explícita, ao longo das entrevistas e em conversas informais com os jovens.

Através das motivações explícitas e da análise de alguns textos, foi possível concluirmos que algumas destas escritas foram produzidas com o intuito de serem divulgadas a outros leitores. Poderíamos então dizer que os jovens pretendiam publicar esses textos, como ficará claro posteriormente, em análise mais detalhada dos mesmos.

Outra informação que nos levou a constatar o interesse dos adolescentes pela publicação de seus textos se deu através das entrevistas, quando perguntamos se eles escreveriam RPG hoje e para quem estariam voltadas estas escritas, ao que eles nos responderam:

“Bom... eu tô com um projeto de RPG, eu e o Chico. Nós tamos montando um projeto que seria aberto, não teria uma faixa etária **(referindo-se ao livro de Alquimia)** E quanto a escrever RPG... atualmente, eu escreveria para um público mais adulto. Um texto com uma maturidade um pouco maior...” (Pedro, 17, grifo nosso).

“Eu apresentaria muito para meninos de 10 anos assim e tal. Tipo, quem tá começando uma nova etapa da vida assim... que seria muito na imaginação social... na criação, então... eu acho que é... abrir um pouco mais a mente dessas pessoas mais jovens pro mundo...” (Chico, 16)

“Eu escreveria RPG num livro. Acho mais legal assim. Por que na Internet, é claro, todo mundo tem acesso, mas num livro, acho que num livro é que faz você ir atrás do cara assim e “nó me empresta esse livro que não sei o quê”. Aí “nossa, eu tenho esse livro há um tempão só que não acho ninguém para jogar”, aí acaba que vocês jogam mais o RPG de mês assim... presencial. Bacana! Acho melhor o livro.” (Luís, 16)

Todas as entrevistas foram realizadas separadamente, mas as opiniões dos jovens são unânimes quanto a produzir seus próprios textos para publicação e também, ainda que indiretamente, sobre a possibilidade de realizar estas produções em formato impresso, visando acrescentar suas próprias idéias àquelas já existentes e já utilizadas na preparação do RPG presencial.

Neste capítulo, então, trataremos de analisar tais produções escritas em seus aspectos textuais e discursivos. Uma vez que “nossos” adolescentes não produzem textos de RPG em meio virtual, trataremos da escrita manual destes jovens. E posteriormente, apenas a título de ilustração, mencionaremos características da escrita virtual do RPG analisada no site do jogador e GM *Encho*.

Inicialmente, então, faz-se necessária a definição do que é um texto. Segundo Costa Val (2004),

Falando de texto verbal, pode-se definir *texto* hoje, como qualquer produção lingüística, falada ou escrita, de qualquer tamanho, que possa fazer sentido numa situação de comunicação humana, isto é, numa situação de interlocução. Por exemplo: uma enciclopédia é um texto, uma aula é um texto, um e-mail é um texto, uma conversa por telefone é um texto, é também um texto a fala de uma criança que, dirigindo-se à mãe, aponta um brinquedo e diz “tê” (p.113)

De acordo com a autora, ainda:

As produções lingüísticas efetivas são textualizadas pelos interlocutores envolvidos num processo de interação verbal (nesse caso, escrita); seu sentido e sua adequação são mentalmente co-construídos pelos interlocutores, que levam em conta seus objetivos e expectativas, os conhecimentos, as crenças e valores que partilham, as circunstâncias físicas em que as produções ocorrem. Sendo assim, em si mesmas, por si mesmas, isoladas de seu contexto de uso, as produções lingüísticas não têm nem deixam de ter sentido, não são boas nem más, nem certas, nem erradas. No processo de

textualização, um mesmo texto pode ser considerado incompreensível e impróprio por determinados interlocutores em determinada situação, e ser considerado plenamente inteligível e adequado para outros interlocutores, noutra situação. (p.124)

Desta forma, as produções escritas pelos adolescentes do grupo investigado, resultantes de jogos de RPG, podem ser definidas e analisadas como textos, uma vez que, no contexto em que são produzidas, circulam entre os adolescentes e, mesmo aos olhos de leitores não participantes do contexto dos jogos de RPG, estas escritas não deixam de apresentar significação.

Para Costa Val (2004), essa atribuição de significados ao texto pelo leitor, denomina-se *textualização* (p.115). Em suas pesquisas sobre o tema, a autora se deparou com os trabalhos de Beaugrande e Dressler (1981) e Beaugrande (1997), que apontavam “sete fatores constitutivos da textualidade, isto é, sete princípios que fazem parte do conhecimento textual das pessoas, que elas aplicam ao texto que produzem e esperam encontrar nos textos que ouvem ou lêem: **coerência, coesão, intencionalidade, aceitabilidade, situacionalidade, informatividade e intertextualidade**”. Ao longo da análise dos textos manuscritos dos adolescentes, trataremos desses fatores de compreensão, sendo que alguns deles serão mais explorados.

#### 4.1 Os pequenos “livros” produzidos pelos adolescentes no contexto do RPG

Em meio ao material analisado, daremos destaques a duas produções de maneira especial: o primeiro, segundo seus criadores, seria o esboço do capítulo de introdução de um pequeno Livro de Alquimia e o segundo corresponderia a um outro pequeno livro cujo conteúdo é uma história épica. Denominaremos o primeiro texto como “Livro de Alquimia” e o segundo de “Livro sobre Rariosto”. Ambos apresentam-se muito ricos em detalhes e estão disponíveis na Integra nos anexos desta pesquisa (ANEXOS 03 e 04). Para esta análise, utilizaremos apenas fragmentos dos textos.

A primeira produção, “Livro de Alquimia”, é curta e apresenta características de escrita muito semelhantes àquelas propostas nas regras dos manuais de RPG. Trata de um suposto capítulo de regras que seria utilizado, de acordo com os escritores, como primeiro capítulo de um livro de RPG que envolvesse o tema “alquimia”, segundo eles, muito raro entre os jogos de RPG disponíveis na atualidade.

A produção seguinte, “O livro sobre Rariosto”, referente a uma história épica, apresenta maior riqueza de detalhes e muitos pontos que merecem nossa atenção ao serem analisados. O primeiro deles, é a da extensão da produção. São quatorze páginas, escritas manualmente em folhas de um caderno de arame. É a maior produção com, estas características, apresentada pelos componentes do grupo ao longo do período desta pesquisa.

É importante mencionar que as duas produções apresentam características em comum e também muitas peculiaridades. Em meio às peculiaridades presentes nas produções manuscritas do grupo, algumas nos chamaram maior atenção. Entre elas, o fato de que a maioria das escritas manuscritas acontece individualmente, porém, estas geralmente são socializadas entre os companheiros de jogo e acabam sofrendo interferências de terceiros antes de sua “finalização”.

Raramente acontecem produções escritas coletivas entre os jovens, mas, quando estas acontecem, são literalmente registradas a “várias mãos”, como é o caso do exemplo mencionado no capítulo “A escrita subversiva do RPG” e também no “Livro sobre Rariosto”, onde podemos perceber uma distinção do traçado das letras presentes ao longo da escrita. Em alguns casos, os autores de cada trecho da narrativa assinam após o término de suas escritas. Em outros, não.

Outra peculiaridade, em algumas destas produções, é a presença de gírias e palavrões que tendem a representar não apenas a fala em seu modo coloquial, mas também uma liberdade de expressão dos sentimentos juvenis em uma escrita que, normalmente, se mantém longe do alcance de adultos e da sociedade de modo geral, o que evita possíveis repreensões ou questionamentos.

---

Entre as características em comum, podemos mencionar que, nas escritas produzidas de maneira coletiva, todos os participantes da narrativa assumem o papel de mestres e jogadores ao mesmo tempo, não só complementando os dados da escrita do participante anterior como criando novas situações de vivência dos personagens. De modo geral, todos têm liberdade para introduzir no jogo personagens terciários e novos ambientes, contanto que se mantenham sempre dentro da proposta do tema central da história. O suporte utilizado para o registro das produções geralmente é o caderno, muitas vezes os cadernos da escola (antigos ou em uso), ou ainda folhas de papel ofício.

Todas as produções escritas de RPG analisadas nesta pesquisa, sem exceção, apresentaram-se incompletas ou inacabadas os autores, que alegaram falta de tempo, desinteresse pela sequenciação das histórias ou ainda alegaram que estão terminando as histórias aos poucos à medida que surgem boas idéias para incrementar a trama, às luzes de outras aventuras, ou, ainda, de acordo com a disponibilidade de encontro e interesse do parceiro de escrita.

De acordo com os depoimentos dos adolescentes, coletados através das entrevistas, essas escritas estimulam a imaginação e a inventividade. Ainda de acordo com seus depoimentos, esta é uma situação bem diferentemente das produções escolares, uma vez que estes jovens, em sua maioria, se encontram em fase preparatória para o vestibular ou para o mercado de trabalho, instâncias onde lhes são cobrados textos mais diretamente relacionados à realidade social do país. Segundo depoimentos curtos dos jovens durante as entrevistas, a motivação para a escrita na escola está diretamente relacionada ao tema proposto e segundo eles a desmotivação para escrever vem do curto período de tempo para as produções e da limitação do espaço de escrita.

Outra característica em comum entre as escritas refere-se à tentativa de organização das mesmas em capítulos e à presença freqüente de diálogos entre os personagens, de maneira muito semelhante à escrita de livros de literatura que envolvem temas como aventura, ficção, romances. Há uma sequenciação ordenada

dos acontecimentos da trama. Esta característica, por sua vez, parece estar diretamente relacionada à quantidade de livros de literatura lidos pelos jovens.

Ao longo do processo de análise destas produções textuais, não conseguimos definir ao certo onde os textos eram produzidos e em quais condições. Tais dados não nos foram informados pelos jovens, exceto no caso do caderno, presente no texto que faz menção à escrita subversiva. Porém, através de conversas informais pudemos constatar que a maioria das produções ocorre nas casas dos adolescentes, quando eles estão sozinhos. Sendo assim, o ambiente é favorável à produção.

Passemos então aos pequenos “livros”:

#### **4.1.1 O “Livro de Alquimia”**

Esta produção tem algumas características de escrita muito semelhantes às aquelas apresentadas nos livros de RPG, como a distribuição da escrita informações (sobre personagens, acessórios e poções), no suporte de papel, através da disposição das informações por tópicos. Como é possível observarmos na figura a abaixo:

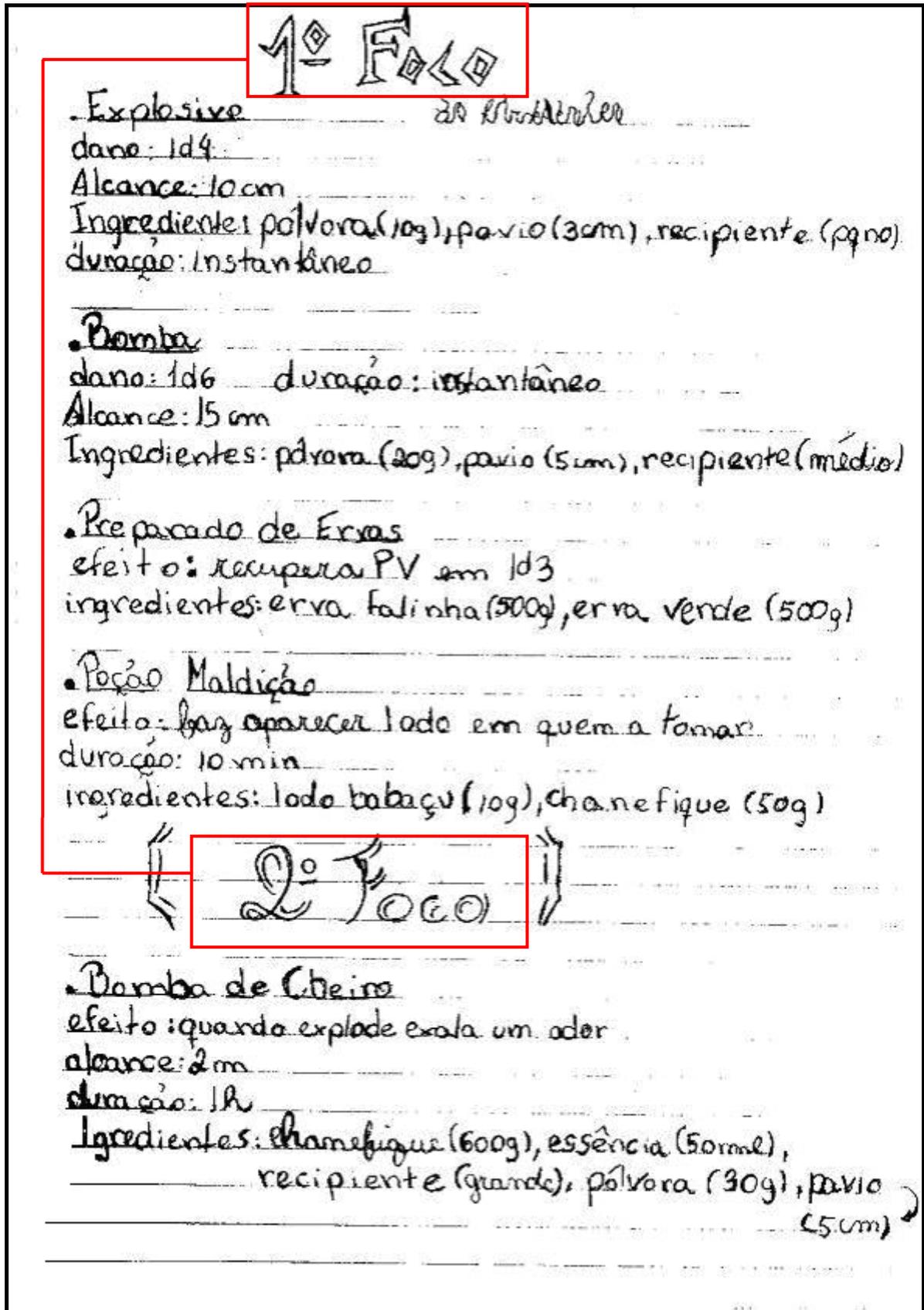


FIGURA 16 – Página inicial do “Livro de Alquimia”. Em destaque, a semelhança da organização do texto manuscrito pelos jovens com a organização dos livros de RPG.

Nesta figura é possível observar também que há uma ordenação do que poderíamos definir como subcapítulos através de números que direcionam um suposto leitor quanto à linearidade da leitura expressa pela utilização de numerais seguidos do termo foco, conforme observamos em destaque.

Ao longo do texto, é possível observar que o escritor procura separar os assuntos do texto por capítulos com temas distintos como “bombas e poções” e “raças, classes e divindades”, supostamente numa tentativa de facilitar o acesso de um leitor aos tópicos do livro. Agora, ao invés da numeração utilizada anteriormente para demarcar a direção da leitura, o autor faz uso de setas que apontam o sentido a ser seguido pelo leitor numa nova tentativa de orientar o mesmo, como podemos observar na figura 17:

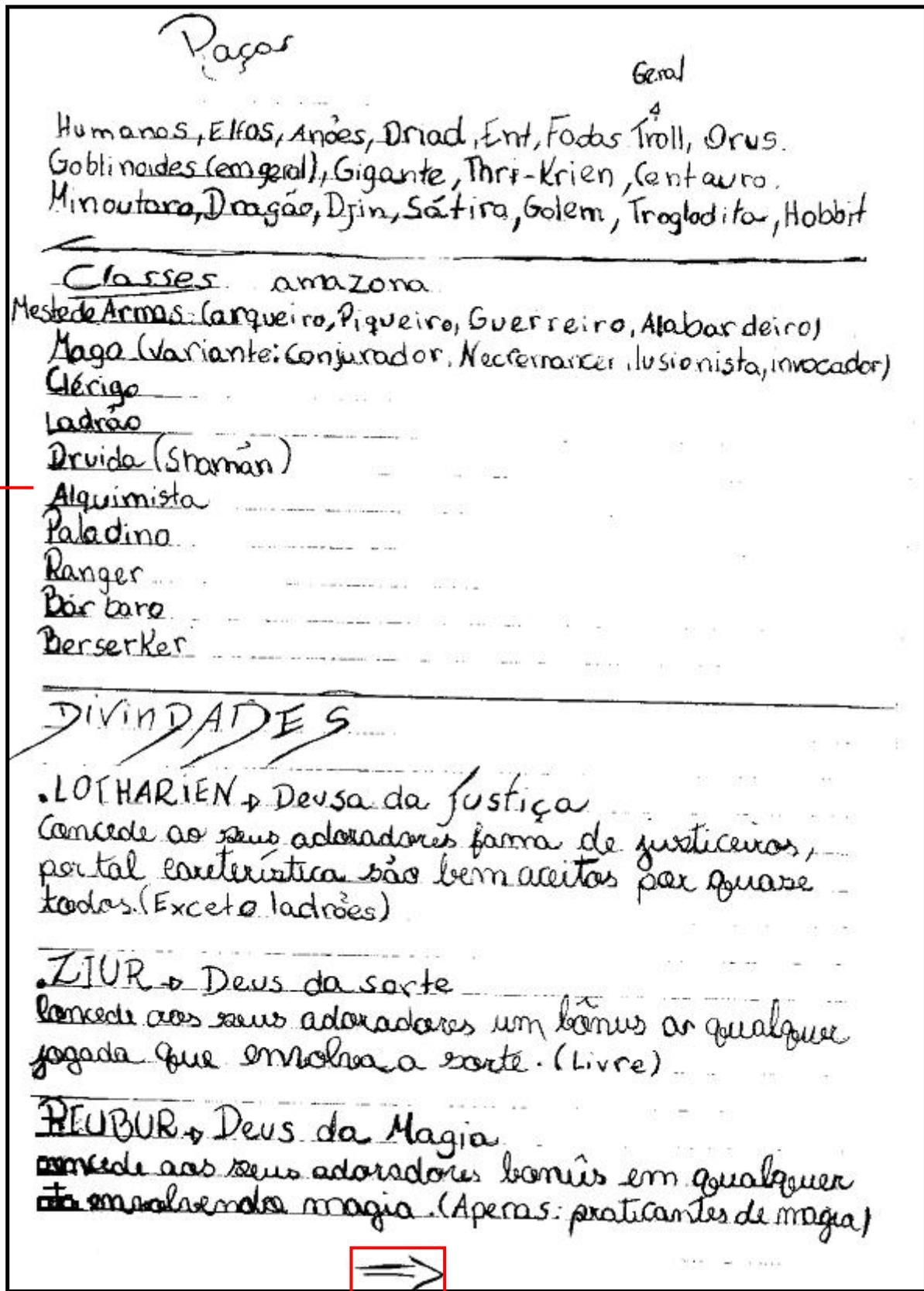


FIGURA 17 – Capítulo do “Livro de Alquimia”, “raças, classes e divindades”. Em destaque classe Alquimista e seta indicando o prosseguimento do texto.

Além disso, na página final desta produção escrita, o jovem escritor nos deixa clara a sua intenção de produzir um livro não apenas pela utilização do termo *livro* como título para o trabalho, mas também pela pequena nota que se segue após o título: “Todas poções contidas nesse Livro precisam de água para serem confeccionadas”. No entanto, a obra não tem seqüência nas páginas que se seguem:

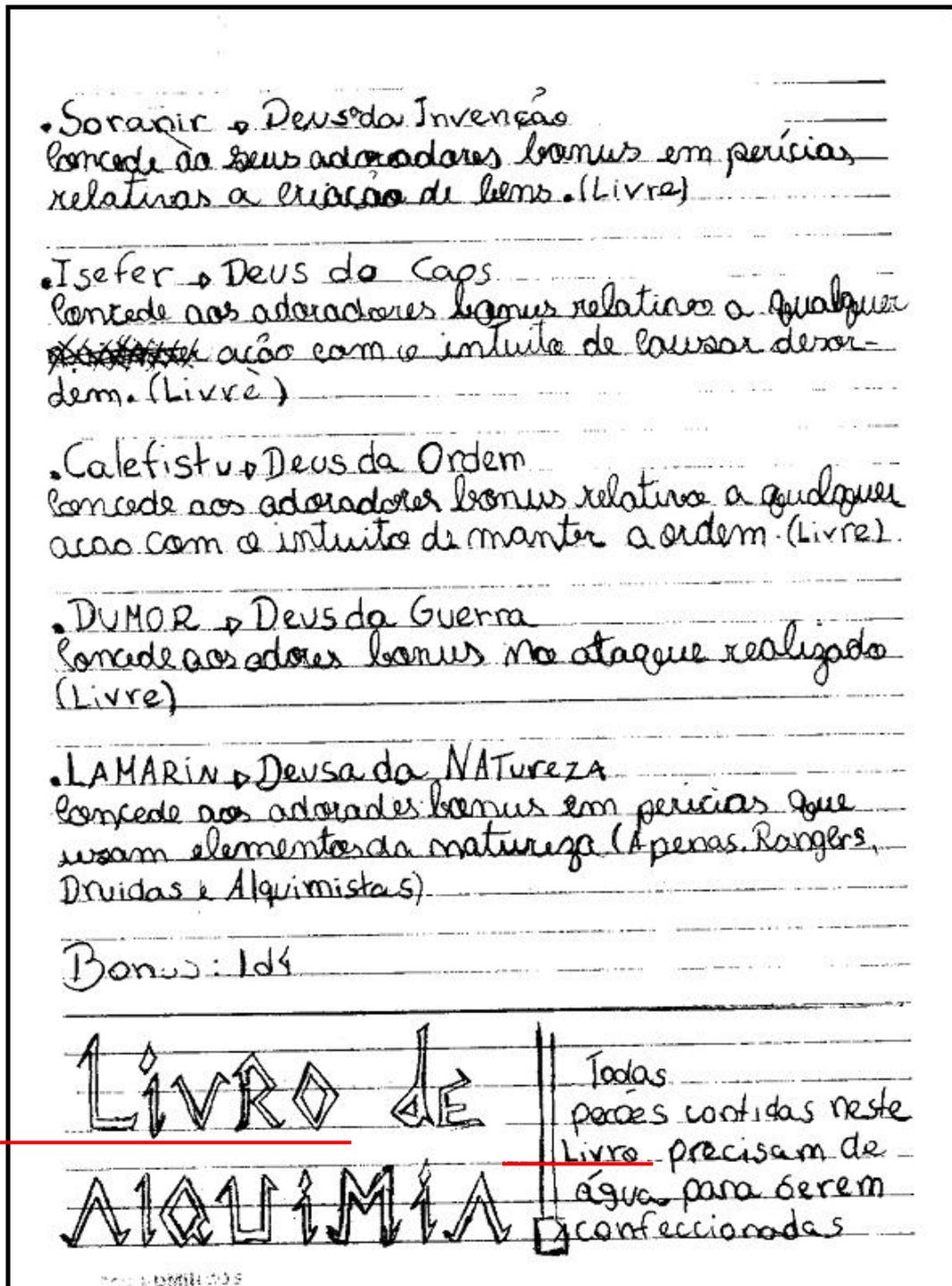


FIGURA 18 – Página final do “Livro de Alquimia”. Em destaque, o título e a observação sobre o “livro”.

