

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIDADE EM PORTO ALEGRE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO *LATU SENSU* EM TEORIA E PRÁTICA NA
FORMAÇÃO DO LEITOR**

NÉLSON LILIOSO DE FREITAS SILVEIRA

**A NARRATIVA COMPARTILHADA EM JOGOS DE RPG E SUA INFLUÊNCIA
NA FORMAÇÃO DO LEITOR**

PORTO ALEGRE

2021

NÉLSON LILIOSO DE FREITAS SILVEIRA

**A NARRATIVA COMPARTILHADA EM JOGOS DE RPG E SUA INFLUÊNCIA
NA FORMAÇÃO DO LEITOR**

Trabalho de conclusão apresentado ao departamento de Pesquisa e Pós-Graduação da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para conclusão do curso de especialização em Teoria e Prática na Formação do Leitor.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Magali de Moraes Menti.

PORTO ALEGRE

2021

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

S587n Silveira, Nélon Liliroso de Freitas.

A narrativa compartilhada em jogos de RPG e sua influência na formação do leitor / Nélon Liliroso de Freitas Silveira. – Porto Alegre, 2021.
74 f.

Trabalho de Conclusão (Especialização) - Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Curso de Especialização em Teoria e Prática na Formação do Leitor, Unidade Universitária em Porto Alegre, 2021.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Magali de Moraes Menti.

1.Jogos de RPG. 2.Narrativa compartilhada. 3.Formação do leitor. I. Menti, Magali de Moraes. II.Título.

**A NARRATIVA COMPARTILHADA EM JOGOS DE RPG E SUA INFLUÊNCIA
NA FORMAÇÃO DO LEITOR**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de especialista na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Magali de Moraes Menti.

Aprovada em: / /

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Magali de Moraes Menti.
Universidade Estadual Do Rio Grande do Sul - UERGS

Prof^a. Dr^a. Fani Averbuh Tesseler
Universidade Estadual Do Rio Grande do Sul - UERGS

Prof^a. Dr^a. Maiara Alvim de Almeida
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

Dedico à minha filha, que me acompanhou nessa jornada e que foi minha maior inspiração para melhorar a formação leitora. À minha mãe, minha esposa e minha irmã, as maiores incentivadoras.

AGRADECIMENTOS

O mundo é feminino, embora não pertença ainda às mulheres. Minha formação leitora teve quase que a sua integralidade devida à minha mãe, que sempre foi uma assídua leitora e a grande incitadora de meu amor pelas palavras – cheguei a ter uma cota mensal de revistas e livros que poderia comprar na banca de jornal em frente ao local de trabalho dela.

Foi naquela banca de jornais que eu pude conhecer os maiores tesouros da minha infância, além da pequena biblioteca que mamãe já tinha. Assim, não há como iniciar qualquer agradecimento sem primeiro mencionar isso e o valor que teve na minha vida. Agradeço e homenageio minha mãe acima de tudo, por tudo.

Minha vida então, apesar de ser um homem, foi envolta em mulheres. Minha esposa é a segunda maior incentivadora: me aconselhando, lendo minhas produções, criticando e sugerindo; mesmo quando cuidava de nossa filha, me permitindo estudar e escrever, ela dava sua contribuição direta. Agradeço ao companheirismo que ela sempre me dedicou e dedica.

Minha irmã Isabel é minha conselheira e revisora desde tempos da graduação, sempre tendo a sensibilidade de me corrigir sem ferir meu ego - ela é a principal responsável por eu não me perder nas minhas digressões e não ter maiores problemas com a ABNT. Deixo aqui meus agradecimentos e minha insistente posição de que ela deveria abraçar a docência, a academia perde muito se ela não o fizer.

Deixo meus sinceros agradecimentos, também, à minha orientadora Prof^a. Magali. Desde o primeiro dia de aula decidi que seria ela a orientar meu trabalho, fui cativado pela sua fala e amor ao mundo das letras. Nossas discussões enriqueceram minha formação e vou levar com carinho cada momento. Obrigado por tudo.

Devo ainda agradecer à Prof^a Maiara, que foi a inspiração para um advogado seguir pelo caminho das letras e que me deu grandes contribuições através de seu trabalho. Assim como devo agradecer a Prof^a Fani, que em sua disciplina do curso me fez resgatar o carinho pelos contos de fadas provocando novas abordagens sobre a fabulação.