Quando conversei com os jovens Pedro e Chico, parceiros na confecção dessas páginas analisadas, eles alegaram que elas eram a mais recente produção e que tinham o interesse de terminar o trabalho para ter um livro que misturasse RPG e alquimia. Em conversas informais posteriores, porém, eles alegaram que não estava “sobrando” tempo para dar prosseguimento a este trabalho, devido aos estudos.

#### **4.1.2 O “Livro sobre Rariosto”**

Nesse texto, diferentemente do anterior, não há marcas que indiquem a ordem de organização dos capítulos. Encontramos, inicialmente, alguns textos menores, visivelmente escritos por pessoas distintas devido à variação da caligrafia, que apresentam seus próprios títulos e que descrevem locais ou um personagem, como é o caso dos exemplos a seguir:

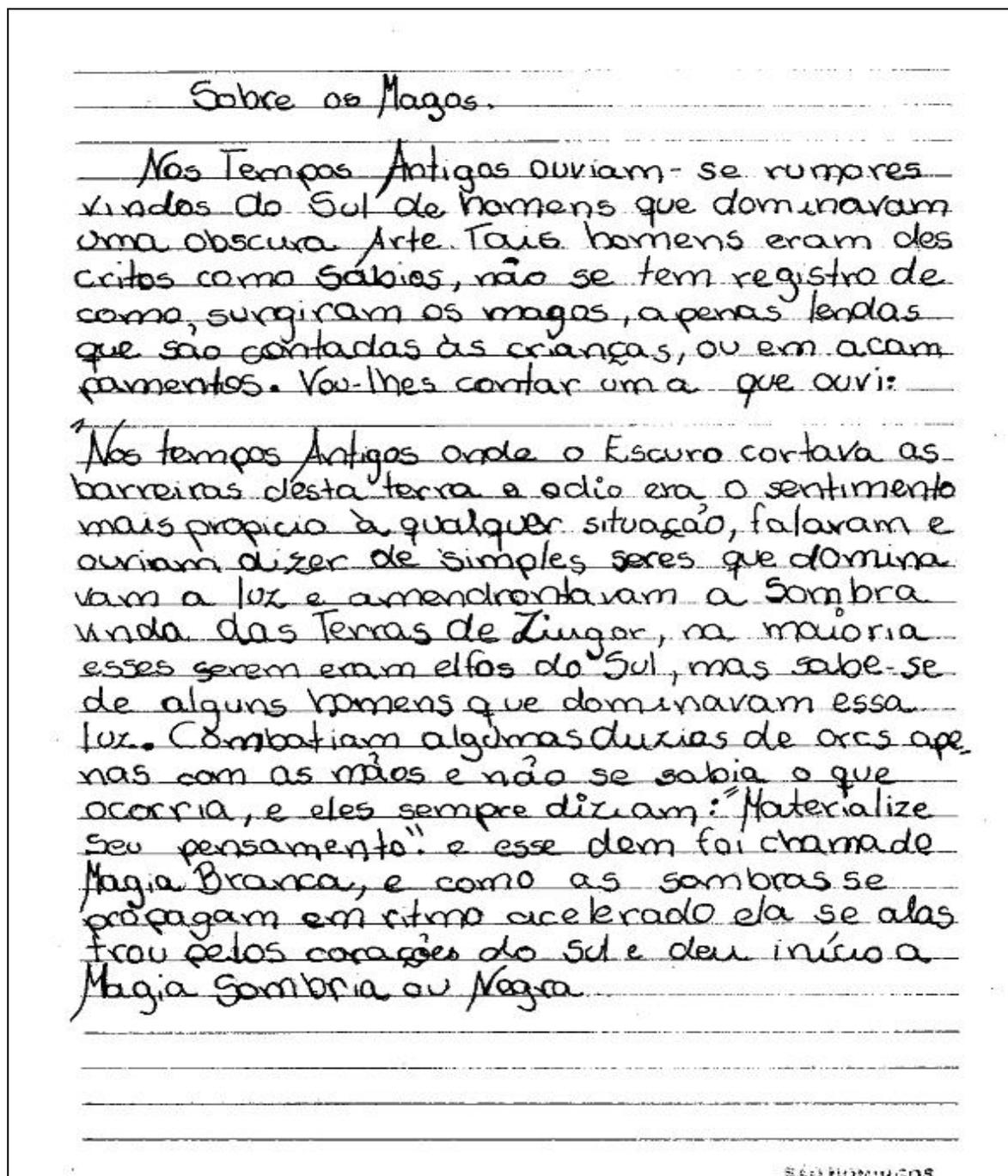


FIGURA 19 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: Sobre os magos

No trecho: “Nos Tempos Antigos, ouviam-se rumores vindos do Sul de homens que dominavam uma obscura Arte. Tais homens que eram descritos como sábios, não se tem registro de como surgiram os magos, apenas lendas que são contadas às crianças, ou em acampamentos. Vou lhes contar uma que ouvi: “Nos tempos Antigos onde o Escuro cortava as barreiras desta terra o ódio era o sentimento mais propício à qualquer situação, falaram e ouviram dizer de simples seres que dominavam a luz e amedrontavam a Sombra vinda das Terras de Zingor, na maioria esses seres serem elfos do Sul, mas sabe-se de alguns homens que dominavam essa luz. Combatiam algumas dúzias de orcs apenas com as mãos e não se sabia o que ocorria, e eles sempre diziam: ‘materialize seu pensamento’ e esse dom foi chamado Magia branca, e como as sombras se propagam em ritmo acelerado, ela se alastrou pelos corações do Sul e deu início a Magia Sombria ou Negra.”

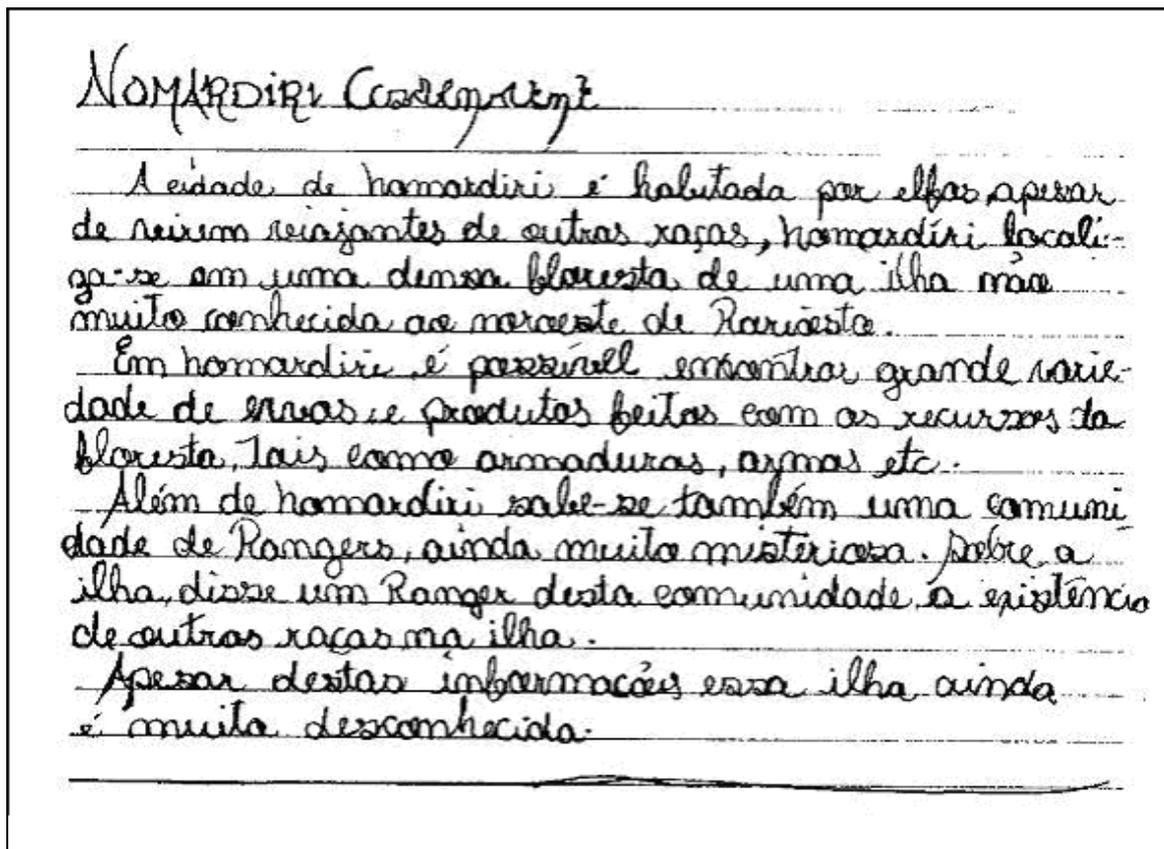


FIGURA 20 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: Nomardiri

No trecho: A cidade de Nomardiri é habitada por elfos, apesar de virem viajantes de outras raças, Nomardiri localiza-se em uma densa floresta de uma ilha não muito conhecida ao noroeste de Rariosto.

Em Nomardiri é possível encontrar grande variedade de ervas e produtos feitos com os recursos da floresta, tais como armaduras, armas e etc.

Além de Nomardiri sabe-se também uma comunidade de Rangers, ainda muito misteriosa. Sobre a ilha disse um ranger desta comunidade a existência de outras raças na ilha.

Apesar destas informações essa ilha ainda é muito desconhecida.

As informações contidas nestes pequenos trechos, em nenhum momento são mencionadas novamente no que podemos denominar como texto principal. Trata-se de dados soltos e ao mesmo tempo, são informações apresentadas pelo escritor de maneira completa, visando aparentemente esclarecer o leitor sobre determinado tema. Estas informações, do modo como são escritas pelo autor, supõem que o leitor tenha algum conhecimento prévio sobre locais e personagens que são mencionados nesses textos. Ainda que os textos não apresentem, aparentemente, nenhuma interligação entre si, podemos concluir que a intenção do escritor era deixar estas informações completas, talvez visando transformar estes dados em futuros capítulos de um livro.

No texto “Os magos” o escritor procura dar informações ao leitor sobre a origem dos magos (em local e em tempo indeterminados) e procura ainda justificar, nesse texto a origem das magias Branca e Negra. É claro que o escritor produz tais textos para um leitor, jogador de RPG que supostamente conhece as proposições dos manuais de RPG para a criação de narrativas épicas e que terá condições de entender do que trata o texto. Porém, para uma pessoa que não tenha esses conhecimentos, este trecho do texto não resultará em uma produção lógica, coerente.

Segundo Costa Val (2005) “a coerência tem a ver com conhecimentos e informações”. Segundo a pesquisadora ainda, “Ouvir ou ler um texto e entendê-lo, considerá-lo coerente, significa conseguir processá-lo com os conhecimentos e habilidades de interpretação que se tem e, então avaliá-lo como compatível com esses conhecimentos” e prossegue “Como as pessoas tendem a ter conhecimentos, habilidades e interesses diferentes, é normal que haja pontos de divergência na compreensão que produzem de um mesmo texto”. (p.116). Logo, aos olhos de leitores<sup>1</sup> diferentes dos leitores rpgistas, poderão surgir questionamentos e dúvidas distintas sobre o texto como, por exemplo: O que o autor toma como referência para se referir ao Sul? Onde se localizam as terras de Ziugor? Quem ou o que são os elfos? Quem ou o que são os orcs? Essa mesma proposta de análise pode ser aplicada ao texto “Nomardiri”. Quando tratamos de informações como “Nomardiri localiza-se em uma densa floresta ao Noroeste de Rariosto”. Como o leitor pode se localizar ao noroeste de um lugar que ele não sabe onde fica?

Passemos então à análise da coesão textual do texto completo. Segundo Costa Val (2005), um texto é coeso “quando os recursos lingüísticos que utiliza são percebidos como integrados num todo inteligível” (p.118). Esta inteligibilidade é notória não apenas nos trechos analisados anteriormente, como ao longo de todo o texto “Livro sobre Rariosto” em anexo.

Mais adiante no texto, nos deparamos com características de intertextualidade presentes no mesmo. Trata-se de um trecho onde o adolescente/autor, que até então narrava o motivo da guerra em meio à qual os personagens se encontram, interrompe a narrativa para tratar da nomeação do grupo que foi escolhido para

---

<sup>1</sup> Tratamos aqui de leitores letrados.

defender as terras de “Aliant” das forças inimigas. Nesse momento, o autor interrompe a narrativa anterior, retoma o papel de personagem - não determinado - e narra uma história ouvida por esse personagem, apropriando-se das palavras ditas por um grupo de reis:

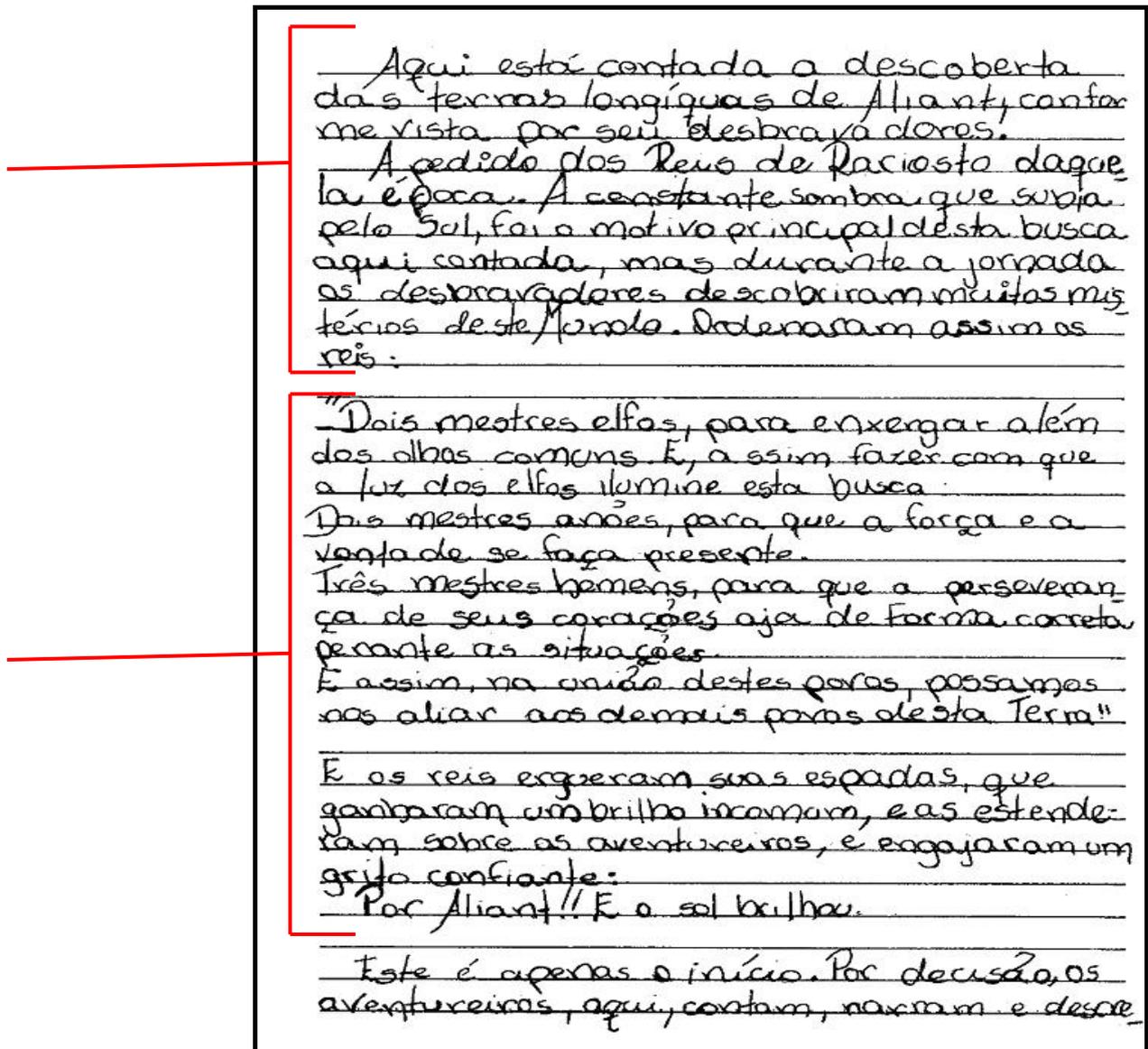


FIGURA 21 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: características da narrativa ficcional.

Primeiro trecho: Aqui está contada a descoberta das terras longínquas de Aliant, conforme vista por seus desbravadores! A pedido do rei de Rariosto daquela época. A constante sombra que subia pelo Sul, foi motivo principal desta busca aqui contada, mas durante a jornada, os desbravadores descobriram muitos mistérios deste Mundo. Ordenaram assim os reis:

Segundo trecho: “Dois mestres elfos, para enxergar além dos olhos comuns. E, assim fazer com que a luz dos elfos ilumine esta busca. Dois mestres anões, para que a força e a vontade se faça presente. Três mestres homens, para que a perseverança de seus corações aja de forma correta perante as situações. E assim, na união destes povos, possamos nos aliar aos demais povos desta terra”. E os reis ergueram suas espada que ganharam brilho incomum, e as estenderam sobre os aventureiros, e engajaram um grito confiante: Por Aliant!! E o sol brilhou.

O autor, desta forma, assume não apenas o papel de Mestre (quando descreve os locais e toma iniciativas que enriqueçam a trama nas produções), mas também assume o papel de diversos personagens na mesma, ou seja, vários lugares enunciativos presentes no texto ficcional característica do pacto ficcional<sup>2</sup>. Esses personagens, por sua vez têm suas próprias lembranças, que levam o autor a trabalhar com vários subtextos dentro de um texto maior.

Desta forma, o escritor é narrador e personagem ao mesmo tempo. Esse tipo de interação com a produção textual aparentemente reflete o grande volume de leitura destes jovens. Eles demonstram ser leitores que não apenas conhecem as regras do gênero ficcional, como também demonstram ter-se apropriado destes recursos ao ponto de utilizá-los com adequação. Vejamos outro exemplo:

---

<sup>2</sup> "Paulino e Walty (2005), em texto que trata da enunciação literária, mencionam a importância do contrato que se estabelece entre autor e leitor e atribuem a denominação "contrato" ou "pacto ficcional", a Philippe Lejeune (1975), para quem a participação do leitor na leitura dos textos ficcionais está ligada a saberes partilhados que orientam formas de ler e de compreender o texto literário."

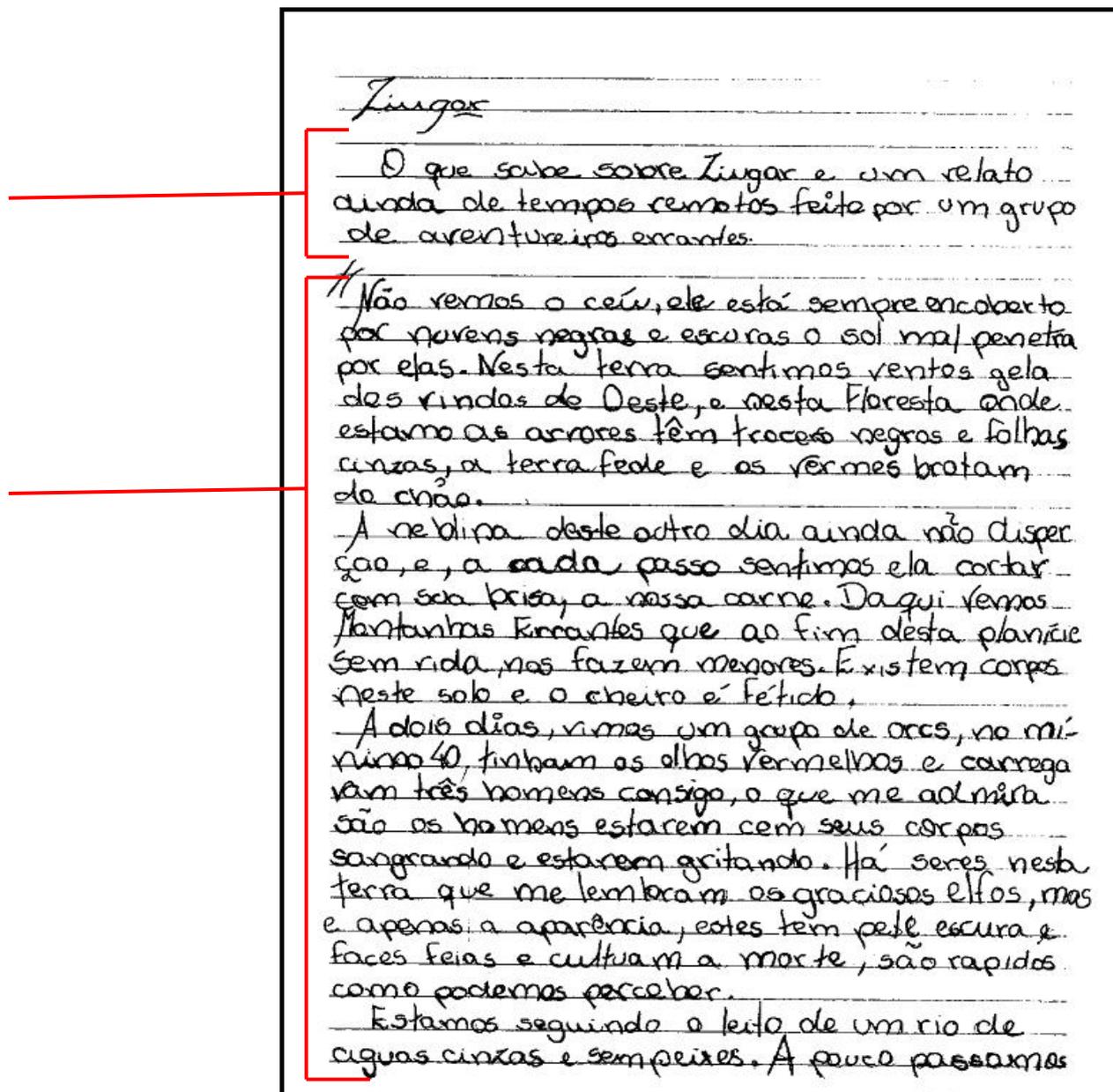


FIGURA 22 – Página do texto manuscrito pelos adolescentes “Livro sobre Rariosto”: Ziugar. Mais características da narrativa ficcional: intertextualidade.

Primeiro trecho: O que se sabe sobre Ziugar é um relato ainda dos tempos remotos feito por aventureiros errantes.

Segundo trecho: “Não vemos o céu, ele está sempre encoberto por nuvens negras e escuras o sol mal penetra por elas. Nesta terra sentimos ventos gelados vindos do Oeste, e nesta floresta onde estamos as árvores têm troncos negros e folhas cinzas, a terra fede e os vermes brotam do chão. A neblina deste outro dia ainda não dispersou, e, a cada passo, sentimos ela cortar com sua brisa, a nossa carne. Daqui vemos Montanhas Errantes que ao fim desta planície sem vida, nos fazem menores. Existem corpos neste solo e o cheiro é fétido. A dois dias, vimos um grupo de orcs, no mínimo uns quarenta, tinham os olhos vermelhos e carregavam três homens consigo, o que me admira são os homens estarem com seus corpos sangrando e gritando. Há seres nesta terra que me lembram os graciosos elfos, mas é apenas a aparência, estes têm pele escura e faces feias e cultuam a morte, são rápidos como podemos perceber. Estamos seguindo o leito de um rio de águas cinzas e sem peixes. A pouco passamos...

Com referência a intertextualidade, característica presente nos dois trechos apresentados anteriormente, encontramos os seguintes dizeres de Bakhtin, apud Costa Val (2004),

É como um elo na grande corrente de produções verbais que circulam numa sociedade. Cada texto retoma textos anteriores, reafirmando uns e contestando outros e, utilizando sua 'matéria prima', se inclui nessa "cadeia verbal", pedindo resposta e se propondo como 'matéria prima' para outros textos futuros. (p.118)

Dando prosseguimento à análise do texto "Livro sobre Rariosto", é possível presenciar ainda outra interferência da apropriação da narrativa ficcional pelos jovens na escrita manuscrita, quando nos deparamos, em meio ao texto, com a presença constante de diálogos entre os personagens. O adolescente/escritor, muitas vezes é narrador, personagem principal da trama e ainda assume o compromisso de interpretar, através da escrita, a fala de todos os demais personagens que a compõem, geralmente com grande riqueza de detalhes e de maneira tal que estas falas despertem o interesse do leitor em dar seqüência a leitura.

Através da análise do trecho que se segue, podemos afirmar com segurança que o escritor tinha em mente a idéia de deixar seu texto o mais atrativo possível, visando conquistar um suposto leitor, o que nos permite concluir que a intenção do jovem era publicar este texto, possivelmente para um público que tivesse conhecimento da proposta ficcional do RPG:

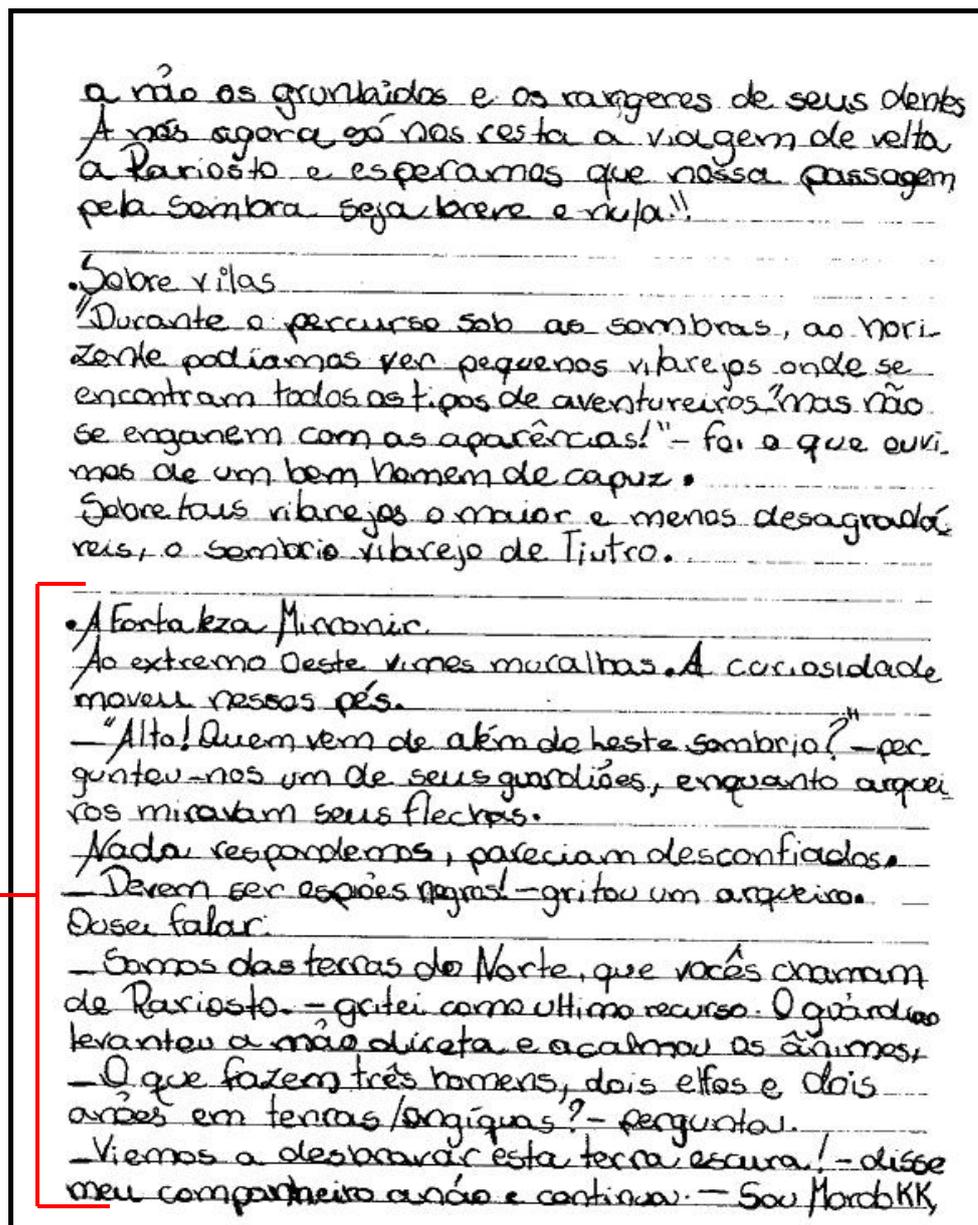


FIGURA 23 – Página de caderno com manuscrito dos adolescentes – destaque para as falas de diversos personagens interpretados pelo autor.

No trecho:

- A fortaleza Mirronic

Ao extremo Oeste, vimos muralhas. A curiosidade moveu nosso pés.

\_"Alto! Quem vem de além do Leste sombrio?" - perguntou-nos um de seus guardiões, enquanto arqueiros miravam suas flechas.

Nada respondemos, pareciam desconfiados.

\_ Devem ser espiões negros! - gritou um dos arqueiros.

Ousei falar:

\_Somos das terras do Norte, que vocês chamam de Rariosto. - gritei como último recurso.

O guardião levantou a mão direita e acalmou os ânimos. O que fazem três homens, dois elfos e dois anões em terras longínquas? - perguntou.

\_Vimos a desbravar esta terra escura! - disse meu companheiro anão e continuou: \_ Sou Mordokk...

Outra característica desta produção textual refere-se à utilização de línguas, às formas de comunicação criadas pelos jovens que se assemelham às línguas antigas como o hebraico ou o aramaico, hoje praticamente extintos. A utilização deste recurso é proposital e, de acordo com o depoimento dos jovens, é uma maneira de enriquecer a trama.

Ora, se “Rariosto” tem uma história própria, narrada pelos jovens, apresenta bandeira e mapa próprios, como veremos adiante, porque não apresentar uma língua própria? Estas novas línguas estão presentes em vários momentos do texto. Os adolescentes chegam mesmo a escrever textos inteiros utilizando este recurso. Essa utilização de uma forma de comunicação tão pessoal e supostamente tão restrita nos levou a concluir que os jovens inventaram uma forma muito particular de dialogar, sobre quaisquer assuntos, de maneira tal que outras pessoas que não dominem este código não participem do diálogo e não consigam entender do que se trata, talvez na tentativa de manter o jogo em sigilo ou de tratar de assuntos pessoais de maneira discreta e segura entre os colegas de grupo.

Sobre a aplicação desta nova “língua” criada pelos jovens e presente nos textos analisados, em alguns casos, obtivemos as traduções dessas escritas, em outros, não. A utilização deste recurso também é mais uma prova de que o RPG é motivador da criação textual, como observamos nos exemplos que se seguem:



Encontramos também nos textos dos adolescentes a presença de mapas e ilustrações. Além de escrever sobre os lugares e personagens, os jovens, principalmente aqueles que possuem habilidades para desenhar, têm a preocupação de criar os mapas de seus territórios imaginários e de representar os personagens também imaginários no papel, talvez visando torná-los mais “concretos”, frente ao grupo.

Os desenhos são uma constante em todas as modalidades de RPG e constituem uma característica presente não só no grupo observado como também em meio aos jogadores desta modalidade de diversão de um modo geral. Tivemos relatos de jogadores veteranos de RPG de que alguns de seus colegas costumam desenhar no ato da narrativa oral. Outros costumam realizar esta atividade em momentos pós-jogos. O fato é que o desenho está presente em jogos de RPG com mais intensidade do que a escrita e, às vezes, costuma ser tão significativo em seus detalhes que dispensa informações verbais.

Tais ilustrações também são reflexos diretos da leitura dos manuais, das revistas ou do acesso à rede mundial, onde é possível encontrar figuras semelhantes. Seguem exemplos destas ilustrações:

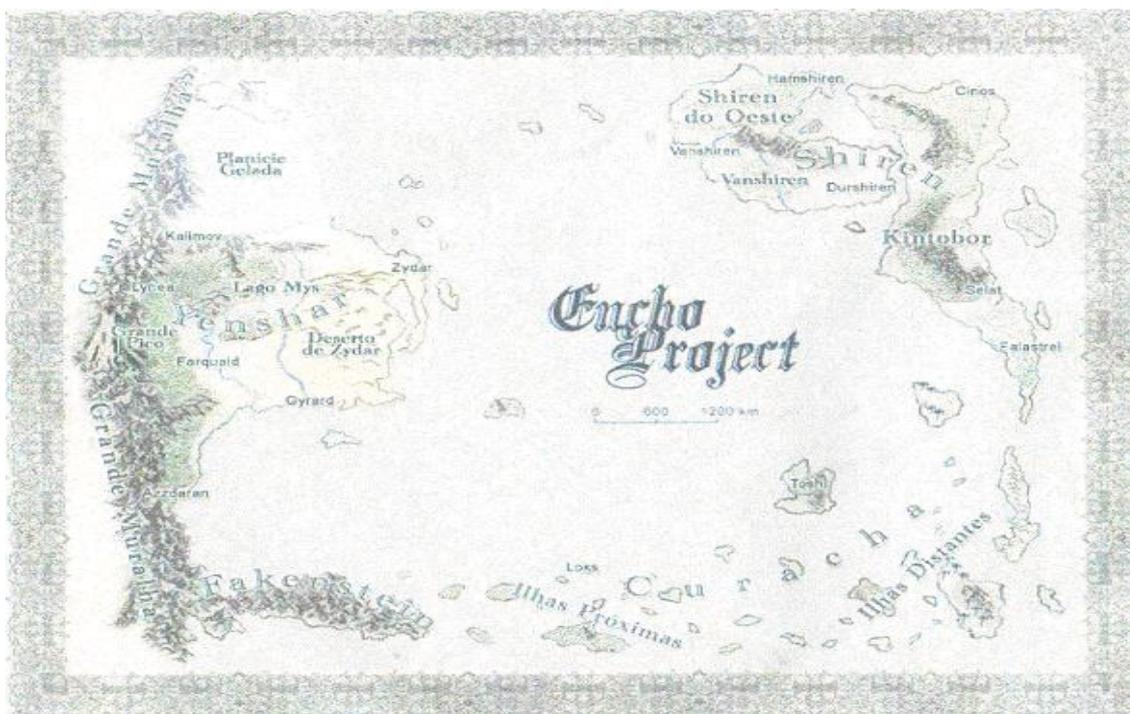


FIGURA 26 – Mapa presente no jogo virtual elaborado pelo jogador *Encho*.  
Fonte: [www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br)



FIGURA 27 – Desenho reduzido de mapa de Rariosto, e das ilhas vizinhas locais onde se desenvolvem as aventuras das páginas manuscritas presentes neste capítulo da pesquisa. Na versão original deste desenho, composta por cinco partes, cada parte do mapa equivale a uma folha de papel ofício (ANEXO 5).

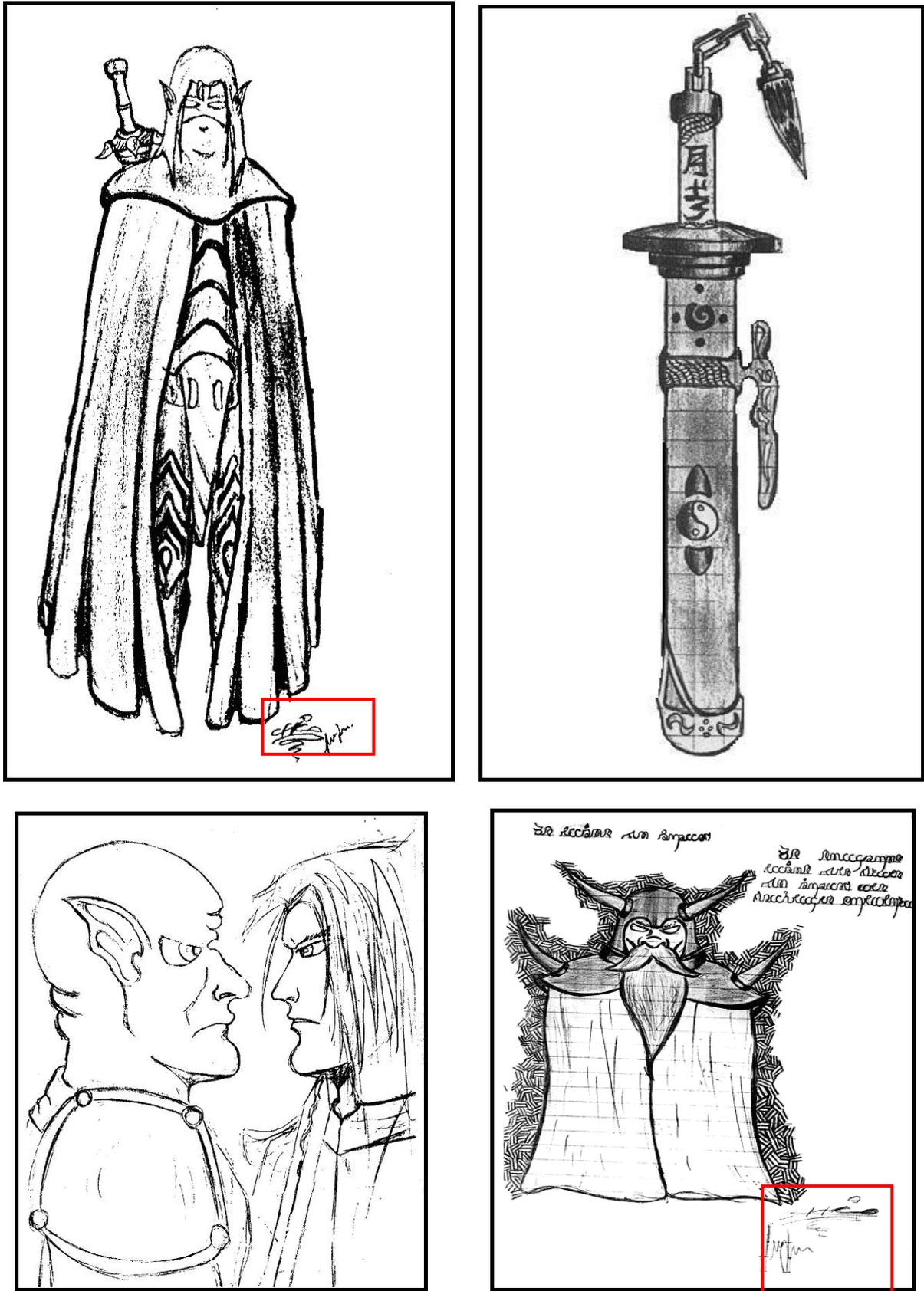


FIGURA 28 – Desenhos dos adolescentes referentes a aventuras de RPG. Acima à direita – guerreiro caracterizado com trajes de guerra, à esquerda arma de guerra com características japonesas. Em baixo, à direita, guerreiros de raças distintas e, à esquerda, anão caracterizado com trajes de guerra e frase escrita em linguagem codificada elaborada pelos jovens. Destaque para as assinaturas nos desenhos.

#### 4. 2 A escrita subversiva no jogo de RPG: “O caderno”

Vale ressaltar novamente que os dados sobre produção de textos ligados ao RPG se referem apenas ao grupo desta pesquisa. A prática de produções escritas é uma manifestação espontânea dos adolescentes desse grupo e não pode ser considerada como regra geral para todos os rpgistas. Em conversas com outros jogadores e ex-jogadores, raramente foram feitas referências a produções escritas dos entrevistados que apresentassem qualquer ligação com o RPG.

Retomando a escrita dos jovens desta pesquisa, em meio às anotações disponibilizadas pelo grupo para análise, em geral ligadas à linhagem de RPG denominada Dungeons & Dragons<sup>3</sup>, encontramos uma que foge às regras destas produções, que de modo geral eram escritas individualmente ou em pares e produzidas em casa. Esta produção, desenvolvida pelo trio Pedro, Chico e Luís, quando estes freqüentavam as séries finais do Ensino Fundamental, consta de um caderno com anotações de um jogo de RPG, que poderia ser associado à vertente GURPS<sup>4</sup> e merece maior atenção ao ser analisada devido às suas características muito peculiares. Denominaremos esta produção como “O caderno” (ANEXO 6).

A análise desta produção justifica-se por ser este texto um indício de que práticas de escrita espontânea também fazem parte do conjunto de experiências dos jovens da pesquisa, pela própria natureza da situação em que o texto foi produzido, pela sua ligação com algumas práticas do RPG, pelo conteúdo e também pelas características textuais que revelam as estratégias de produzir a várias mãos uma narrativa.

Diferentemente das produções anteriores, tivemos a possibilidade de localizar onde o texto que se segue foi produzido e, do ponto de vista do contexto de produção, pode-se dizer que as condições de produção da escrita, nos “bastidores” da sala de aula e em momentos roubados das tarefas escolares, fazem com que se criem

---

<sup>3</sup> Narrativas épicas.

<sup>4</sup> Narrativas que possibilitam extrapolação dos personagens de uma história para as mais diversas situações, incluindo adaptações de fatos do cotidiano.

---

outras estratégias para uma produção de três escritores, uma vez que não se escreve em situação típica do jogo, mas numa outra espécie de “jogo”, em que as interações funcionam entre os participantes sem que outros colegas e professores possam perceber. Sendo assim, parece que cada um precisa ler primeiro o que o outro escreveu ou retomar dados da memória para continuar a tecer o fio da história. Tais escritos podem ser considerados os mais extensos produzidos pelo grupo de entrevistados e analisados nesta pesquisa.

Ao analisarmos tal produção, o que nos parece é que os jovens quiseram jogar RPG em sala de aula, numa tentativa de passar o tempo das aulas que, aos seus olhos, eram menos interessantes, mas, na impossibilidade de realizar esta tarefa no ambiente de estudo, através da fala, os jovens tiveram que inventar uma nova maneira de jogar sem que o professor ou os colegas de sala percebessem o que se passava. Utilizaram para tanto um caderno, lápis e borracha, materiais comuns ao ambiente da sala de aula, fizeram a substituição da fala pela escrita, que levantaria menos “suspeita” dentro deste ambiente. Para que a proposta de escrita entre o grupo desse resultado, inventaram uma série de códigos para escrever as jogadas da maneira mais semelhante ao modo como estas aconteceriam caso o jogo fosse falado.

Dirigindo o foco para uma análise de gênero textual, este texto poderia ser descrito como a narrativa de um jogo de RPG presencial, onde este utiliza, no lugar da fala, o registro escrito para dar vida aos personagens e cenários da trama. Cada participante cria as falas do seu próprio personagem e descreve suas reações frente aos fatos do cotidiano e frente a atitudes dos personagens secundários, assim como acontece nos jogos orais. Porém, as ações que geralmente são narradas oralmente tomam a forma de registro escrito, incluindo aí a utilização de recursos lingüísticos e gráficos que venham explicitar as intenções de quem produz o texto, a fim de que outros leitores possam compreender suas reações ao escreverem.

É o caso, por exemplo, da utilização de recursos como a onomatopéia, uma constante no texto, que tem a função de ilustrar os sons produzidos pelos personagens de maneira semelhante às histórias em quadrinhos, entretanto sem a

presença de imagens, como é o caso, por exemplo, das batidas da mãe de Jhony na porta do quarto, para alertá-lo sobre o horário, ou o som do tapinha nas costas que Jhony dá em seu pai ao sair da cena, como podemos observar na figura 29.

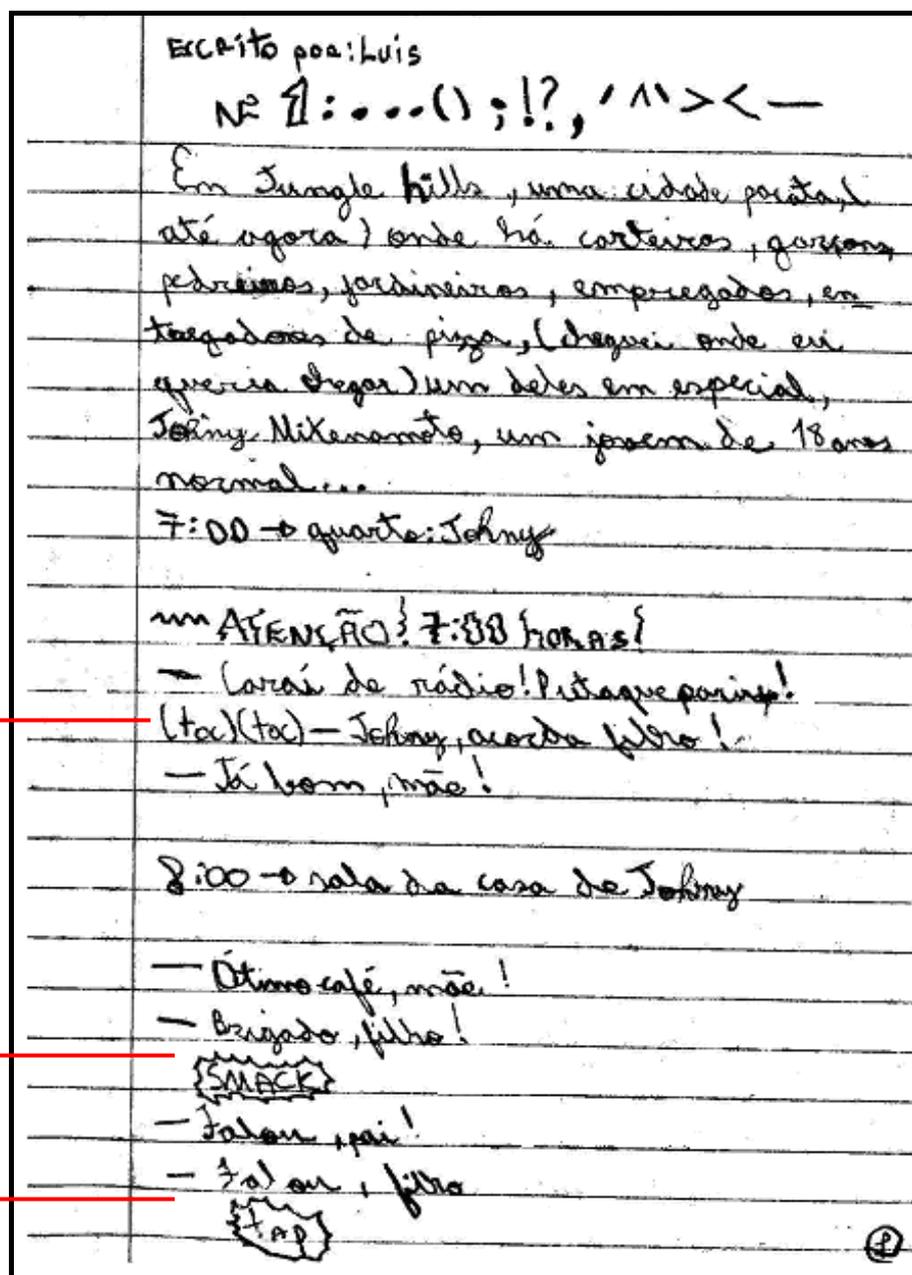


FIGURA 29 – Página do texto escrito pelos adolescentes em sala de aula. Em destaque a utilização de onomatopéias representando os gestos dos personagens da trama.