Ao amigo e consultor Jairo, que se dedicou a ler e revisar meu trabalho com o olhar de um experiente mestre RPGista. Nem sempre tivemos a melhor relação, porém o considero um grande autor, jogador e um excelente narrador – graças a ele mudei minha visão sobre o RPG, quebrei preconceitos e pude ir além. Muito obrigado por toda a sua ajuda.

Por fim, agradeço Nossa Senhora de Nazaré – minha padroeira e mãe. Certamente Deus não se ofenderá de eu prestar meus agradecimentos a ela, a mãe sempre vem primeiro.

“Afinal, que é a história, senão esta reconstituição alegórica do passado vivente que nos ajuda a compor nosso próprio discurso sobre o que estamos sendo?”

(Ribeiro, 2011, p. 25)

RESUMO

Esta monografia investiga a influência da narrativa compartilhada na formação leitora. Apresenta o RPG como ferramenta que desperta o interesse em literatura, especificamente a literatura dos cenários onde o jogo se passa. Discorre sobre o histórico do RPG e sua influência na construção literária de um gênero RPGístico. Analisa o jogo de interpretação em sua conceituação, elementos e substratos mecânicos para compreender a importância do *lore* dentro dos cenários onde ocorre a narrativa. Verifica quais as dinâmicas entre os jogadores, narrador e autor através do jogo, considerando o compartilhamento da narrativa. Estabelece diferenciação entre a narrativa compartilhada e a coautoria da narrativa. Investiga o *metagame* e suas influências dentro da narrativa. Realiza levantamento de informações sobre as *Night Witches*. Desenvolve estudo de caso para verificar a influência da narrativa compartilhada na formação leitora bem como a capacidade do RPG em colaborar com a formação leitora através desse compartilhamento. Conclui-se que efetivamente o RPG incentiva a formação leitora e qualifica o processo de leitura quando estimula, incentiva e provoca o jogador a ler mais sobre o jogo, o sistema, o cenário e outras informações que acabam surgindo durante o jogo.

Palavras chave: RPG – Narrativa Compartilhada – Formação do Leitor

ABSTRACT

This study examines the influence of shared narratives in the reader's formation. It presents RPG as a tool to create interest in literature, specifically the literature concerning the setting where the game takes place and addresses the history of RPG and its influence on creating a literary genre focused on RPG. This research analyses the role-playing game in its concept, elements, and mechanical tools to understand the importance of the lore within the setting in which the game is run. It verifies the different dynamics between players, game master, and author, considering the shared narrative establishing the difference between shared narrative and co-authorship of the narrative. It also investigates the concept of *metagame* and its influence within the narrative by collecting information about the Night Witches and developing a case study to verify the influence of the shared narrative in the reader's formation as well as how RPG can assist the reader's formation through the sharing of narratives. The results of this study show that RPG indeed encourages the reader's formation and qualifies the reading process while stimulating, encouraging, and provoking the player to read more about the game, the system, the setting, and other information that eventually presents itself during the game sessions.

Keywords: RPG – Shared Narrative – Reader Development

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD&D – ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

D&D – DUNGEONS AND DRAGONS

GURPS – GENERIC AND UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM

NPC – NON-PLAYER CHARACTER

PBTA – POWERED BY THE APOCALIPSE

PJ – PERSONAGEM JOGADOR

PNJ – PERSONAGEM NÃO JOGADOR

RPG – ROLE PLAYING GAME

TRPG – TABLETOP ROLE PLAYING GAME

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1	TEXTO.....	15
2.2	LER E LEITURA.....	17
2.3	AUTOR.....	18
2.4	LEITOR.....	20
2.5	RELAÇÃO TEXTO, AUTOR E LEITOR.....	20
2.6	NARRATIVA.....	21
2.7	JOGO.....	22
2.8	LORE.....	23
3	METODOLOGIA.....	25
4	ANÁLISE DE DADOS.....	28
4.1	DADOS DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	28
4.1.1	Conceito e terminologia do RPG.....	28
4.1.2	Histórico do RPG.....	29
4.1.3	Paradigmas do RPG.....	32
4.1.4	A coautoria da narrativa e RPG indie.....	33
4.1.5	O metagame.....	35
4.1.6	A literatura no RPG e o <i>lore</i> dos cenários.....	36
4.1.7	A narrativa compartilhada nos jogos de RPG.....	39
4.1.8	As Night Witches.....	43
4.2	DADOS DO ESTUDO DE CASO	46
4.2.1	Sessão zero (episódio 0).....	46
4.2.2	Sessão um (episódio 1).....	52
4.2.3	Análise de dados do estudo de caso.....	57
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
6	REFERÊNCIAS.....	69

1 – INTRODUÇÃO

Quando se fala na formação do leitor, constatamos que pouco se pesquisa sobre elementos de fora do âmbito acadêmico, muito embora já existam alguns estudos sobre a influência de quadrinhos, filmes e animações. As pesquisas encontradas sobre esses temas são limitadas ao objeto de pesquisa em si, e não à sua influência na formação leitora dos indivíduos que os consomem.

Uma pesquisa realizada no repositório de teses da CAPES e do Google Scholar nos mostrou que não há nenhuma análise sobre a narrativa compartilhada em jogos de RPG, tampouco sobre a sua influência na formação leitora, justificando o interesse na realização do presente estudo.

Partindo desse pressuposto verificamos ser necessário e oportuno desenvolver um estudo sobre esse tema englobando compartilhamento narrativo, jogos, RPG e formação do leitor, tomando como base as experiências de jogadores que possam ser provocados para uma melhor relação com a leitura.

O ato de ler é complexo e demanda análise por si, podemos verificar isto nas inúmeras teorias e estudos desenvolvidos por pesquisadores, e entendemos que sua estrutura vem sendo radicalmente afetada e modificada pelos avanços da tecnologia e das dinâmicas sociais pós-modernas.

Por conta disso, verificamos oportuno tecer uma breve consideração sobre a narrativa compartilhada em jogos de RPG, concebidos aqui como o TRPG ou RPG de mesa, uma vez que são uma modalidade que vem crescendo desde os anos 1970, muito embora faça uso de livros e papéis num mundo cada vez mais digital.

Da mesma forma, compreendemos que é enriquecedor aprimorar e potencializar as ferramentas de formação leitora, em especial aquelas que possam fazer uso da literatura para instigar, provocar e atrair novos leitores ou resgatar aqueles que eventualmente se afastaram.

Neste sentido, a narrativa compartilhada se mostra particularmente relevante pois coloca o leitor como protagonista, permitindo uma aplicação direta daquilo que obteve através da leitura além da experimentação performática e lúdica das experiências literárias. É colocar o leitor como contador da história e personagem daquilo que ele leu e pode estar lendo.

TEMA DE PESQUISA E DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA:

Este trabalho buscou analisar e verificar a influência da narrativa compartilhada na formação leitora através dos jogos de RPG de mesa, considerando a hipótese de que uma vez no controle da narrativa o leitor desperta maior interesse pelo contexto e características do cenário em que se situa o enredo - despertando, então, maior interesse pela literatura deste tema que serve ao jogo.

PERGUNTA DE PESQUISA

A narrativa compartilhada desperta o interesse pela literatura através dos jogos de RPG?

Objetivo geral

Verificar de que forma o RPG pode despertar o interesse pela literatura através da narrativa compartilhada dentro do jogo.

Objetivos específicos -

- a) Descrever o processo da narrativa compartilhada dentro dos jogos de RPG;
- b) Analisar o processo de relação autor-leitor dentro da literatura base dos jogos de RPG;
- c) Constatar se a literatura influencia na atuação do jogador de RPG;
- d) Verificar de que forma a narrativa compartilhada instiga o interesse pela literatura do jogo.

JUSTIFICATIVA

O controle sobre a narrativa provoca o leitor a contribuir com o enredo, estimulando a aplicação de informações na trama, as quais oriundas do conhecimento internalizado. Este processo descrito por Umberto Eco (2016) se entrelaça com o perfil do leitor contemporâneo, participativo, que deseja influir na narrativa e fazer parte dela.

Sabemos que a qualidade do texto influi na formação do leitor como indivíduo, cidadão e como ser crítico, contudo, entendemos também que as diferentes etapas de formação são influenciadas dos estímulos e do quão próximos eles são dos interesses de cada leitor; o que nos permite considerar que a forma como os conhecimentos são abordados é mais importante do que o objeto em si.

Não importa a profundidade do texto ou a sua qualidade quando ele não chega adequadamente ao leitor, pode na verdade ser um desestímulo ao processo de aprendizado e rejeição do objeto (texto) em decorrência da experiência. Essa visão se coaduna com as informações e teorias pesquisadas, justificando uma nova abordagem na apresentação e

divulgação de conhecimento para novos leitores – que atualmente tem deixado os livros físicos e migrado para fontes virtuais, seja na forma de textos ou na forma de vídeos. (MUNARI, 2011).