Outro ponto importante observado nesta produção e que aparece em todos os momentos do texto, é a demarcação temporal dos acontecimentos da narrativa, em

marcas explícitas de coesão textual onde os autores procuram deixar claro para um leitor que a narrativa do cotidiano do personagem Jhony funciona a partir de uma seqüência de acontecimentos interligados, que construirão a coerência do texto, de modo geral.

Segundo Costa Val (2004), “a língua dispõe de vários recursos com os quais os falantes podem indicar em seus textos as relações que pensaram entre os elementos lingüísticos, mas esses recursos apenas indicam, sinalizam, instruem.”(p.121) Ainda seguindo a autora, “A coesão estabelece a cadeia de referentes, a partir da qual o leitor produz a coerência e entende o texto.” (p.122). Para os autores, é importante apontar o tempo gasto em cada ação dos personagens ao longo do dia e/ou da noite para indicar a passagem do tempo para quem lê o texto ou talvez como estratégia de construí-lo sem necessidade de determinadas informações implícitas.

Uma observação interessante é que, em alguns momentos, esta associação temporal apresenta ligação direta com fatos do cotidiano dos próprios escritores, como o horário da escola ou a hora de dormir, refletidos na vida do personagem. A vida de Jhony, o personagem da história, se assemelha aos passos da rotina dos adolescentes de modo geral. Porém, não há, em meio às entrevistas e aos dados coletados, nenhum elemento que comprove que o uso desta associação – vida do personagem / vida dos escritores foi ou não intencional.

É interessante notar ainda que, nessas anotações, não há a presença de um Mestre para determinar o direcionamento da trama ou incluir novos cenários e personagens que possam enriquecer a narrativa. Cada participante é também um Mestre na narrativa, podendo incluir ou retirar novos personagens da história, sendo responsável por deixar margem para o prosseguimento da escrita do participante seguinte, e fazendo com que ele compreenda, de maneira clara, o que se passa na trama para dar seqüência à escrita no texto.

A escrita acontece em etapas: o primeiro jovem escreve um trecho da história relatando o cotidiano do personagem principal, denominado Jhony. O escritor

descreve reações, acontecimentos, encontros e falas entre os personagens, pensamentos não verbalizados por Jhony e/ou demais personagens, entre outras atividades. Cabe ao escritor seguinte seguir ler o que foi escrito pelo companheiro de produção, localizar onde este escritor parou a história e dar seqüência a essa história seguindo a mesma linha de raciocínio proposta pelo escritor que o precedeu, incluindo, caso queira, novos personagens coerentes com a trama e adequando suas falas à proposta central da narrativa.

Os adolescentes se vêem então em meio a um processo constante de retomada da leitura para dar prosseguimento à escrita, obedecendo a algumas regras pré-estipuladas pelo grupo como a sequenciação da linha temporal que ordena os acontecimentos do cotidiano de Jhony, uma marca que fica muito clara de um escritor para outro. Se o primeiro escritor terminou sua narrativa sobre o personagem num tempo fictício de 20h, o próximo narrador começa seu escrito a partir daí.

Ao contrário das demais produções analisadas anteriormente, há a importância do registro da autoria, que parece ser combinada entre os jovens e de certo modo parece ser também essencial na marcação do texto, pois ao terminar sua parte da história, os adolescentes deixam claro quem é o responsável pela escrita, quer seja utilizando o termo ESCRITO POR: ou simplesmente deixando sua assinatura ao lado de sua produção, numa forma de auto-afirmação do escritor frente o leitor, como se pode observar na figura 30 :

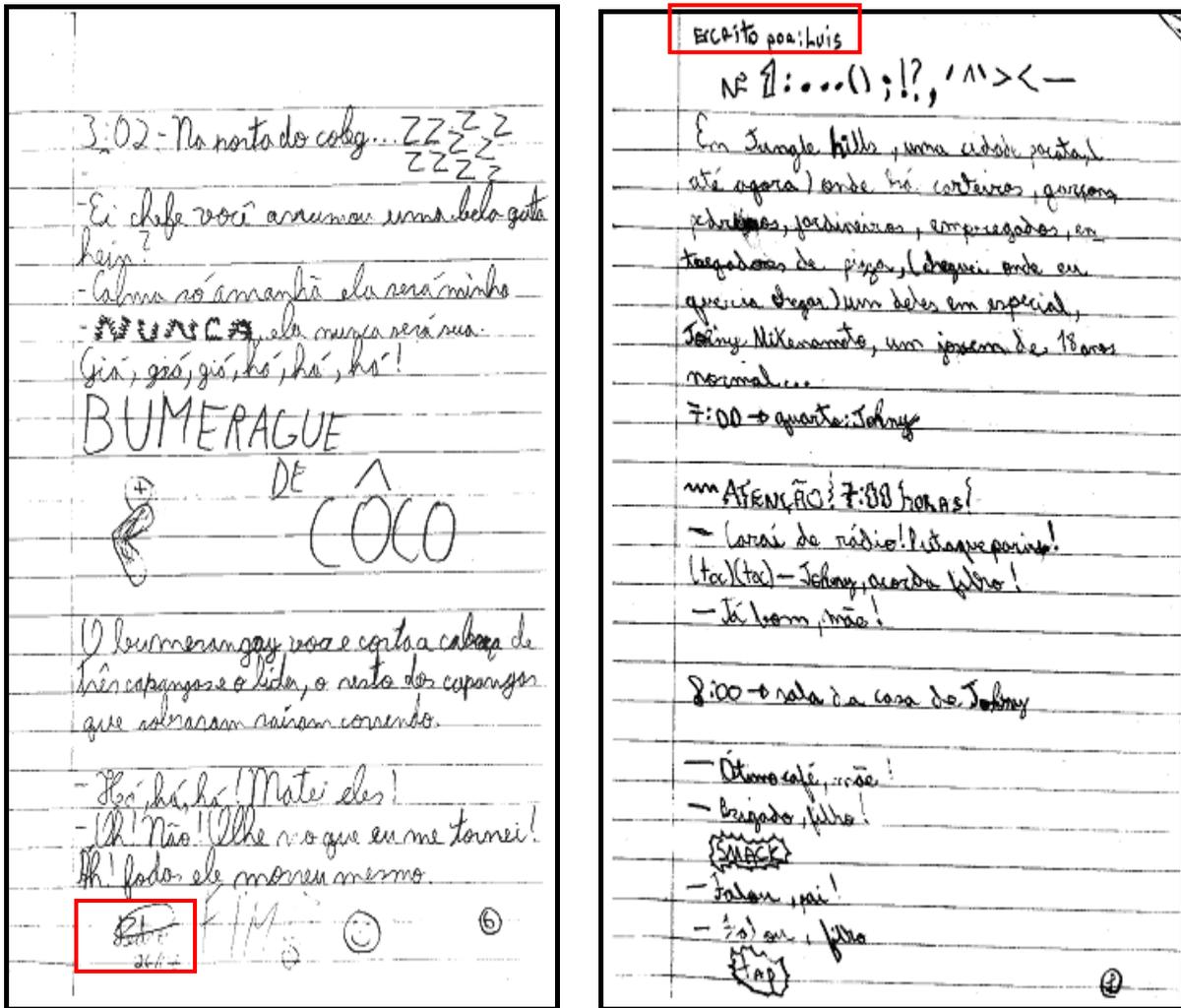


FIGURA 30 – Página do texto escrito pelos adolescentes em sala de aula. Em destaque a utilização de assinatura e dos termos ESCRITO POR:, marcas utilizadas pelos adolescentes para deixar claro quem é responsável por determinada parte do texto.

É importante mencionar também que as escritas de todos os jovens se completam harmoniosamente, como se todos os autores se envolvessem em igual proporção com o personagem principal. Essa complementação acontece de maneira semelhante aos capítulos das novelas de TV, nas quais, num capítulo diário, encontramos diversas histórias envolvendo os personagens no desenrolar da trama.

O local e o momento de realização dessa produção peculiar, porém, diferem do das produções já analisadas, que geralmente acontecem de maneira individual e em local reservado. Trata-se da sala de aula, compartilhada pelos três jogadores no período de escolaridade que antecede esta pesquisa, em pleno horário escolar, no momento das disciplinas apontadas por eles como sendo “aquelas aulas chatas

demais”, ou seja, a produção do jogo acontecia simultaneamente à explicação das aulas pelos professores, de modo sigiloso, clandestino.

Outras características por sua vez se assemelham àquelas presentes no material analisado anteriormente. É o caso, por exemplo, da utilização da língua inglesa, presente em vários momentos neste e em outros textos analisados ao longo do projeto. Na passagem do texto apresentado na figura 31, observa-se uma particularidade a respeito do inglês: o escritor tem em mente a possibilidade de que o texto seja lido por outras pessoas que talvez não dominem a língua estrangeira e, para auxiliar o leitor, deixa uma pequena nota de rodapé traduzindo os dizeres.

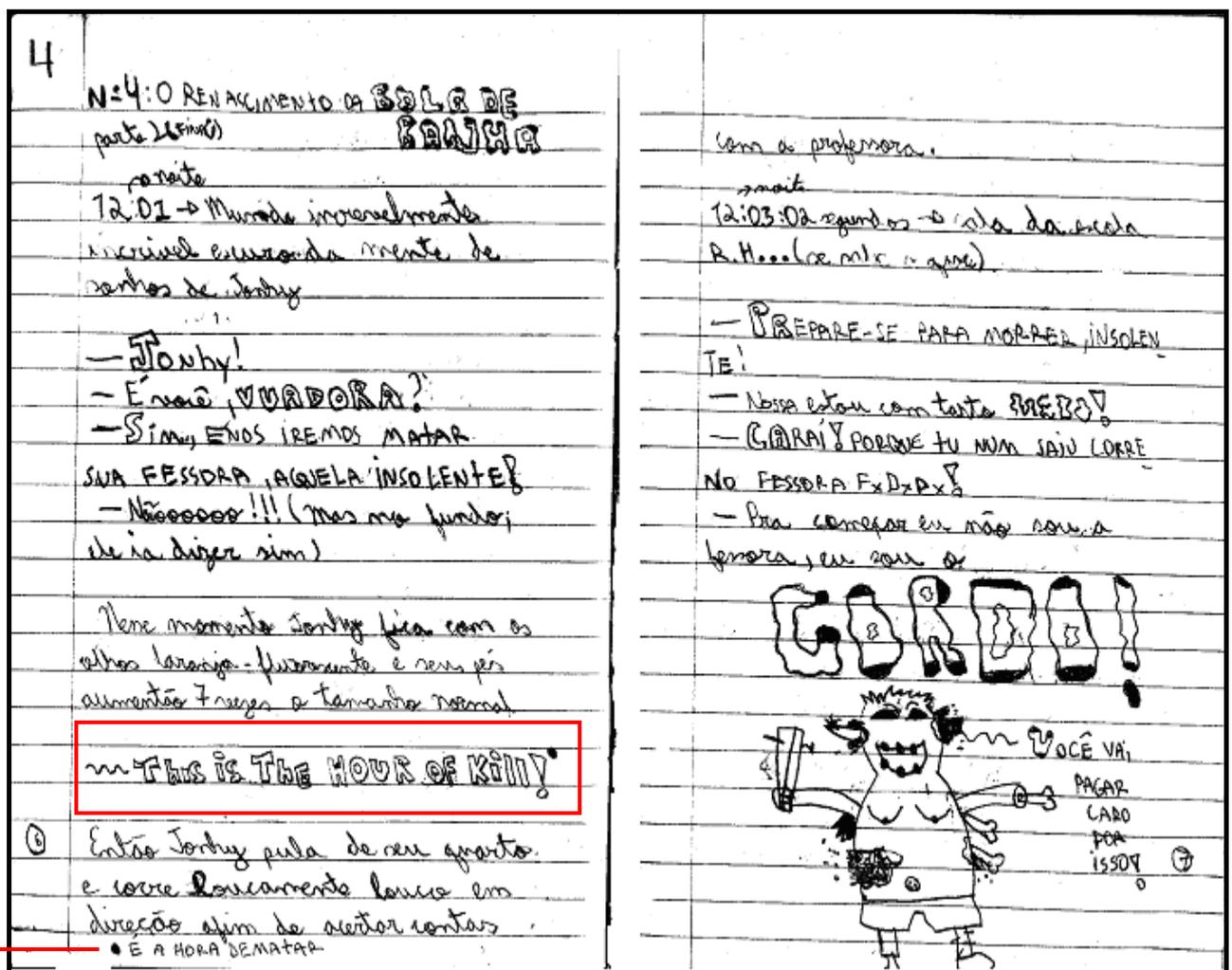


FIGURA 31 – Página do texto escrito pelos adolescentes em sala de aula. Em destaque a utilização do inglês pelos adolescentes e abaixo a tradução do termo. Demonstração de preocupação com a compreensão que um possível leitor vai ter do texto.

Também na figura 31, encontramos a utilização de diferentes tipos de letras na escrita, outra característica muito semelhante àquelas utilizadas pelos desenhistas de histórias em quadrinhos. Segundo as entrevistas, as conhecidas “revistinhas” são muito presentes no cotidiano destes jovens há longa data, e incluem desde os quadrinhos norte americanos, com personagens conhecidos, como Homem Aranha, X-men, o Demolidor, até os mangás japoneses.

A variação das letras é outro recurso expressivo na escrita dos jovens e, assim como nos quadrinhos, cada estilo de letra tem um significado: letras tremidas para a representação do medo do personagem; letras grandes e rechonchudas para representar o nome dos personagens GORDO e BOLA DE BANHA e, por fim, as letras de imprensa em tamanho um pouco maior que as manuscritas, representando um aumento do tom da voz dos personagens, algum xingamento ou mesmo o som mais forte da palavra. Estes recursos nos remetem aos quadrinhos, mas também aos textos de Internet que utilizam bastante a tipografia na expressão de significados. No entanto, este texto ainda parece ser mais rico, uma vez que é realizado de forma manuscrita e ainda apresenta desenhos. Fica clara a tentativa dos jovens de mostrar, ao provável leitor, suas intenções com o uso dessas escritas.

Retomando a análise da produção escrita dos jovens, nos deparamos ao longo de todo o texto com a presença de palavrões em meio às falas de quase todos os personagens. Estes palavrões parecem servir, de algum modo, como “válvula de escape”, como uma forma de extravasar os sentimentos dos adolescentes, uma vez que a utilização de palavrões no ambiente da sala de aula pelos jovens não é tolerada pelos professores, devido ao seu caráter transgressor às condutas de boa educação e convívio social. Os palavrões também se explicam pela própria natureza do texto e pelo seu contexto de produção.

Esta produção foi redigida por adolescentes, supostamente para leitura de adolescentes e a princípio sem a intenção de que o texto chegasse ao conhecimento de outros leitores, ao contrário do que aconteceu nas produções anteriores, supostamente produzidas com o intuito de uma posterior publicação. Desta forma, o que pudemos perceber é que os aspectos ortográficos e gramaticais não deixam de

ser considerados pelos jovens, (mesmo porque eles querem ser compreendidos), mas não são objetos de muita atenção ao longo da escrita do caderno. O foco dos jovens é principalmente com a organização das idéias e com a construção de um texto coletivo que se torne coerente para o próximo leitor/escritor.

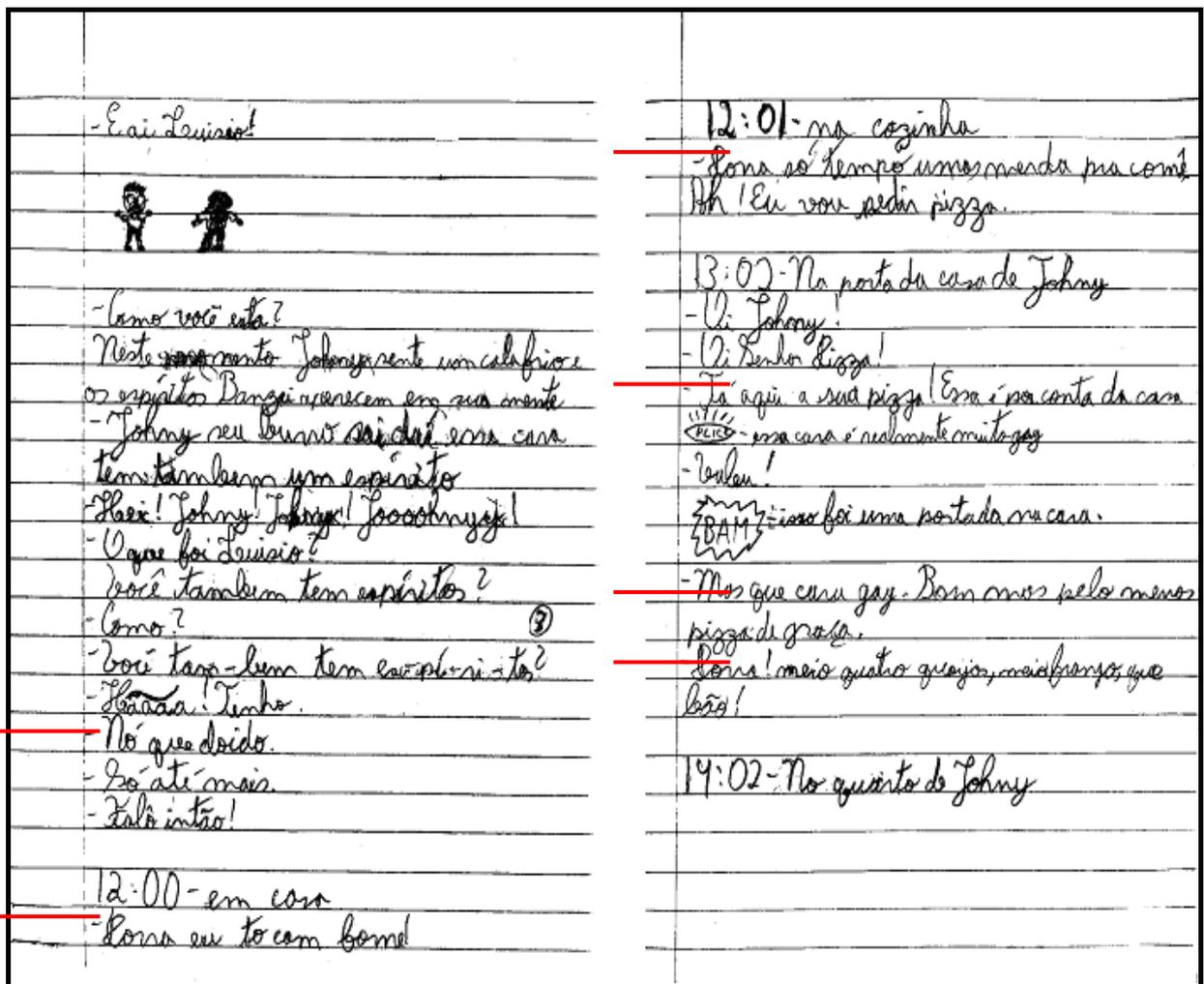


FIGURA 32 – Página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a linguagem coloquial, para a presença de palavrões e para a despreocupação com aspectos ortográficos e gramaticais.

Outro ponto que merece atenção refere-se das notas de pé de página, muito presentes ao longo da narrativa. Este recurso, que também parece ser pré-combinado pelos adolescentes, é utilizado de modo semelhante a outros textos impressos, quando o autor precisa esclarecer ou dar sua opinião sobre algum ponto do texto sem necessariamente interferir na linha de raciocínio do leitor. Uma dessas notas nos chama maior atenção pelo fato de se tratar de uma interferência pessoal do escritor, quando este menciona que “determinada banda é boa para ouvir quando

se quer relaxar”. Esta ocorrência demonstra que o escritor principal, em alguns momentos da escrita, se confunde com o personagem principal, se apropriando de sua personalidade e de seus gostos pessoais, como é visível na figura 33 e mais adiante na figura 34.

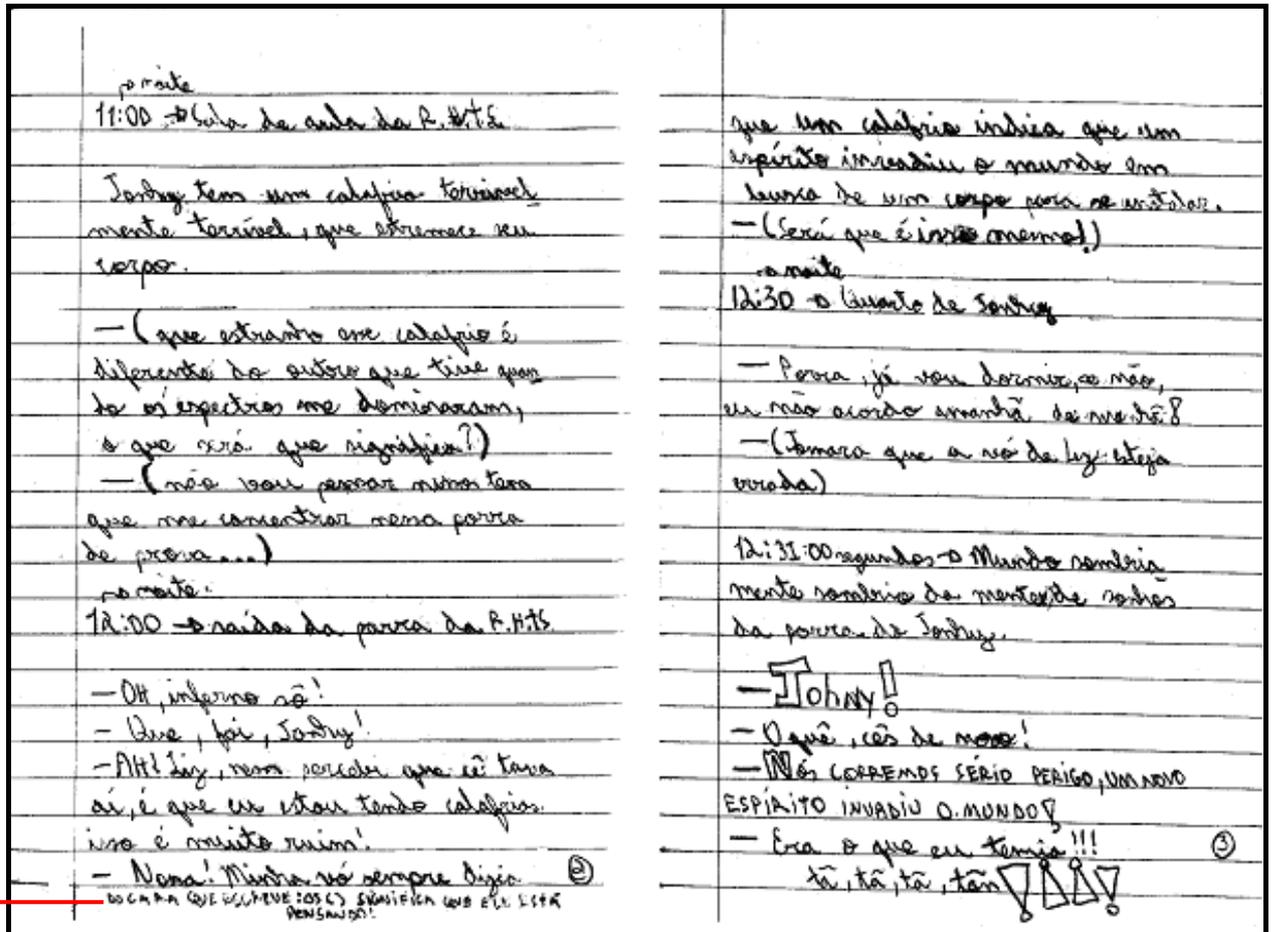


FIGURA 33 – Página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a nota de rodapé, utilizada pelo autor, com os seguintes dizeres: “DO CARA QUE ESCREVE: OS ( ) SIGNIFICA QUE ELE ESTA PENSANDO.”

Na figura acima, a nota de rodapé cumpre outra função e parece se constituir em outro tipo de recurso: o de fornecer um protocolo de leitura, explicitando o que os recursos dos parênteses significam. Pode ser também uma maneira utilizada pelos jovens para ensinar ao próximo autor mais uma estratégia textual que pode ser apropriada na escrita do texto. Na figura 34, por sua vez, a função da nota é fazer uma preferência pessoal do escritor que, em meio à escrita, procura indicar para o leitor uma banda musical que ele considera boa para ouvir nos momentos de tensão.

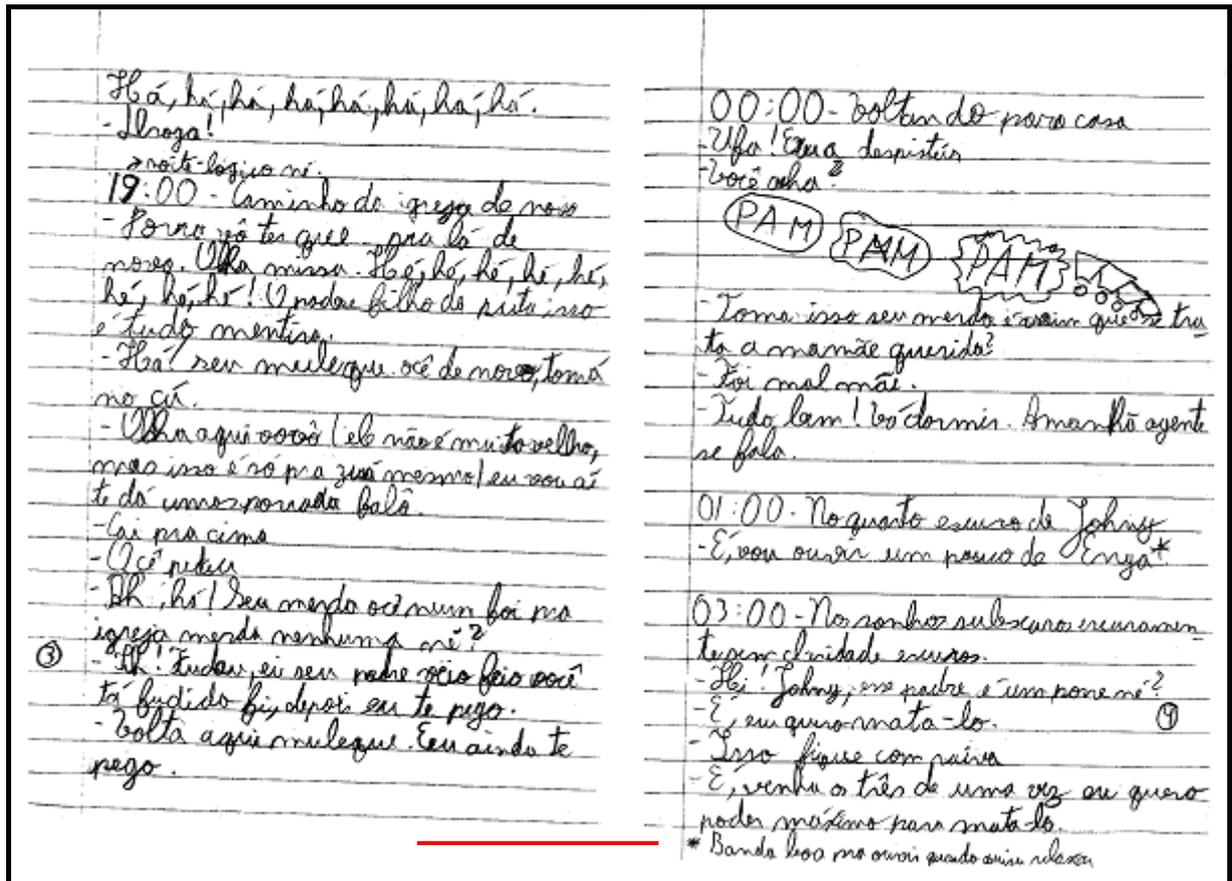


FIGURA 34 – Página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a nota de rodapé utilizada pelo autor, com os seguintes dizeres: “\* BANDA BOA PRA OUVIR QUANDO QUISE RELAXAR”.

Finalmente, é importante mencionar que, assim como vários outros textos que nos foram fornecidos pelo grupo, este também se apresenta incompleto, sem final. Porém, diferentemente dos textos anteriores, que são retomados para prosseguimento da escrita, este, ao que tudo indica permanecerá sem final, uma vez que hoje seria impossível reconstituir circunstâncias de produção semelhantes àquelas em que o texto foi redigido. O texto então permanecerá como está permanentemente, como nos mostra a figura 35:

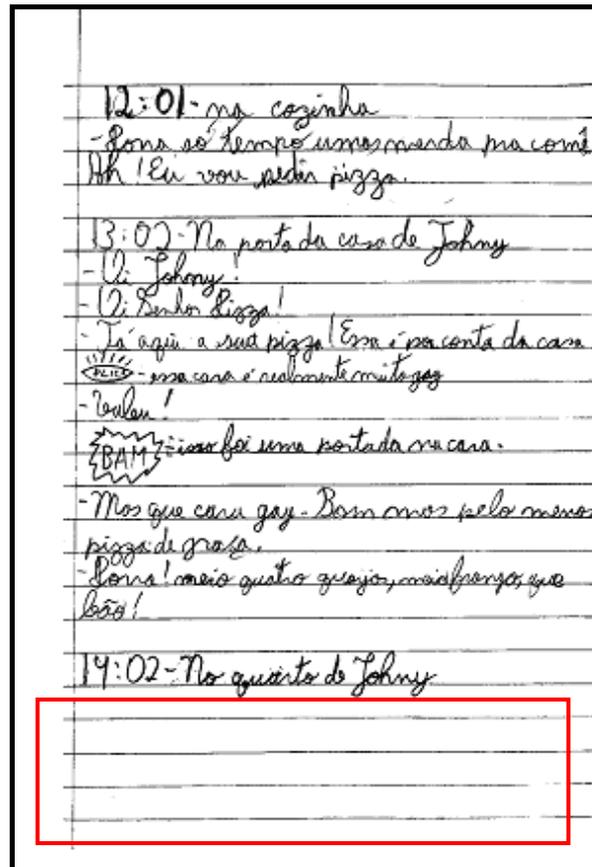


FIGURA 35 – Última página do texto produzido pelos adolescentes em sala de aula. Destaque para a não finalização. De maneira semelhante aos demais textos analisados neste trabalho, não há um fechamento para o capítulo.

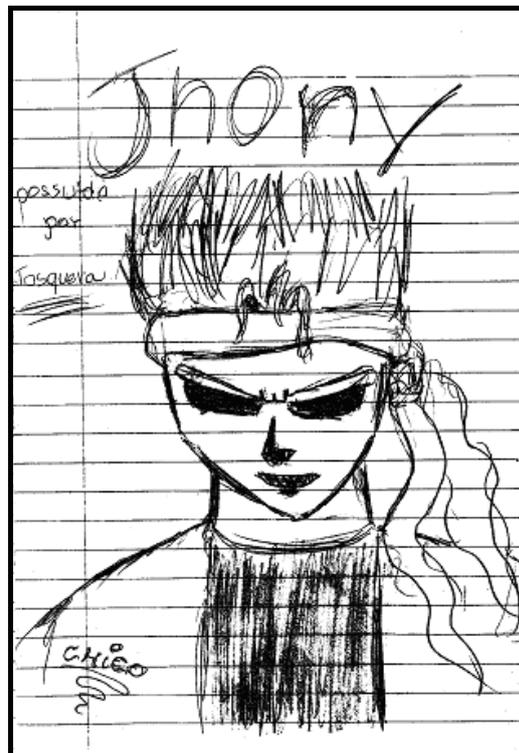


FIGURA 36 – Ilustração do personagem Johnny presente no texto produzido pelos adolescentes em sala de aula.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES-MAZZOTTI, ALDA Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas Ciências Naturais e Sociais: pesquisa Quantitativa e Qualitativa**. 2ª edição. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004. 203p.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução: Reginaldo de Moraes. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1998. 160p.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. Trad. MORETTO, Fulvia M. L. São Paulo: Ed. Unesp, 2002. 144p.

COOK, David "Zeb". **Advanced Dungeons & Dragons – Manual do Jogador**. 2ª edição. Tradução de LOPES, Alberto Araújo; LIMA, Ana Cristina de Paula, et al. Osasco, Abril Jovem, 1995. 320p.

CORDEIRO, Luciana Zenha. **Leitura na tela – estudo exploratório sobre práticas de leitura e escrita na Internet**. 2001. 128p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

COSCARELLI, Carla Viana. **Alfabetização e letramento digital**. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005. p. 25-40.

COSTA VAL, Maria da Graça. **Reflexões sobre práticas escolares de produção de texto: o sujeito autor**. Organizado por Maria da Graça Costa val e Gladys Rocha. Belo horizonte: Autêntica/Ceale/Fae/UFMG, 2005. 208p.

COSTA VAL, Maria da Graça; **Texto, textualidade e textualização**. In: CECCANTI, J.L. Tápias; PEREIRA, Rony F.; ZANCHETTA JR, Juvenal. *Pedagogia Cidadã: Cadernos de formação: Língua Portuguesa*. v. 1. São Paulo: UNESP, Pró-reitoria de Graduação, 2004. p.113-128.

DEVIR <[www.devir.com.br](http://www.devir.com.br)>

DRAGÃO BRASIL. São Paulo: Editora Melody, n.121, 2007. 65p.

DRAGON SLAYER: Role playing Game. São Paulo: Editora Escala, edição extra, n.4, 5 e 6, 2006. 210p.

DRAGON SLAYER: Role playing Game. São Paulo: Editora Escala, n.9, 2006. 63p.

ENCHOPROJECT <[www.enchoproject.com.br](http://www.enchoproject.com.br)>

FERNANDES, Ana Carolina. **Pq us jovens tc axim?**. Folha de São Paulo, São Paulo, 24 abr. 2005. Caderno Cotidiano, p. C5.

FRANÇA, Júnia Lessa; Vasconcellos, Ana Cristina de. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas**. 7ª edição. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2004. 242p.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **Conhecendo novas práticas de leitura e escrita**. In: PAIVA, Aparecida, et al (Org.). *No fim do século a diversidade – o jogo do livro infantil e juvenil*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p. 171-188.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção; COSTA, Sérgio Roberto (Org.). **Leitura e escrita de adolescentes na Internet e na escola**. Belo horizonte: Autêntica, 2005.

GARBIN, Elisabete Maria. **Cultur@s juvenis, identid@de e Internet**: questões atuais. Revista Brasileira de Educação, Cidade, nº 23, p.119-135, maio/jun. /jul./ago. 2003.

GLÓRIA, Juliana Silva. **Letramento digital** – estudos sobre práticas de leitura e escrita no computador vivenciadas por alunos/usuários da rede pública de ensino. 2005. 179p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**: Livro de Regras. Tradução: BROWN, Timothy B. São Paulo: DSM, Artes Gráficas GROW, Jogos e Brinquedos. S.d. 65p.

JOHNSON, Allan G. **Dicionário de Sociologia**: guia prático da Linguagem Sociológica. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997. p29.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Texto e Coerência**. São Paulo: Cortez, 1989. 107p.

LÉVY, Pierre. A emergência do Cyberspace e as mutações culturais. [wysiwyg://189/http://portoweb.com.br/PierreLevy/aemergen.html](http://wysiwyg://189/http://portoweb.com.br/PierreLevy/aemergen.html) 12/03/1998.

LÉVY, Pierre. **A virtualização do texto**. In: LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Educação e Cibercultura**. [www.hotnet.net/PierreLevy/educaecyber.htm](http://www.hotnet.net/PierreLevy/educaecyber.htm). 25/09/1998.

MARCUSCHI, Luís Antônio. **Gênero textuais**: definição e funcionalidade. In: *Gêneros textuais & ensino*. Organizadoras Ângela Paiva Dionísio, Anna Rachel Machado, Maria Auxiliadora Bezerra. 4ª edição. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 19-36.

PAULINO, Graça; WALTY, Ivete. **Leitura literária**: enunciação e encenação. In: -. MARI, Hugo (et al.) org. *Ensaaios sobre leitura*. Belo Horizonte, Editora Puc Minas, 2005.

RAIN, Hagen, Mark **Lobisomem**: o apocalipse: Ttradução Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir, 1994. 296p.

REDE RPG <[www.rederpg.com.br](http://www.rederpg.com.br)>

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 16ª edição. Petrópolis –RJ: Vozes, 1995.140p.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Ler na Tela** – letramento e novos suportes de leitura e escrita. In COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005. p.125-150.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de Doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 210p.

RPG EDUCAÇÃO < [www.rpgeducação.com.br](http://www.rpgeducação.com.br)>

RPG ON LINE < [www.rpgonline.com.br](http://www.rpgonline.com.br)>

SANTOS, Else Ribeiro dos. **Chat: e agora@?** Novas regras - Nova escrita. In COSCARELLI, Carla Viana, RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005. p.151-183.

STEVE, Jackson. **GURPS**: generic universal roleplaying game system: módulo básico. Tradução: Douglas Quintas Reis. Revisado por Cynthia Monegaglia Fink. 2ª edição. São Paulo: Devir, 1994. 260p.

WOLF, White. **Vampiro, a máscara**: guia do jogador. Tradução: Sylvio Gonçalves. São Paulo: Devir, 1995. 207p.

## CONCLUSÃO

No início deste trabalho, nos propusemos a procurar respostas para nossos questionamentos iniciais, a saber: A leitura de textos variados disponíveis para o RPG, associada à participação nos jogos desta modalidade de diversão, são fatores motivadores para a produção escrita dos adolescentes? Como esses recursos ficcionais, apropriados nessas leituras e práticas orais, aparecem nos textos produzidos pelos jovens?

Buscávamos compreender a estrutura dos jogos de RPG e descrever possíveis situações da leitura e de escrita implicadas em função do jogo; analisar e explicitar as escritas dos jovens no contexto de RPG, como estas escritas se apresentam e mapear o universo de leituras preparatórias para a realização dos jogos.

Ao final deste trabalho chegamos então as seguintes conclusões: os jogos de RPG, associando características de jogo e narrativa, se apresentam como uma modalidade de diversão que enriquece aspectos como inventividade e imaginação entre aqueles que dela participam. Trata-se de jogos que não apenas possuem grande quantidade de regras e que exigem certo investimento dos jogadores em leituras, visando enriquecer as atuações de seus personagens no jogo, como também leva esses jogadores a trabalharem, de maneira descontraída, várias áreas de conhecimento: leitura, escrita, matemática, artes, língua estrangeira apresentando-se como campo vasto e variado para produção de narrativas orais e escritas, no caso do grupo observado ao longo deste trabalho.

Segundo relatos dos próprios adolescentes que participam de jogos de RPG, eles não apenas encontram muitas motivações para produção escrita através de leituras de RPG, como, a partir destas leituras, produzem grande quantidade de textos, principalmente na forma manuscrita, individual e coletivamente, quer seja pelo simples prazer de escrever sobre um tema que lhes é atraente quer seja visando publicar suas produções, levando-as ao conhecimento de outros jogadores ou do público que desconhece o jogo.

---

Tais publicações, do ponto de vista dos jovens, teriam várias finalidades, entre elas a de acrescentar novas classes de personagens aos jogos já existentes, como no caso do “Livro de Alquimia”, analisado neste trabalho; a de apresentar suas próprias produções ao conhecimento do público, como no caso do “Livro sobre Rariosto”, que foi escrito de acordo com a proposta da vertente D&D ou, de acordo com as falas dos jovens, a de levar o RPG ao conhecimento das novas gerações, talvez na tentativa de que o jogo contribua para a formação pessoal, para a diversão e, quem sabe, para a união entre outros jovens.

No que se refere ao campo das leituras para o RPG realizada pelos adolescentes, esse apresentasse muito vasto e variado, devido à socialização dos materiais de leitura entre todo o grupo e muitas vezes da motivação da própria família, que presenteia os jovens com livros, como nos foi relatado. Esta variedade de leituras que se apresenta ao alcance dos jovens (livros de literatura, manuais de regras, revistas, histórias em quadrinhos, entre outros) apresenta-se também como recurso motivador das práticas de leitura, principalmente aquelas cuja finalidade está voltada para a preparação para o jogo ou para o melhor desempenho dos personagens. As escritas advindas dessa variedade de leituras utilizadas no RPG, geralmente apresentam traços da narrativa ficcional: o autor se coloca em diferentes papéis no texto, representando personagens variados e fazendo uso do diálogo constante entre os mesmos. Segundo os jovens, a realização de tais leituras contribue bastante para a expansão de seu vocabulário e de suas relações sociais.

Em meio às muitas peculiaridades presentes nas produções escritas manuscritas do grupo, algumas nos chamam maior atenção entre elas, o fato de que a maioria das produções acontece individualmente. Porém, estas geralmente são socializadas entre os companheiros de jogo e acabam sofrendo interferências de terceiros antes de sua “finalização”. Ao longo desta pesquisa, tivemos conhecimento, através dos jovens, de apenas uma escrita que pode ser apontada como sendo realmente coletiva, produzida por eles. Esta escrita foi literalmente registrada a “várias mãos”. Trata-se da produção mencionada no capítulo referente à escrita subversiva do RPG - “O caderno” -, onde os autores não apenas produzem o texto em grupo como fazem questão de assinar seus escritos após o término de cada trecho.

---

Nas escritas produzidas de maneira coletiva ou individualmente, todos os participantes da narrativa assumem o papel de mestres e jogadores ao mesmo tempo. Após a socialização desta escrita entre um ou mais membros do grupo, o escritor cria novas situações de vivência dos personagens, enriquecendo sua produção através de sugestões e às vezes através da própria escrita de terceiros. No caso de produções coletivas, levantamos a hipótese de que, de modo geral, todos têm a liberdade para introduzir personagens terciárias, contanto que os autores sigam fielmente o tema central da história.

As escritas advindas do RPG estimulam a imaginação, a inventividade e a extrapolação de idéias nos adolescentes. O que de acordo com seus depoimentos, é uma situação bem diferente das produções que acontecem na escola, uma vez que estes jovens, em sua maioria, se encontram em fase preparatória para o vestibular ou para o mercado de trabalho, instâncias onde lhes são cobrados textos mais diretamente relacionados à realidade.

Outra característica de alguns dos textos analisados é a presença constante de onomatopéias na escrita dos adolescentes, representando expressões como risos, reclamações, gritos de dor, som de beijos entre outras expressões, que passariam despercebidas ao leitor na leitura do texto como um todo, mas que ganham nova conotação frente aos destaques dados pelos adolescentes. Em meio às tentativas de diferenciar falas, gritos e sussurros, encontramos com grande frequência a utilização de letras em tamanhos e formatos diferenciados, representando, por exemplo, entonação de voz alterada: gritos, falas da personagem em momentos de tensão ou tremedeira, entre outras possibilidades.

De modo geral, o suporte utilizado para o registro das produções dos adolescentes é o caderno ou, ainda, folhas avulsas. O fato é que mesmo com a possibilidade de recursos da Internet ao seu alcance, em casa ou na escola, os adolescentes, preferem realizar os jogos na modalidade presencial, alegando, entre outros aspectos, a possibilidade de contato com o outro e a maior liberdade para alternar suas falas entre interpretação dos personagens e momentos em *off*, quando acontecem as brincadeiras e trocas de idéias entre os jovens.

---

Ainda segundo estes adolescentes, os jogos em rede apresentam dois pontos negativos: a instabilidade e o fato de serem mais próximos da versão do RPG em tabuleiros e não fazerem uso das narrativas orais ou escritas. Um ponto positivo da Internet, segundo eles, seria a possibilidade de conhecer novos jogadores, dentro da própria cidade ou até de outros países, mas o que pudemos perceber é que esta possibilidade de fazer novas amizades independe do RPG virtual e pode acontecer com maior frequência em chats, blogs, no ORKUT ou através do MSN.

Outros três aspectos muito comuns nos textos dos adolescentes. Primeiramente a presença de mapas e ilustrações. Além de escrever sobre os lugares e personagens, os jovens têm a preocupação de criar os mapas de seus territórios imaginários e de representar os personagens também imaginários no papel, talvez visando torná-los mais “concretos”. Em segundo lugar, é comum ainda a presença de uma nova língua, criada pelos próprios jovens e utilizada por eles para escrever “frases marcantes” nos textos ou para sua intercomunicação, uma vez que apenas os componentes do grupo conhecem tais códigos. Finalmente, Todas as produções escritas de RPG analisadas nesta pesquisa, sem exceção, apresentaram-se incompletas ou inacabadas. Segundo os jovens por questões que envolvem principalmente, tempo.

Em síntese, a escrita em contextos de RPG para os jovens constitui não apenas uma forma de diversão e extrapolação de idéias originárias dos jogos, mas, também de divulgação destas idéias através da intenção de publicações dirigidas a outros jogadores com a finalidade de lançar novas luzes sobre os jogos já existentes, de dar aos jovens a possibilidade de criar suas próprias histórias e também de esclarecer novos adolescentes interessados em jogar RPG sobre as características positivas dessa modalidade de diversão.