Há quem diga ter ocorrido uma migração silenciosa da literatura para o mundo digital, uma adequação aos conceitos individuais do novo milênio e à necessidade cada vez maior de interação ainda que as gerações anteriores não vejam essa nova forma como literatura (MUNARI, 2011).

Verificamos que certamente é possível ao jogador modificar uma narrativa sem conhecer a história por detrás dela, mas que os efeitos das ações possuem profundidade superficial e não estão diretamente ligados com o *lore*. É através do conhecimento pretérito do enredo já construído que se propõem tramas, histórias e conflitos que estimulam o interesse do jogador em resolver a narrativa - sensação idêntica a um romance literário ou a de um longa-metragem.

O segundo capítulo traz os referenciais teóricos que orientam o estudo, dando o suporte para analisar as proposições e teses de autores em cujas teorias nos baseamos para a presente monografia.

Já o terceiro capítulo trata da metodologia do presente estudo, sinalizando os parâmetros e procedimentos científicos utilizados na realização da pesquisa aqui desenvolvida, de forma a compreender como foram colhidos e analisados os dados - para além de compreender quais as intenções, elementos e técnicas quem foram escolhidas.

Por sua vez, o quarto capítulo apresentará a análise dos dados colhidos, sendo dividido em seções de acordo com a temática e subtemas nelas abordado. A pesquisa bibliográfica tem seus dados descritos na seção 4.1, composto de oito subseções a seguir descritas.

Na subseção 4.1.1 apresentamos o *Role Playing Game* e seu conceito, explicando o que é, e como se joga, suas origens e variações; bem como descrevendo quais as maiores e mais atuais discussões dentro das produções desta categoria de jogo, além de suas atuais caracterizações.

A subseção 4.1.2 traça um panorama histórico do RPG para contextualizar os processos de transformação do jogo e seus desdobramentos. Enquanto a subseção 4.1.3 expõe os paradigmas do *Role Playing Game* e sua influência nas modificações que o jogo enfrentou, bem como projeta as discussões que serão mais bem trabalhadas nas subseções seguintes.

Na subseção 4.1.4 desenvolvemos as discussões sobre a coautoria da narrativa e o RPG *indie*, bem como apresentamos uma visão sobre como enfrentar esse debate com fundamento nas teorias da *obra aberta* e da *metaficção*.

A subseção 4.1.5 trabalha o conceito de *metagame* com base na teoria da *metaficção*, discutindo sua influência no jogo e seus desdobramentos para a narrativa – assim como analisa as visões sobre sua mecânica dentro do RPG.

A subseção 4.1.6 analisa o que é a literatura e o *lore* dos jogos de RPG, estabelecendo os contornos que os diferenciam bem como qual a sua implicação dentro do próprio jogo, expondo ainda a originalidade autoral deste tipo de produção considerando quais as intenções e aplicações dentro do *Role Playing Game*.

Em seguida, a subseção 4.1.7 conceitua e analisa a narrativa compartilhada nos jogos de RPG para além da explanação teórica e enquadramento doutrinário, utilizando as teorias mais adequadas para descrevê-lo; bem como explicitar qual sua diferenciação da narrativa compartilhada literária em geral para a narrativa compartilhada nos jogos de RPG.

Por sua vez, a subseção 4.1.8 explora a história das *Night Wittches*, descrevendo os pontos mais relevantes e traçando as bases para as informações que serão discutidas no estudo de caso – uma vez que o jogo de RPG analisado se passa neste cenário, onde as aviadoras soviéticas enfrentam a invasão nazista.

Já na seção 4.2, analisamos o jogo que foi tomado como estudo de caso, onde são descritas as duas sessões estudadas para exposição dos elementos a serem observados, e verificação dos momentos mais relevantes ao interesse do presente trabalho, bem como feita a análise do estudo de caso.

As subseções 4.2.1 e 4.2.2 expõem as sessões de jogo analisadas, enquanto na subseção 4.2.3 é realizada a análise do objeto estudado, onde foram apresentadas as considerações, avaliações, provocações e exposições diretamente ligadas ao interesse da pesquisa, em especial para demonstrar o que se havia verificado quando da leitura dos dados colhidos em confrontação com a bibliografia pesquisada.

Por fim, no quinto capítulo são tecidas as considerações finais sobre o trabalho, momento em que todo o processo (desde a seleção dos elementos de referencial teórico até a análise de caso), sofre uma avaliação através da verificação das informações e elementos colhidos – conforme os resultados colhidos, sua influência e impacto na realidade e, especialmente, no cenário a que o estudo se propõe.