Acreditamos que nosso trabalho possa vir a contribuir para futuras pesquisas sobre outras possibilidades de leitura e escrita de adolescentes fora do contexto escolar e, porque não, dentro da escola. Uma vez que, de acordo com os relatos dos adolescentes, as leituras e escritas decorrentes do jogo de RPG contribuem positivamente para o desenvolvimento da linguagem, por que não pensarmos em

possibilidades de levar esta modalidade de diversão para a escola em momentos interdisciplinares?

Acreditamos ainda que o RPG nos dá margem para outras possibilidades de estudo que não foram abordadas em maior profundidade nesta pesquisa: as inteligências múltiplas trabalhadas ao longo dos momentos de jogos, as motivações para a restrita participação feminina no RPG, de acordo com as jovens, a interpretação dos jogos através da caracterização e interpretação dos personagens, como acontece na modalidade “*Live Action*”, as motivações para a produção de ilustrações no jogo, as peculiaridades do RPG virtual, entre outras possibilidades.

Finalmente, acreditamos que a realização deste trabalho não apenas visa colaborar para a desmistificação das representações negativas envolvendo o jogo de RPG como também contribuiu para um novo olhar das pesquisadoras quanto às possibilidades de exploração deste tema tão variado e ainda tão pouco explorado.

## ANEXO 01 – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

1. Nome e idade:
2. Como conheceu o RPG?
3. Quando você demonstrou interesse pelo jogo de RPG, como ficou sua relação com a leitura: já lia, teve que aprender a gostar de ler...
4. Você lê para jogar RPG? O quê? De onde vêm os livros que você lê para jogar RPG?
5. Está lendo algum livro atualmente? Qual?
6. Qual a sua motivação para escrever textos de RPG?
7. Qual a sua motivação para escrever textos em sala de aula? Lembra-se de algum texto produzido recentemente na escola? Qual foi?
8. Você lê para produzir estes textos?
9. Já escreveu algum texto em sala de aula em que usou alguma aventura de RPG na produção do texto?
10. O que é mais interessante e o que é menos interessante no RPG virtual?
11. O que é mais interessante e menos interessante no RPG presencial?
12. O conteúdo que você aprende na escola auxilia no jogo de RPG? Acontece o contrário?
13. Você costuma ler e produzir textos espontaneamente para a escola? E para o RPG?
14. RPG para você é jogo ou narrativa?
15. O objetivo do RPG é...
16. Fale sobre sua experiência com os registros de RPG.
17. Qual a importância do desenho e dos mapas no RPG?
18. Você costuma acessar a Internet com frequência? Você joga RPG virtual?
19. Há algum site de sua preferência na Internet?
20. Qual a linha de RPG que mais te atrai: Vampiro, Lobisomem, D&D, outros.
21. Qual a sua opinião sobre a utilização de acessórios como roupas, armas de brinquedo, maquiagem e outros acessórios para o jogo?
22. Você escreveria RPG hoje? Para quem?

## ANEXO 02 – CAPÍTULO DE INTRODUÇÃO AO RPG – GURPS

# UMA NOITE DE TRABALHO Aventura Solo Introdutória

Escrita por Creede e Sharleen Lambard

Arte de Jean Elizabeth Martin, Kyle Müller, Dan Willems e Guy Burchak

Testado por Steve Jackson, Warren Spector, Mark Chandler, Norman Banduch, Monica Stephens, Rob Kirk, Michael Moe, Rod & Shanna Kurth, Allen Varney, C. Mara Lee e David Ladyman



Esta é uma aventura solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de um Mestre (GM).

Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que não conheça as regras do **GURPS**. Esta aventura foi planejada para ensinar estas regras durante o seu desenrolar. É mais divertido jogá-la e ver como as coisas funcionam, do que ler 256 páginas de uma só vez.

Existem, em alguns pontos, indicações de páginas que você pode consultar, caso necessite de ajuda para lidar com os novos mecanismos. Estas referências em itálicos *não* são imprescindíveis para a aventura. Elas constam do texto apenas com o intuito de torná-lo mais claro para aqueles que não têm experiência com o sistema. Você pode também consultar, a *qualquer* momento, o índice e o glossário para resolver alguma dúvida.

### Início

Você precisará de um lápis, papel e 3 dados de seis faces. Destaque e use o mapa, que descreve o interior da casa, existente no folheto anexo chamado *Personagens Instantâneos*. Você precisará também de um personagem. Existem 4 personagens, já criados, nas págs. 214 a 217. Seria mais interessante usar um dos dois ladrões (Dai ou Robyn). Você pode fazer uma cópia da planilha para usar como referência durante o jogo.

Se preferir criar seu próprio personagem usando as regras descritas nos capítulos 1 a 8, vá em frente. Lembre-se de que IQ e DX são atributos importantes para um ladrão. Seria bom incluir também algumas habilidades como Acrobacia, Punga (arte de bater carteiras) e Arrombamento. A Furtividade é *muito* importante.

A aventura pode ser iniciada assim que seu personagem estiver pronto (certifique-se de que ele tem armas e equipamentos adequados). Um comentário importante a fazer é que ladrões não costumam carregar equipamento pesado. Nada de escudo, machado ou qualquer tipo de arco e flecha. Nem pensar em uma espada maior do que um sabre ou terçado. Se você for usar um personagem já existente e ele possuir armas pesadas, deixe-as em casa.

### Como Jogar

A aventura é dividida em parágrafos numerados. *Eles não devem ser seguidos na ordem numérica, pois não farão sentido*. Ao invés disso, leia o parágrafo número 1 e pule, depois, para o parágrafo indicado no texto.

A maioria dos parágrafos terá pelo menos duas alternativas, e alguns deles várias. Algumas vezes você poderá escolher à vontade; outras, o parágrafo para o qual deverá se dirigir dependerá do resultado de um lance de dados.

É possível que você venha a passar por uma sala mais de uma vez. Se isto acontecer, qualquer coisa que você tenha retirado da sala na passagem anterior não estará mais lá.

Outro detalhe importante é que, se um determinado aposento demandar um teste de Visão para verificar se o personagem é capaz de enxergar alguma coisa, ou um teste de IQ para verificar se será capaz de perceber algo, ele não poderá voltar ao aposento para novas tentativas. Você terá apenas uma oportunidade em cada lugar da casa, a não ser que o parágrafo especifique algo em contrário.

Quando encontrar um objeto de valor, você só poderá colocá-lo em sua sacola se as instruções assim o indicarem. (Quando se tem um GM como árbitro, pode-se apanhar *qualquer coisa*.) Faça uma anotação em sua Planilha sempre que pegar algo. Outro ponto importante a observar é que com sua sacola é possível carregar até 25 kg de muamba. Se em algum momento você desejar se livrar de alguma coisa, simplesmente retire-a da sacola e desfaça a anotação existente em sua Planilha.

Apesar de você poder querer marcar seu trajeto enquanto se movimenta, nenhum mapa será *requerido*, a menos que você se envolva em uma luta e, mesmo neste caso, ele somente será necessário se você se decidir a utilizar o Sistema Avançado de Combate.

### Combate

Se você já estiver familiarizado com o sistema de combate do **GURPS**, poderá querer usar o mapa. Por outro lado, poderá preferir optar pelo Sistema Básico de Combate: ele é mais rápido e *não* demanda o uso de mapas nem miniaturas, além de ser o mais recomendado para principiantes.

ANEXO 03 – LIVRO DE ALQUIMIA

# 1º Fogo

Explosivo

do Instantâneo

dano: 1d4

Alcance: 10cm

Ingredientes: pólvora (10g), pavio (30cm), recipiente (pequeno)

duração: instantâneo

## Bomba

dano: 1d6      duração: instantâneo

Alcance: 15cm

Ingredientes: pólvora (20g), pavio (5cm), recipiente (médio)

## Preparado de Ervas

efeito: recupera PV em 1d3

ingredientes: erva-falhinha (500g), erva-verde (500g)

## Poção Maldição

efeito: faz aparecer lodo em quem a tomar

duração: 10 min

ingredientes: lodo-babaçu (10g), chamefigue (50g)

# 2º Fogo

## Bomba de Citeiro

efeito: quando explode exala um odor

alcance: 2m

duração: 1h

Ingredientes: chamefigue (600g), essência (50ml),

recipiente (grande), pólvora (30g), pavio

(5cm)

### • Poção de Cura básica

efeito: recupera PV em 1d6

ingredientes: erva falinha (1Kg), erva doce (500g)  
erva furxix (500g)

### • Bomba de Fumaça

efeito: libera densa fumaça, dando a chance do usuário  
de escapar ou atacar

duração: 5 segundos

ingredientes: pólvora (50g), pavio (5cm), recipiente (média),  
cinzas (500g)

alcance: 2m

### • Poção de envenenamento básica

efeito: causa em venenamento à quem tomar

duração: 10 min / dano: 1d6 p/t

ingredientes: flor amarela do campo (20), pólen de barba (100g)  
chá de figue (10g)

### • Bomba de estilhaços

dano: 1d6 +2 ou 1d6-1 (relativo a quantidade de estilhaços)

efeito: ao explodir libera estilhaços

ingredientes: pólvora (500g), recipiente (grande), laminado  
de aço (à escolha, em Uni)

alcance: 1m

5º FOCO

### • Bomba d'água

efeito: ao estourar libera uma quantidade de água

alcance: 5m / ingredientes: pólvora (100g), pavio (1cm)  
recipiente duplo, água

• Poção de Cura — estróvão rampante, gálio  
efeito: recupera PV em 1d6+2  
ingredientes: erva falinta (1,2 Kg), erva doce (1 Kg)  
erva foxis (1 Kg)

• Poção de Envenenamento  
efeito: causa emenemamento acentuado e prolongado  
duração: 1h / dano: 1d4 p/r  
ingredientes: flor amarela do campo (16u), pólen de  
barrã (80g), chanefique (1Kg)

• Bomba de Luz  
efeito: ao explodir cria uma luz branca ofuscante  
duração: 5s / alcance: 1m  
ingredientes: elonabita bruta (500 ml), pétalas de  
girassol (10u), recipiente duplo, pólvora (100g)  
pavio (1cm)

• Bomba de Ácido  
efeito: ao explodir expela um ácido corrosivo  
ingredientes: recipiente duplo, pavio (3 cm), presas  
de serpente do pantano (5u), língua  
de lagarta (2), pólvora (150g)  
alcance: 50 cm  
dano: 1d4 por turno  
duração: 3 turnos

• Bomba de Espinhas  
dano: 1d6 + 1d3(p) / duração: 3 turnos / alcance: 50 cm  
efeito: ao explodir borra uma chuva de espinhas  
ingredientes: recipiente duplo, pólvora (100g), pavio (3cm)  
espinho do monstro da ferrugem (1Kg)

## 4º Foco

reserva fava

### • Super explosivo

dano: 1dl2

alcance: 1m

efeito: causa super explosão

ingrediente: recipiente (grande), pavie (10 cm), pólvora (2kg)

### • Poção de cura avançada

efeito: recupera PV em 2dl, ou, 2 vezes de 1dl.

ingredientes: erva falinha (2kg), erva doce (2kg)

erva funxis (2kg), erva verde (1kg)

gimenerva (500g)

### • Poção de envenenamento avançado

efeito: causa emvenenamento

duração: 2 dias / dano: 1d6 P/T

ingredientes: flor amarela do campo (25U),

polém de barba (1kg), veneno de bazi-

lisco (10ml), chamefigue (1,5kg)

### • Poção Maldição avançada

efeito: faz aparecer loda e sensação de queima

duração: 5h / dano: 1d4 por hora

ingredientes: loda babaçu (500g), erva negra

Zinger (50g), chamefigue (1kg)

### • Bomba de Ilusão

efeito: ao explodir cria ilusões de Troll (1d4)

duração: 5 turnos

ingredientes: sangue de Troll (20ml), recipient duplo,

pólvora (500g), cinzas de Troll, pavio (5cm)

# 5º Foco

## • Super Poção de Envenenamento

efeito: causa a quem tomar, fortes dores no corpo, sensação de queimadura e paralisia.

duração: até a morte ou a ação de antídoto.

chama: 1 dr P/R

ingredientes: erva falinha negra (50g), flor amarela de campo (150), pólen de barata (200g), veneno de basilisco (10ml), erva negra de Zingon (50g), chamefique (2kg)

## • Poção de Regeneração

efeito: regenera o corpo, com parte de corpo de Troll

ingredientes: pele e sangue de Troll, chamefique (1kg)

Obs.: Esta poção pode ser utilizada apenas 3 VEZES, pois há riscos de o usuário tornar-se um Troll por completo.

## • Poção Criação

efeito: cria-se um ser de sua autoria

ingredientes: membros, tronco, cabeça, asas, e sangue (à sua escolha), chamefique (5kg)

borçante (1,5kg)

# Raças

Genal

Humanos, Elfos, Anões, Driad, Ent, Fadas, Troll, Orus.  
Goblinoides (em geral), Gigante, Thri-Krien, Centauro.  
Minotaro, Dragão, Djin, Sáfira, Golem, Troglodita, Hobbit

---

## Classes Amazona

Mestre de Armas: (Arqueiro, Piqueiro, Guerreiro, Alabardeiro)  
Mago (Variante: Conjurador, Necromancer, Ilusionista, invocador)  
Clérigo  
Ladrão  
Druida (Shaman)  
Alquimista  
Paladino  
Ranger  
Bárbaro  
Berserker

---

## DIVINDADES

• **LOTHARIEN** → Deusa da Justiça  
Concede aos seus adoradores forma de justiceiros, por tal característica são bem aceitos por quase todos. (Exceto ladrões)

• **ZIUR** → Deus da sorte  
Concede aos seus adoradores um bônus em qualquer jogada que envolva a sorte. (Livre)

• **REUBUR** → Deus da Magia  
Concede aos seus adoradores bônus em qualquer ~~to~~ envolvendo magia. (Apenas praticantes de magia)



• Soranic - Deus da Invenção  
Concede aos seus adoradores bonus em perícias  
relativas a criação de itens. (Livre)

• Isefer - Deus da Caça  
Concede aos adoradores bonus relativos a qualquer  
~~ação~~ ação com o intuito de causar dano.  
(Livre)

• Calefistu - Deus da Ordem  
Concede aos adoradores bonus relativos a qualquer  
ação com o intuito de manter a ordem. (Livre)

• DUMOR - Deus da Guerra  
Concede aos adores bonus no ataque realizado  
(Livre)

• LAMARIN - Deusa da NATUREZA  
Concede aos adoradores bonus em perícias que  
usam elementos da natureza (Apenas Rangers,  
Druidas e Alquimistas)

Bonus: 1d4

LIVRO DE  
ALQUIMIA

Todas  
peças contidas neste  
livro precisam de  
água para serem  
confeccionadas

## ANEXO 4 – LIVRO SOBRE “RARIOSTO”

### Zingar

O que soube sobre Zingar é um relato ainda de tempos remotos feito por um grupo de aventureiros errantes.

// Não vemos o céu, ele está sempre encoberto por nuvens negras e escuras o sol mal penetra por elas. Nesta terra sentimos ventos gelados vindos do Oeste, e nesta Floresta onde estamos as árvores têm troncos negros e folhas cinzas, a terra fede e as vermes brotam do chão.

A neblina deste outro dia ainda não dissipou, e, a cada passo sentimos ela cortar com sua prisão, a nossa carne. Daqui vemos Montanhas Errantes que ao fim desta planície sem vida, nos fazem menores. Existem corpos neste solo e o cheiro é fétido.

A dois dias, vimos um grupo de orcs, no mínimo 40, tinham os olhos vermelhos e carregavam três homens consigo, o que me admira são os homens estarem com seus corpos sangrando e estarem gritando. Há seres nesta terra que me lembram os graciosos elfos, mas é apenas a aparência, estes têm pele escura e faces feias e cultuam a morte, são rápidos como podemos perceber.

Estamos seguindo o leito de um rio de águas cinzas e sem peixes. A pouco passamos

pelas montanhas, fomos obrigados a enfrentar grupos de tolos goblins, são um imfortúnio à nossa missão. Seguindo o leito do rio chegamos a um pantano e vimos os tolos "elfos" fazendo rituais de sacrifício, nos quais eram separados corpo e alma. Viames ali um corpo que agora so vagava desordenadamente neste mundo. Este pantano é assombrado e estamos sendo caçados, os carcereiros aqui não tem vida e re clare vemos corpos apodrecidos nestas águas escuras e todos parecem estar nos olhando.

Caminhamos do leste e uma constante neblina nos acompanha passamos por uma estranha floresta, troncos e galhos mas sem folhas e o céu esta sempre escuro e sinto muita pele morrendo. Nesta floresta e as coisas se movem tão rápido demais aos nossos olhos me parecem coisas de capuz e capa, e um flecha fincou-se na árvore sem vida, ladroe? Caçadores? Não sabemos. Mas seguimos a gerar e rumo ao Sol.

Ja podemos sentir a brisa que desce das montanhas e ouvimos gritos de dor e sofrimento e a todo instante nos deparávamos com buracos que não ousamos entrar, nos en costas dos carcereiros.

Mais tarde vemos um porto embarcações que lembram enguias gigantes de madeira escura. E muitos arcs e outros seres. Por um instante ouvimos suas conversas, mas nada entendemos

a não os grunhidos e os rangeres de seus dentes. A nós agora só nos resta a viagem de volta a Raxiosto e esperamos que nossa passagem pela Sombra seja breve e rápida!!

#### • Sobre vilas

"Durante o percurso sob as sombras, ao horizonte podíamos ver pequenos vilarejos onde se encontram todos os tipos de aventureiros. Mas não se enganem com as aparências!" - foi o que ouvi nos de um bom homem de capuz.

Sobre tais vilarejos o maior e menos desagradável, o sombrio vilarejo de Tintro.

#### • A Fortaleza Mirconic

Ao extremo Oeste vimos muralhas. A curiosidade moveu nossos pés.

"Alto! Quem vem de além do heste sombrio?" - perguntou-nos um de seus guardiões, enquanto arqueiros miravam seus flechas.

Nada respondemos, pareciam desconfiados.

Devem ser espiões negros! - gritou um arqueiro.

Quise falar:

- Somos das terras do Norte, que vocês chamam de Raxiosto. - gritei como último recurso. O guardião levantou a mão direita e acalmou os ânimos.

- O que fazem três homens, dois elfos e dois anões em terras antigas? - perguntou.

- Viemos a desbravar esta terra escura! - disse meu companheiro anão e continuou: - Sou MorobKK,

das minas de Óronum. Viermas até Mirronir...  
a conselho e pedido dos senhores Anões das  
montanhas Garamim.

- E que notícias nos trazem, de Óronum? - quis  
o guardião saber.

- Tempos difíceis vivemos guardião. Uma sombra  
avança pela Sul. - respondeu Mordokk. Orcs invadi-  
ram as minas pela estrada Oeste, sofremos.

- Entendo. - consentiu o guardião. - Apresentem-se  
viajantes!

- Eu sou Elmiras, soldado de Ender, da reino  
da Floresta Nérien. - disse um dos elfos.

- Eu sou Dunamir, um dos guardiões que rondam  
o reino de Amnor. - disse o outro elfo.

- Eu sou Artemus, e estes são Bolque e Centro -  
apontou para ele, e para as dois homens. Somos  
da guarda de Sanir, a pedido do Rei Helcor.

- E, eu sou Tumerac das montanhas douradas.

O guardião esboçou um sorriso. - Certo, eu  
sou Daeron, capitão de Mirronir. ele disse:

- Cipeu Bin Vomdorc e Norumerr! - que quer dizer  
"Sejam Bem vindos a Mirronir!"

A fortaleza tinha um muro de pedras largas  
e grossas que cercava todo o território. Havia  
uma vala profunda com estacas pontiagudas,  
que estavam manchadas pelo sangue escuro das  
orcs e de suas carcaças. No muro tinham duras  
espinhas, nos quais estavam dependuradas  
craínias de orcs. Para entrar, havia um portão  
de duras toras de madeira, seguido por uma

ponte elevadica. Ao entrar vemos uma pequena cidade, e ao fundo uma torre alta. Nas esquinas dos muros e no alto da Torre Alta tremula a bandeira com o simbolo de Raxosio  que são dois "Ue" furados de Tendrar.

Quando estavamos atravessando a ponte ouvi-  
mos gritos virados da muralha:

- Capas Pretas! Capas Pretas! - Daeron ordenou:  
- Quere uma Sarairada de flechas! Agora!

Os arqueiros elevaram seus arcos, puxaram as flechas e as saltaram. Não surtiu nenhum efeito. Apesar da quantidade, os "capas-pretas" não se conteram, e avançavam. Eram cerca de 25 e ao seus gritos 7 arqueiros couíram e quanto mais se aproximavam, mais o céu escurecia eles desembainharam suas espadas. Daeron gritou: - Brancos! Brancos! E os arqueiros muniram-se de flechas brancas e as atiraram. As flechas acertaram em cheio as capas pretas e acertaram o raio de suas capas, e ao acertar explodiam com uma luz branca, agera as capas caíram no chão vazias, e todos comemoraram. Daeron nos olhou e disse:

- Tiveram sorte amigos, deviam estar em vossa encalço há dias.

- E o que eles são? - Elmiros se manifestou.

- Almas Mortas em busca de corpos que possam ser usadas para refazer a escuridão de suas vidas.

- E essas flechas? - com um ar sarcástico.

- Presente de seu Belo Povo! - sorriu Daeron.

— Entendo. Disse Melcor finalizando. — Podem se retirarem. Mas você, Capitão.

Então todos os cavaleiros saíram e ficaram somente Melcor e o capitão.

— Artemus, sabe o que estamos enfrentando? Perguntou Melcor.

— Não senhor. Presumo que o senhor também não saiba.

— Não, eu não sei. Disse Melcor. — Eles vêm matando e invadindo nossas terras e você sabe que eles são estúpidos. Eles estão sendo comandados!

— Artemus não respondeu.

— O número dessas criaturas estúpidas vêm aumentando. Artemus lamentou Melcor.

— O ariso foi dado a Roth, apenas temos que aguardar senhor.

Artemus saiu do salão pensativo e lembra da Guerra Elfica, entre Ender e as forças de Sul. Quando terminou de descer as escadas e viu seus cavaleiros, e disse:

— Homens! Prepararam-se para caçar! Houve uma pequena comemoração entre os cavaleiros.

Artemus e seus cavaleiros rumaram até o portão, e Artemus parou e voltou-se para trás e disse:

— Olhem, pode ser a última vez que olhamos para casa. Para o Sul! — gritou Artemus. E os cavaleiros saltaram gritos confiantes.

Aqui está contada a descoberta das terras longínquas de Aliant, conforme vista por seu desbravador.

A pedido dos Reis de Raciosta daquela época. A constante sombra que subia pelo Sol, foi o motivo principal desta busca aqui contada, mas durante a jornada os desbravadores descobriram muitos mistérios deste Mundo. Ordenaram assim os reis:

"Dois mestres elfos, para enxergar além dos olhos comuns e, assim fazer com que a luz dos elfos ilumine esta busca.

Dois mestres anões, para que a força e a vontade se faça presente.