O presente estudo irá analisar sessões de jogos para compreender se existe uma dinâmica entre o RPG e a formação do leitor, partindo do pressuposto da provocação da leitura através da necessidade de se assumir a narrativa compartilhada dentro do jogo, considerando que ao contrário de jogos eletrônicos o RPG de mesa só está parcialmente contido em livros e não numa interface totalmente pré-configurada.

2 - REFERENCIAL TEÓRICO

Para nortear o trabalho a ser desenvolvido apresentamos referenciais de estudo e conceitos que estruturam elementos essenciais para o objeto de pesquisa, com o qual iremos analisar as proposições e teses de autores em cujas teorias nos baseamos para a presente monografia.

Conceituaremos ler e leitura para introduzir a discussão, bem como definiremos texto, autor e leitor para estruturar a relação na qual existe a área de pesquisa e as teorias que a fundamentam. Posteriormente, iremos caracterizar narrativa, jogo e *lore*, com o intuito de dar as bases para a análise a ser enfrentada e permitir uma melhor compreensão dos temas aqui estudados.

2.1 TEXTO

Existem múltiplos conceitos sobre o que é um texto pois, dependendo da abordagem ou do foco, cada um se mostra mais adequado aos elementos de sua função. Para Koch (2004, p. 33), texto é o “próprio lugar da interação”, fazendo referência à abordagem interacionista e considerando que o texto é um processo interativo em que o leitor constrói sua interpretação - não apenas decodifica uma informação deixada pelo autor.

Outrossim, para compreendermos de forma mais adequada a conceituação de texto, faz-se relevante traçar um breve panorama das fases de estudo sobre o texto e como a visão conceitual foi afetada pelas abordagens ao longo do tempo.

A primeira fase se encontrava na análise transfrástica do texto e das gramáticas textuais, momento no qual a organização do material linguístico definia texto - sequências linguísticas em si - e não textos - sequências linguísticas incoerentes em si. A ideia era a de um produto acabado que deveria ser simplesmente acessado pelo leitor (Mussalim, Bentes, p. 267).

As análises transfrástica ainda não consideram o texto como o objeto de análise, pois o percurso ainda é da frase para o texto. Aliás, as análises transfrásticas surgiram a partir da observação de que certos fenômenos não poderiam ser explicados pelas teorias vigentes na época (estruturalismo e gramática gerativa) , por ultrapassarem os limites da frase simples e

complexa: a co-referenciação (anáfora); a correlação de tempos verbais (“*consecutio temporum*”); o uso de conectores interfrasais; o uso de elementos e indefinidos. (GALEMBECK, 2006, p. 2)

Por sua vez, a segunda fase teve como orientação uma ideia de que o texto se tratava de parte de atividades mais globais de comunicação, considerando que “(...)em um texto, apesar de se realizarem diversos tipos de atos, há sempre um objetivo principal a ser atingido - para o qual concorrem todos os outros” (MUSSALIM, BENTES, p. 268) .

Koch (apud MUSSALIM, BENTES, p. 269) fala em uma atividade verbal, consciente e interacionista, considerando que os processos de construção do sentido de um texto necessitam obrigatoriamente da participação dos interlocutores, permitindo a compreensão através dessa dinâmica entre o emissor e o receptor da mensagem. Partindo desses pressupostos, é possível analisar as abordagens de leitura e, com isso, traçar um conceito mais adequado para texto.

A abordagem *bottom up* é alinhada com a primeira fase e considera o texto como um resgate das informações que o autor deixou codificadas; realizando, desta forma, um processamento dos elementos linguísticos do texto em direção linear ao sentido (GASPARINI, 2003, pg. 26).

Por sua vez, a abordagem *top down* busca uma construção de sentido no texto, deixando a cargo unicamente do leitor realizar este processo - o que Goodman (apud GASPARINI, 2003, pg. 27). menciona como o “leitor eficiente”, que pouco ou quase nada depende da informação gráfica e utiliza apenas seu conhecimento de mundo.

Por fim, podemos considerar que a abordagem interacionista é uma síntese onde se verifica a limitação tanto da “bottom up” quanto da “top down”, uma vez que consideradas isoladas “perdem de vista o fato de que, no ato de ler, ambos os níveis de processamento são utilizados” (GASPARINI, 2003, pg. 27). Nesta terceira abordagem, existe um processo entre leitor e autor onde informação gráfica, conhecimento de mundo e sua correlação permitem a construção de um significado mais amplo e coeso.