Três mestres homens, para que a perseverança de seus corações aja de forma correta perante as situações.

E assim, na união destes povos, possamos nos aliar aos demais povos desta Terra!"

E os reis ergueram suas espadas, que ganharam um brilho incanável, e as estenderam sobre os aventureiros, e engajaram um grito confiante:

Por Aliant!! E o sol brilhou.

Este é apenas o início. Por decisão, os aventureiros, aqui, contam, narram e descre-

Vem a sua passagem por estas terras.

## Capítulo I

### A Anunciação

O sol brilhava em Sanir, era uma manhã agradável e o céu estava claro pássaros sobrevoavam a grande cidade dos homens. O reino de Sanir se estendia por além do alcance dos olhos por sobre os vales e os prados. Sanir era o maior reino de Rarinsto, e estava sob o reinado do Rei Melcor.

Sanir era um grande reino, além de sua imensidão, a cidade era protegida por um espesso muro circular, onde quatro homens podiam andar lado a lado, pelo muro estavam espalhadas torres e catapultas presas ao muro e além de alguns arqueiros. Na parte onde se encontrava o portão o muro era mais alto e mais protegido, por todo o muro viaam-se bandeiras de Sanir e Rarinsto que tremulavam de penduradas em grandes hastes. O portão estava quase sempre aberto, pois era grande o número de entradas e saídas das pessoas de todas as raças.

Por dentro da cidade havia um grande

centro comercial, onde se encontra de tudo. Mais ao centro a grade militar, e ao centro o Castelo Mornul, que é onde fica Rei Melcor.

O dia cerria bem ate que cavaleiros fiéis a Sanir entraram na cidade, e som do galope de suas montarias podiam ser ouvidas dos pontos extremos da cidade, eles foram em direcao a Mornul. Subindo as longas escadas entram no salão real, e viram o rei sentado em seu trono, com uma postura encurvada, parecia preocupado e tenso:

- É então capitão? - perguntou Melcor.

- É verdade, meu senhor. - confirmou o cavaleiro. - A sombra do sul vem se alastrando. Já é possível encontrar os orcs em maiores bandos por essas terras. Caravanas por toda Sanir e alguns de nossos vilarejos foram saqueados e atacados pelas criaturas.

- Como avançam tão rapidamente? - preocupou-se Melcor. - Presumo que Rariesta esteja prestes a enfrentar algo ainda desconhecido caro Capitão.

- Temo que não sejam apenas orcs que vem do Sul seihar.

- Os outros reinos sabem da ameaça?

- Creio que sim, mas não se manifestaram.

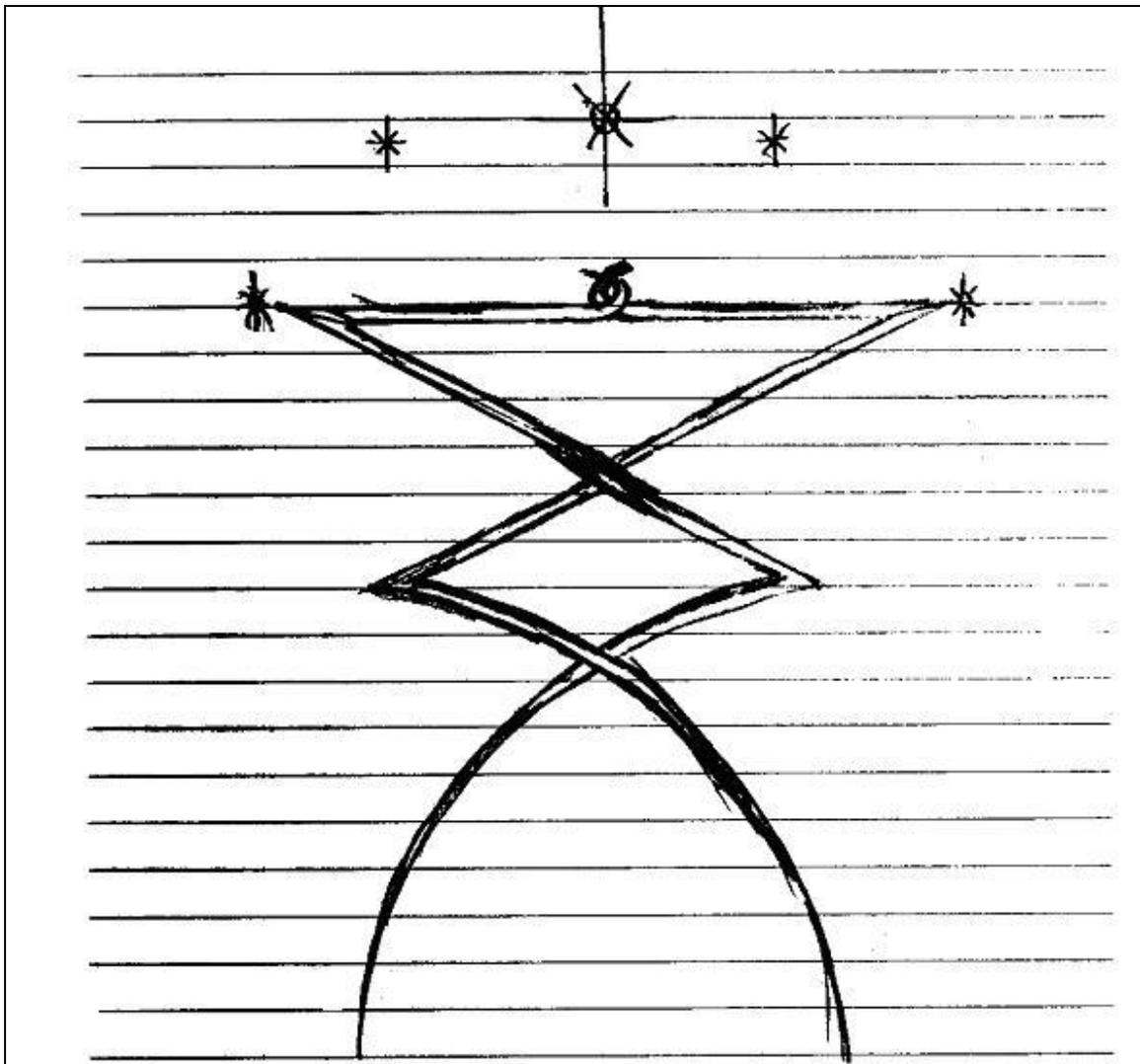
- E enquanto a Reth? Enriaram a mensagem?

- A grande fortaleza irá enviar emissários aos reis desta Terra, embora, talvez nem todos atendam ao seu chamado.

Venham! Disse Daeron - Vou-lhes apresentar  
o rei desta Fortaleza.

Por onde passáramos os soldados quando  
viam Daeron punham a mão sobre o peito e  
diziam "Corr" que significa "senhor" e para nós  
diziam "Huo" que é uma simples saudação de  
tipo "oi".

A noite já caiu sobre Sarin quando de longe avistaram cinco cavaleiros dos quais um segurava um estandarte de Roth. Eram cavaleiros Krajando armaduras prateadas.



2. Para la creación del diagrama se emplearon los siguientes  
 símbolos:

"Solo de cinco estrellas Nórdicas Rociato trunfer  
 ra."

"Con ec somso istroúec Míndosec Rerriuctu  
 Troamferre."

## NOMARDIRI (Cordilheira)

A cidade de Nomardiri é habitada por elfos, apesar de receber visitantes de outras raças, Nomardiri localiza-se em uma densa floresta de uma ilha não muito conhecida ao noroeste de Ravesta.

Em Nomardiri é possível encontrar grande variedade de ervas e produtos feitos com os recursos da floresta, tais como armaduras, armas etc.

Além de Nomardiri sabe-se também uma comunidade de Rangers, ainda muito misteriosa. Sobre a ilha, disse um Ranger desta comunidade a existência de outras raças na ilha.

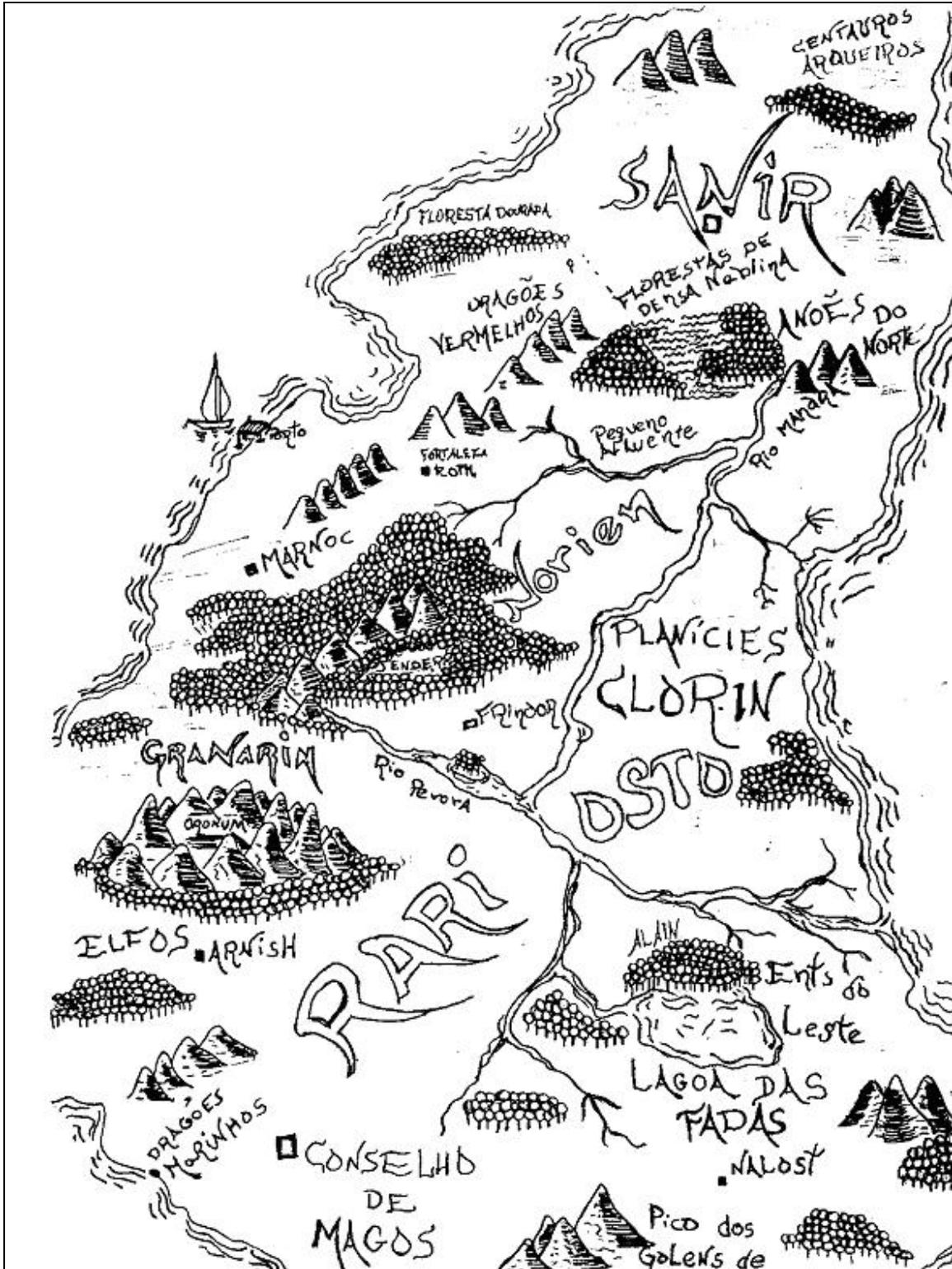
Apesar destas informações essa ilha ainda é muito desconhecida.

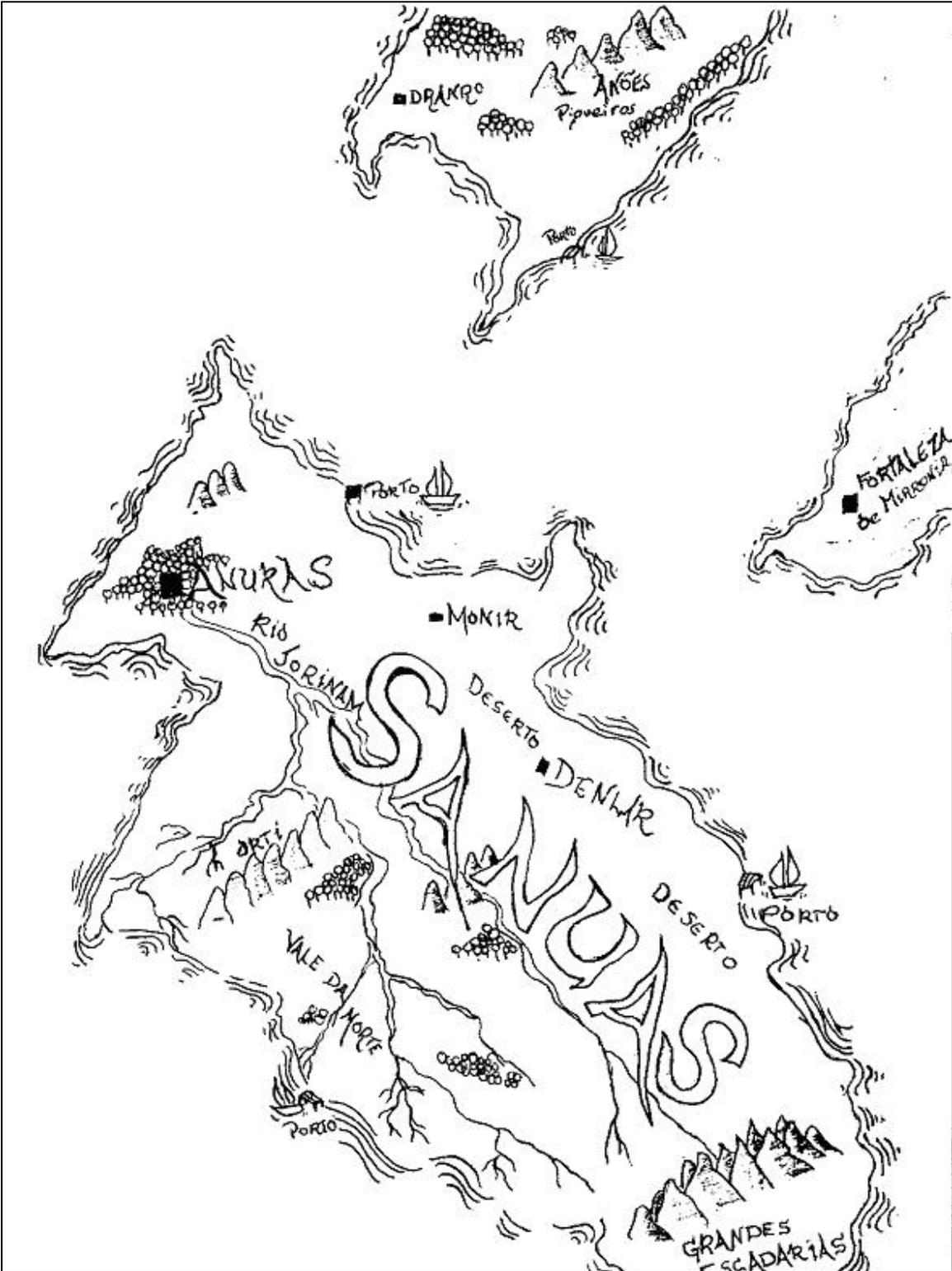
Ծ Բացարձակ առևտուր առևտրի  
ընդհանուր առևտրի արդյունքում  
Բացարձակ առևտուր առևտրի

Երկուսն էլ ընդհանուր առևտրի արդյունքում  
առևտրի արդյունքում առևտրի արդյունքում

Ծ արդյունքում առևտրի արդյունքում

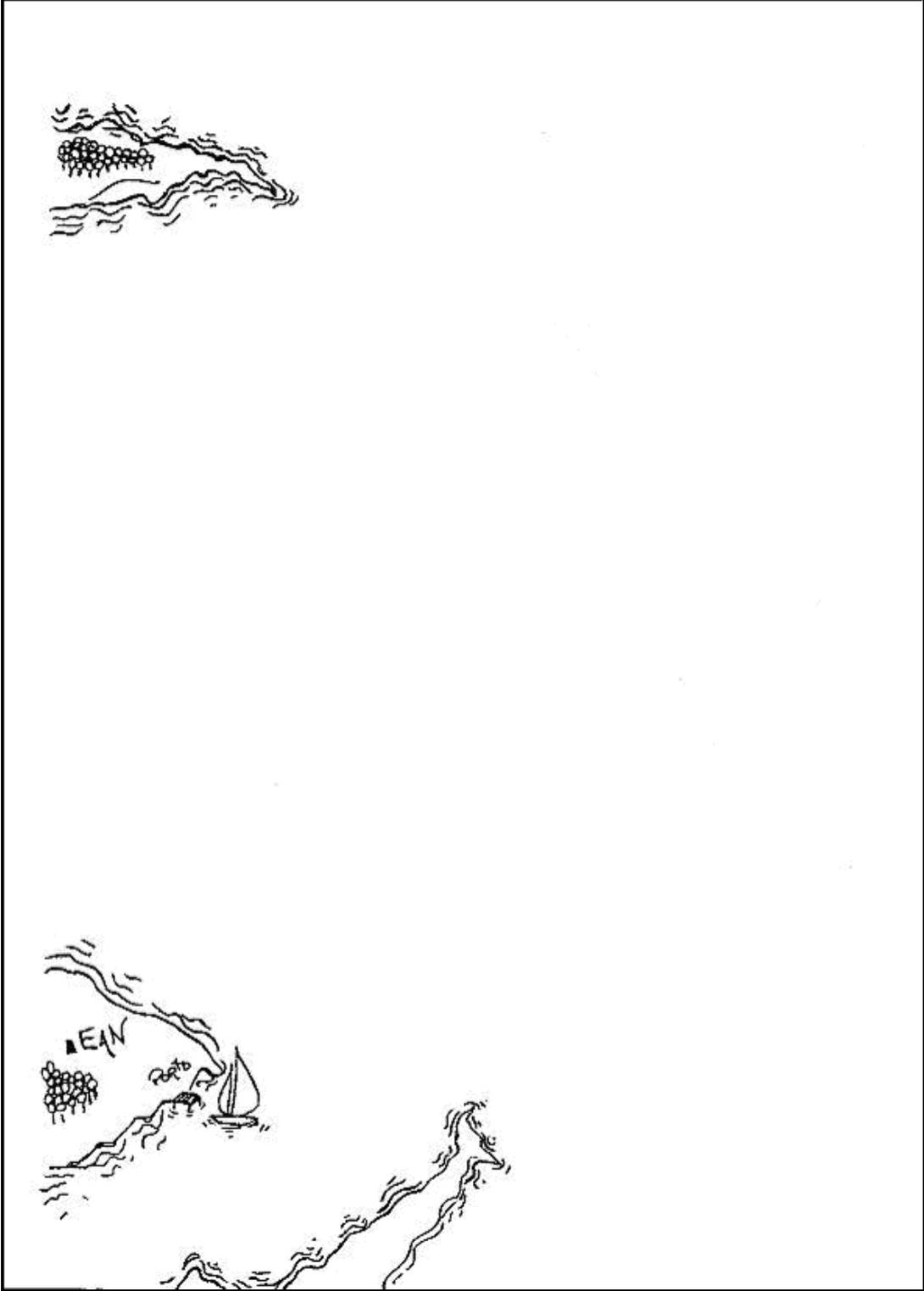
ANEXO 05 – MAPA DE “RARIOSTO” EM TAMANHO ORIGINAL



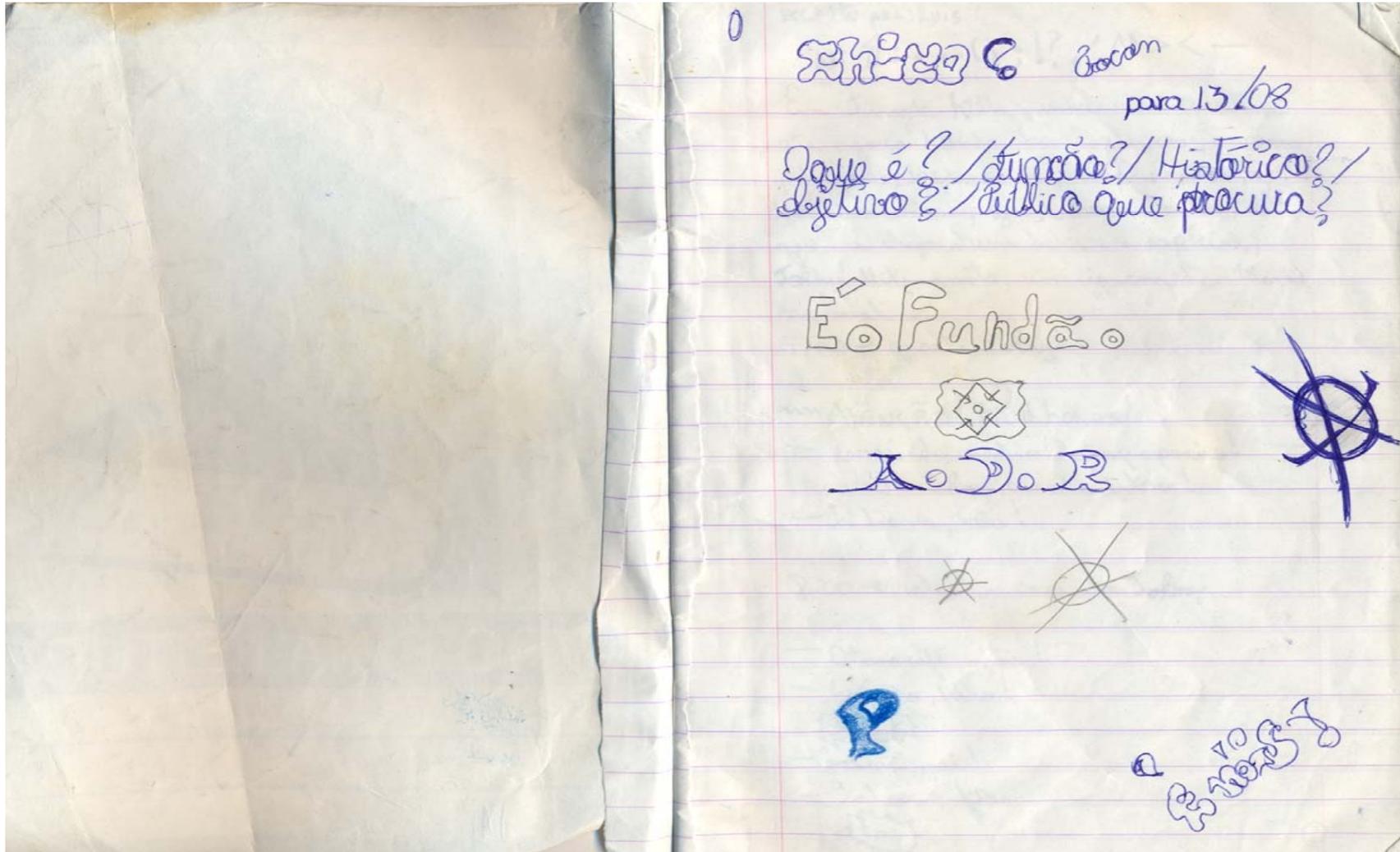








ANEXO 06 - "O CADERNO"



Escrito por: Luis

Nº 1: ... (!); !?, ' ' > < -

Em Jungle hills, uma cidade perto, até agora) onde há carteiros, garçons, pedreiros, ferradores, empregados, entregadores de pizza, (cheguei onde eu queria chegar) um deles em especial, Johnny Nixenmets, um jovem de 18 anos normal...

7:00 → quarto: Johnny

em ATENÇÃO! 7:08 horas!

- Corra, de rádio! Pista quente!
- (tac)(tac) - Johnny, acorde filho!
- Já bom, mãe!

8:00 → sala da casa de Johnny

- Ôtimo café, mãe!
- Beijado, filho!
- SNACK**
- Salve, pai!
- Salve, filho!

8:00 → Rockingol High temperature  
school

— Finalmente escola! Vou poder  
ver a Liz de novo!

— Oi, Johnny!

— Oi, li-liz!

~~SMACK~~

— Como é que tá?

— Supimpa!

— Xuxa-luxa!

— Trado!

Nesse momento briga, briga, como  
nos momentos (curios) da escola.

— É aí, fravete!

— Sai daqui, bardo!

— Não, antes de cumprimentar a Liz!

— Não, não, não bardo!

— AH! Vou sim!

Nesse momento, Johnny sente um  
ódio inexplicavelmente inexplicável  
seguido de um colapso.

noite

12:00 → Saída da Escola Rockingol

.....

— Escola fxdpx, nona estou até  
tanta!

— Calma, Johnny, não vai ser outra  
noite.

— Grôô, Johnny diz!

— Já viu, Johnny!

~~SMACK~~

1:00 → Quarto de Johnny

— Porra! Já tá tarde é melhor eu  
dormir. ZZZZZZZZ!!!

N. DO LARA QUE ESCREVE: SO PERCEBEU QUE NÃO TEM  
TEMPO DE FAZER PARA CASA.

noite

2100 -> Mundo de guerra da mente dos  
cordeiros de Johnny.

- **JOHNNY** 

- O que, lá?

- VOCÊ FOI ESCOLHIDO PARA REPRESENTAR OS ESPECTROS DOS ANTIGOS ANCIÕES DA ANTIGA TERRA BANZAI!

- Mas porquê?

- VOCÊ NÃO SENTIU UM ÓDIO INCONTROLÁVELMENTE INCONTROLÁVEL ISSO FOI OS ESPECTROS DESPERTANDO EM VOCÊ!

- NÓS AGUARDAMOS! COMO FAÇO PARA USÁ-LOS?

- VOCÊ NÃO OS USARÁ, ELES O POSUIRAM!

- NÃOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!

Nesse momento, Johnny muda, seus olhos ficam verdes e se tornam forma num samurai com uma capa preta e verde fluorescente.

3  
m Eu sou tos QUERA O PRIMEIRO ESPECTRO, A TE DOMINAR, E VOU SACIAR SEU ÓDIO, ACABANDO COM O GIBBON!

- Não, EU NÃO QUERO ISSO! POR FAVOR!  
m FUGAS! Você não tem escolha eu ten dominarei!

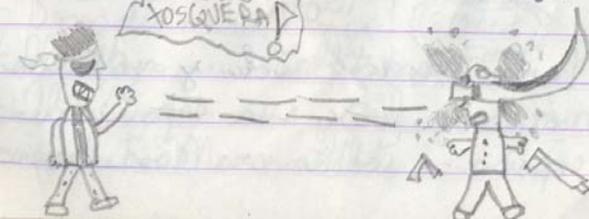
- Não!!!

Então, Johnny quebra a janela e corre louco pela rua, a polícia fica sabendo do assalto do fúria do garoto (sei lá como) e tenta interceptá-lo...

m SAÍDA! FUGA, MAS BONS!

- Pare levante, as mãos e fique quieto!

m NÃO VÃO SAIR, ENTÃO MORRE!



## — SE FUDERAM!

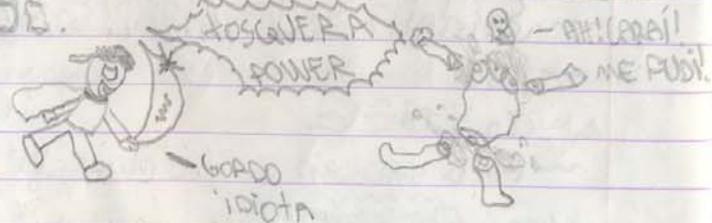
Com um só salto, Johnny em melhor Samurai BANZAI, cai na casa de GORBY!

— CHEGOU A SUA HORA  
PELA DOR! (ALELUIA, IRMÃO)

— O que eu fiz!

— VOCÊ NÃO PRECISAVA SABER  
AGORA!

E com apenas um golpe, Johnny  
mutila todos os membros de GORBY.



Nesse momento, Johnny volta ao  
normal, perde sua capa e sua  
espada e volta pra casa novamente. (6)

2

— Corra! QUE QUE EU FIZ!

— O JEITO É APRENDER A VIVER COM  
ESSA PORRA DE TRANSFORMAÇÃO!

— Vai ser até bom! Nunca mais verei  
aquele gordo filha da puta! Eh! Eh!  
(Será que não...)

W!

(7)

FIM  
Primeiro  
ME

## no 2: Os Poderes escondidos de Johnny

manhã

6:00 - Quarto de Johnny

- Corralho! Tive uma péssima noite, porque  
esses esportes dos antigos anões são um bi-  
choso porra eu tenho que tomar mais  
cuidado com eles.

manhã

7:00 - Cozinha da casa de Johnny

- Bom dia mãe, bôncas! (SMACK)

- Atenção o meu bilha é meu deus!

- Olá! Torrada com quetschup e suco d'uva  
com bite. Meu predileto. (11)

manhã  
7:30 - Rockingol ... ZZZZZ. Hô...

Ah é, é o colégio de lá.

- Eu vou na biblioteca investigar mais sobre esses anjinhos para o quê sei lá.

manhã  
8:00 - Na biblioteca do colégio.

- Oi Johnny! Primeira vez que te vejo na biblioteca.

- Oi Liz! ~~SMACK~~! Eu... eu, só to dando uma olhada... na... matéria... da... nossa... também, eu to fazendo uma pesquisa só pra mim.

- Tudo Bem Johnny! Eu entendo se nesta prova você não for bem você vai ler o caso do dos seus mãe e pai.

- É, é! É isso mesmo!

- Tudo Bem eu entendo! Bom tardejo no aula. ~~SMACK~~

- Até mais!

- Ei achei! Achei! Achei!

SH!

- Foi mal galera mas eu achei!

SH!

- Tá bom, tá bom!

"Os espíritos anjinhos, blá blá blá blá  
eles também um grande líder chamado  
"John" !!!!"

- Então se eu conseguir fazer esta tal de John tornar o meu espírito guardião eu poderei dominar esses espíritos...

Uoooooooooooooooooooo!

- U não! Urinal, tá na hora da aula mais que merda.

manhã  
10:25 - Na sala do colégio

- Olá Johnny! No nome a guaque do Barulho da escola P.H.T.S. (preguiça de escrever e de falar o nome do colégio) e viemos aqui para lhe dizer que eu, o líder da gangue gostei da sua namorada e eu quero que você largue ela. Te daremos até amanhã pra largar.

- Falô viu!?

- Ah, seu filho da puta é bom isso! largala amarrão ou senão vai quebrar oê.
- Tudo Bem, eu irei falar com ela hoje!
- É bom, mesmo.

<sup>noite</sup>  
12:00 - Saída do colégio

- Serra de gangue eu os odeio, não se preocupe. Deiz eles não vão encostar num fio de cabelo seu.
- Por favor, não se briga com eles.
- Tudo bem! Eu não vou brigar com eles!

1:30 - No quarto de Johnny

- Serra! Hoje eu não vou dormir, porque se não eu vou dominado de novo e poderei matar a gangue.



→ mão e sem esperma, mas sem um espírito dos...

ZZZ

- Gangue vai morrer e eu nunca mais os verei! Aléluia, aléluia!

④

- 2:45 h e 32 segundos - no momento obscuro obscuro da mente dos negros de Johnny
- Uhh! Uhhááááá! U de casa.

**PORRA**

- Serra de gritar ô meu merda.
- Uhhááá! Ei porra quem é esse?
- Eu sou o espírito da

**cocada**

- Nãoooooo! Socorro!
- Não adianta **fugir** eu te dominarei.

Com isso Johnny começa a se transformar seus cabelos ficaram iguais a pilode coê (uma merda).

- Eu sou o



⑤

3:02 - No porta do cobg... ZZZZZZ  
ZZZZZZ

- Ei chefe você arrumou uma bela gata  
heih?

- Calma só amanhã ela será minha

- ~~WAAAA~~, ela nunca será sua.

Gia, gia, gia, há, há, há!

# BUMERAGUE



DE  
COCO

O boomerangay voa e corta a cabeça de  
três capangas e o líder, o resto dos capangas  
que sobraram saíram correndo.

- Há, há, há! Matei eles!

- Ah! Não! Olhe no que eu me tornei!

Ah! todos eles morreram mesmo.

Petro  
26/08

FIM!



6

3

N=3:0 renascimento da GORDO  
rematã CRATEA

7:00 -> Quarto de Tony

- Carai! Uma lanterna porcaria que  
eu gostei não é verdade!

- Mas, eu sei que isso é verdade,  
oué?!?

- Fodas! Não to nem aí, tbein!

rematã

7:30 -> A corrinha da mala (rua dos putos)

- Vi, tij!

- Ué, Tony!

{SMACK}

- Você não é que aconteceu ontem?

- Não! Até parece!

- Mataram aquela gorgue!

- E corram, se puderem!

- Você tá certo, tomara no cu!

- HA. AH. AH. AH!

7

11:00 → Sala de aula da P.H.T.S. - 11

Jordy tem um colapso terrivelmente terrível, que estremece seu corpo.

— (que estranho esse colapso é, diferente do outro que tive quando os espectros me dominaram, e que seria que significa?)

— (não vou pensar nisso tão que me concentrar nessa prova de prova...)

12:00 → saída da prova da P.H.T.S.

— Oh, inferno só!

— Que, foi, Jordy!

— Ah! Lij, não percebi que se tanta aí, é que eu estou tendo colapsos. isso é muito ruim!

— Nona! Minha mãe sempre dizia

N. DO CARA QUE ESCREVE OS CS SIGNIFICA QUE ELE ESTÁ PENSANDO!

que um colapso indica que um espírito invadiu o mundo em busca de um corpo para se materializar.

— (Será que é isso mesmo?)

12:30 → Quarto de Jordy

— Porra, já vou dormir, não, eu não acordo amanhã de manhã?

— (Tomara que a no de Lij esteja vazia.)

12:31:00 segundos → Mundo realmente realmente sombrio da mente de Jordan da prova de Jordy.

— Johnny!

— O que, cês de novo!

— NÓS CORREMOS SERIO PERIGO, UM NOVO ESPÍRITO INVADIU O MUNDO!

— Era o que eu temia!!!

tã, tã, tã, tã

- Mas porra, quem é você não  
estou reconhecendo você?!

- EU SOU @

VUADORA

- Nossa!

- Mas não irei te dominar, pois  
você não está com raiva de ninguém,  
então tome cuidado com a guangue!

- Falou, fi!

7:30 → RUA DOS PUTEROS

- Oi, Liz!

- Oi, Jonny

- Você não mataram todos os  
covardes merda gays da escola!

- Oque? Mas a guangue está  
toda morta?

④ - É, dizem que foi um cara

Jonny atirando cartuchos.

- Escatíssimo, pelo menos aqueles  
fx dx px não vão entrar mais  
aqui (Mas Deus, e agora?)

- E olhando pela sua porta de  
vista é bom!

8:31:77 → Sala de aula

- Bom dia! Eu sou professora  
eucleta, aperte que todos vocês  
fizeram sabendo da morte dos  
CDF'S! Eles eram tão bonzinhos!

- Donzinhos! Oi, professora!

- Lalalala, Jonny, fx dx px!

Nesse momento, um calafrio  
invernalmente invernal e odioso  
percorreu o corpo de Jonny.

- (Fenora ródia, se acabou  
de anima tua renteira de morte) ⑤

\* HÁ HÁ! HÁ!

2013

4

# N=4: O RENASCIMENTO DA SALA DE PARTES (VINTAS) **BAJHA**

noite  
12:01 → Mundo incrivelmente  
incrível surge da mente de  
corações de Jonhy

- Jonhy!
- E não, VURDORA?
- SIM, ENOS IREMOS MATAR  
SUA FESSORA, AQUELA INSOLENTE!
- Nãoooooo!!! (mas me fudor,  
de ia dizer sim)

Nesse momento Jonhy fica com os  
olhos laranja - fluorescente e seus pés  
aumentam 7 vezes o tamanho normal

**THIS IS THE HOUR OF KILL!**

- ⓐ Então Jonhy pula de seu quarto  
e corre lentamente louco em  
direção sim de acator contos  
• E A HORA DE MATAR

com a professora.

→ noite  
12:03: Os segundos → sala da escola  
R.H... (se não o que) 00 07 02 01 11

- **PREPARE-SE PARA MORRER, INSOLEN-  
TE!**
- Nossa estou com tanta **PREÇO!**
- **GARRAI!** PORQUE TU NUNCA SAIU CORRE  
NO FESSORA Fx D x P x!
- Pra começar eu não sou a  
fessora, eu sou o

**GARRAI!**



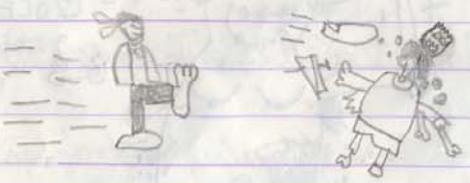
— VIU O QUE CÊ FEZ COMIGO, EU FAREI O MESMO COM VOCÊ, MORRA!

— ISSO É O QUE NÓS VAMOS VER!  
HORA DO DELO!



Samurai Banzai começa a atacar com seu "chute VUADORA!" mas é bloqueado pela "barreira de BARRA" do GORBO.

Então ele tenta atacar com seu "bata de MEFIA", mas Samurai Banzai dá seu ataque "VUADORA FINAL"



8

— NÃO O QUE VOCÊ FEZ COMIGO!

— AMPHA SE FUDEU!

— MAS EU IREI FUGIR, NÓS VEMOS NA PRÓXIMA VEZ!

— EU PREFIRO ACABAR COM ISSO AGORA, MORRA, INSOLENTE!



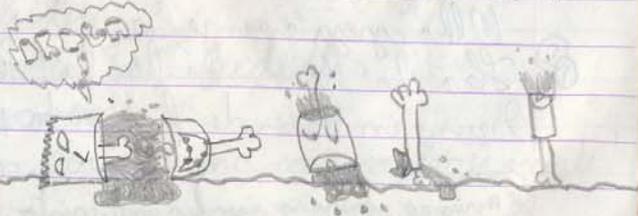
— QUEM É O FODÃO!

— DUGARRI! EU MATEI O Fxdx px!

— AGORA ELE NÃO CAUSARÁ MAIS MORTES! SÓ EU! EH.EH!

Será que nunca mais, Samurai Banzai, verá de novo o GORBO...

26:03



5

Nº5: O Pai e o Filho Evangelho dos Inferno +\*

7:30:29 - No quarto de Johnny

- Porra que péssimo dia eu tive ontem, que merda. Ah! Que ótimo hoje não tem aula pois hoje é domingo! Hoje é domingo! Hoje é domingo! Porra hoje é domingo! Hoje tem missas! Hoje vai ser um inferno! ~~Se~~

- Johnny levanta o café to na mesa. E hoje tem missa inteiro por trata de ir levantando.

- Porra, minha. Merda!

7:49:190.237\* - No cozinha

- Olha! Comida, o ranço.

8:00:00 - Caminho da igreja

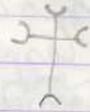
- Olha igreja evangélica.

① Há há há há há há há há há há!

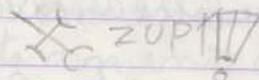
Deus cambaleia de filhos da puta mentiroso.

\* A cruz ao contrário significa anti-cristo.

- U que bono essa a fala assim de mim crucifisso de dias inferno.



- Caralho!



- Que merda! Quando me acerto com esse merda! Eu padre filho da puta vem aqui pra eu te dar umas pancada.

- Meu filho, padre não pode lutar.

Mas pode xingar, né, seu filho da puta!

- Ah! Seu padre puta!...

11:00 - Ida para igreja

- Porra! Filho a missa já acabou

- A fudeu.

- Agora é tá, fudido. ②

- Nãooooo!

- Sim, você vai na missa hoje noite!

Hã, hã, hã, hã, hã, hã, hã.

- Droga!

→ não-lógico né.

19:00 - Caminho da igreja do novo.

- Porra não tá que é pra lá de novo. Uha massa. Hã, hã, hã, hã, hã, hã, hã! O padre filho de puta isso é tudo mentira.

- Hã! seu moleque você de novo, toma no cu.

- Uha aqui você! (ele não é muito velho, mas isso é só pra sua mesma) eu vou aí te dá umas pontada bala.

- Cai pra cima.

- Você pediu

- Ah, hã! Seu merda o que num foi na igreja merda nenhuma né?

③ - Ah! Tudeu, ei seu padre veio pois você tá fugido fi, depois eu te pego.

- Volta aqui moleque. Eu ainda te pego.

00:00 - Voltam do porra casa

- Ufo! Essa despistado.

- Você oha?

PAM

PAM

PAM



- Toma isso seu merda é assim que se trata a mamãe querida?

- Foi mal mãe.

- Tudo bem! Vou dormir. Amanhã agente se fala.

01:00 - No quarto escuro de Johnny

- E, vou ouvir um pouco de Enya\*.

03:00 - Nos sonhos subscuros escuramen-  
tem adividade enuros.

- Hã! Johnny, esse padre é um porra né?

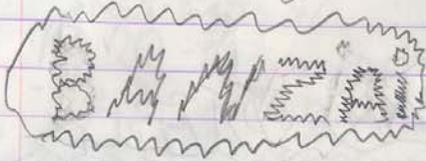
- É, eu quero mata-lo. ④

- Isso fique com paíva

- É, venha o três de uma vez eu quero poder máximo para mata-lo.

\* Banda boa pra ouvir quando quiser relaxar

Com isso Johnny se torna no ninja  
BANZAI!!!



Ticando assim os o, após 7 vezes movendo tu  
mão normal, seus cabelos ficaram iguais pelo  
do côco, ele arruma do modo uma capa preta  
fluorescente, seus olhos ficam semelhantes como  
fogo e agora ele tem uma espada de côco.

- Eu sou um ser patola (image que a fa-  
la dele são quatro balas sentadas. Agora,  
eu vou descer a lenha naquele padre.

4:00 - na casa do padre

- Ué! filho da puta! Como estás?

⑤ - Quem é você?

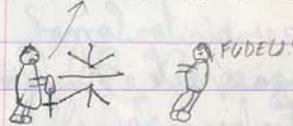
- Eu sou BANZAI.

- Uh! Eu sinto em você muita maldade,  
liberte, sai espíritos.

Com isso Johnny desleu seus espíritos  
ficou com uma pessoa normal.

- Uh, Não fudeu!

- Heo, hui, hui! Agora você vai ver! Usdez  
Mandamentos



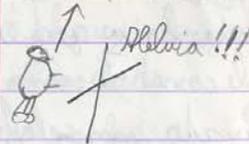
- Ah! Eu sinto o meu corpo queimando

- Heo! hui! hui!

- Deho melhor fugir.

- Não vai não.

SANTAFE!!!



- Ah! Sem merda você me paga. Fui

Como Johnny sai correndo para casa

- Droga esse padre é muito forte.

<sup>amanhã</sup>  
5:00 - No quarto de Johnny

Porra eu tô budido. Ele conseguiu tirar os poderes dos meus espíritos. Como?

Bom foi uma longa noite e melhor dormir pois amanhã tenho aula.

Mas o que realmente aconteceu?

Bom eu não sei.

FIM

Fechado 09/09

(Z)

Nº 6: TAM! TAM! TAM! TAM! TAM! TAM! TAM! TAM! TAM!

<sup>amanhã</sup>  
6:00 -> No quarto de Johnny

- Porra! Tem mais de uma hora que eu não durmo, se pensa naquele combate com o padre Evangelito. Mais que merda um calaburo. (15)

Hã, algo de noite em Jungle Hills. Já tá bom!

Eu vou ouvir um pouco de CPM22\*.

<sup>amanhã</sup>

7:00 - Na casa de Johnny

É filho leora eu vou te levar hojei morô

\* outra banda boa, so que é de Punkrock melancólico.

conversa com o seu chefe da pizzaria falô?

- Nem fudendo pai hoje eu não vou nem na aula.

- Porra vai sim hoje oá' pai pro trabalho

- Falo pai nos vamos!

9:00 - Na pizzaria do João Manoel.

- Uô! Johnny.

- Uô! Senhor Lizza

- Bento Johnny, seu pai me contou que você estava estudando, por isso você não veio trabalhar. Por isso quando você entrar de férias você volta a trabalhar aqui beleza? \*

- Falo. Bom agora, eu vou pra casa! Tchau!

- Tchazinho Joh. (SMACK) - este foi um beijo mandado.

<sup>amanhã</sup>

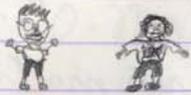
10:00 - Na rua

- Porra eu acho que eu vou dar uns rolê, pra depois voltar pra casa.

- E aí Johnny!

\* O Senhor João Piza Manoel é gay e ele ama Johnny por isso que Johnny não foi despedido.

- E aí Luisio!



- Como você está?

Neste momento Johnny sente um calafrio e os espíritos Bangzi aparecem em sua mente

- Johnny seu burro sai daí esse cara tem também um espírito.

- Shai! Johnny! Johnny! Jooohnny!

- O que foi Luisio!

- Você também tem espíritos?

- Como?

- Você táq- bem tem es-pí-ri-tos?

- Shaaaa. Tenho.

- Não que doido.

- Só até mais.

- Falô intão!

12:00 - em casa

- Sono eu to com fome!

12:01 - na cozinha

- Sono só tempo umas merda pra comê  
Ah! Eu vou pedir pizza.

13:02 - Na porta da casa de Johnny

- Oi Johnny!

- Oi Senhor Lizzo!

- Já aqui a sua pizza! Essa é por conta da casa  
<sup>PIZZA</sup> ~~PIZZA~~ - essa cara é realmente muito gay

- Uélen!

~~BAM~~ - isso foi uma portada na cara.

- Mos que cara gay. Bom anos pelo menos pizza de graça.

- Sono! mais quatro queijos, mais frango, que bôô!

14:02 - No quarto de Johnny



Johnny

possuido  
por  
Tosquera



Chico