Diante disto, podemos considerar que para nosso estudo o conceito de texto referido por Koch é o mais adequado, porquanto estabelece uma interação entre os elementos gráficos presentes e delimitados pelo autor (sua intenção) e o conhecimento de mundo do leitor (construção de sentido) na construção de sentido pelos interlocutores através desta dinâmica.

2.2 LER E LEITURA

Segundo Brandão e Micheleti, em Silva e Almeida, ler é:

(...) um processo abrangente e complexo; é um processo de compreensão, de intelecção de mundo que envolve uma característica essencial e singular ao homem: a sua capacidade simbólica e de interação com o outro pela mediação de palavras. O ato de ler não pode se caracterizar como uma atividade passiva. (SILVA, ALMEIDA, 2014, p. 4)

Dessa forma, o ato de ler pode ser entendido como um processo complexo descrito como leitura (KOCH apud MUSSALIM, BENTES, p. 269), que conforme o entendimento descrito nos Parâmetros Curriculares Nacionais é:

(...) um processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de construção do significado do texto, a partir dos seus objetivos, do seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo o que sabe sobre a língua: características do gênero, do portador, do sistema de escrita, etc. Não se trata simplesmente de extrair informação da escrita, decodificando-a letra por letra, palavra por palavra. Trata-se de uma atividade que implica, necessariamente, compreensão na qual os sentidos começam a ser constituídos antes da leitura propriamente dita. (MUSSALIM, BENTES, p. 269).

Ler é o verbo cujo substantivo *leitura* carrega o valor do efeito do ato, que segundo o dicionário corresponderia a “ação ou efeito de ler, arte ou habito de ler, aquilo que se lê”, direcionando o sentido à consequência - o que se enquadra na visão do valor da linguagem atrelado ao seu uso, linha dentro dos estudos da pragmática cujos expoentes J.L. Austin e L. Wittgenstein defendem.

Segundo Júnior (2017), Wittgenstein enfrenta a visão de uma linguagem “associada a um determinado objeto ou uma identidade abstrata por detrás dela” entendendo que seu valor está mais ligado ao uso ou aplicação. Na verdade, para o filósofo vienense a linguagem é como uma “caixa de ferramentas” onde cada palavra corresponde a uma ferramenta cuja função varia de acordo com o uso.

Por sua vez, Austin (apud GONÇALVES, SIPRIANO, 2013) concebe sua teoria dos atos de fala como uma abordagem que visa entender a valoração da linguagem como atrelada aos efeitos do ato de ler, uma ação que não está limitada ao valor de verdade das sentenças - deu a esta tese o nome de teoria dos atos de fala.

Austin (apud GONÇALVES, SIPRIANO, 2013) prevê uma distinção inicial entre enunciados, que segundo o autor seriam constataativos (descreve um estado de coisas) e performativos (que realizam ações), porém não como atos separados e sim como um ato *constatativo-performativo* que se desdobra em locucionário, ilocucionário e perlocucionário - respectivamente sentido gramatical, força do enunciado e efeito no interlocutor.

Esse conceito aventa o processo descrito por Saussure em que o conhecimento internalizado pelo leitor é utilizado para interpretar os signos; outrossim, se por um lado ler pode ser compreendido como uma decodificação, também remete à *leitura do mundo* referida por Freire(1989), trazendo uma visão mais interacionista entre o receptor da mensagem e o processo de absorção das informações insculpidas através dos signos da língua.

Freire (1989) menciona que “A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente” razão pela qual o processo interacionista (que decorre da decodificação dos signos) exige, para além do conhecimento internalizado da língua, referências coletivas, sociais, históricas e comportamentais.

2.3 AUTOR

Conforme o dicionário, “autor” é o responsável pela criação ou construção de um determinado texto. Segundo Foucault (apud CAVALHEIRO, 2008), na antiguidade e até idos da idade média não havia uma preocupação com a autoria, fato que ganhou relevância primeiro com a necessidade de responsabilizar quem concebeu a obra (inquisição) e depois com a valorização da atividade - tendo a concepção moderna se apoiado nos valores estabelecidos pelo capitalismo para definir uma proteção da propriedade intelectual.

Partindo deste pressuposto Foucault (1969, p. 75) menciona que, na contramão dos valores do passado, em que a obra buscava eternizar sobre a morte (imortalidade do herói) nas epopeias gregas, ou adiar a morte (evitar o silêncio do narrador) nas histórias de Sherazade, a modernidade enfrenta o processo de morte do autor - fato que o leva a refletir sobre a conceituação de autoria.

Em primeiro porque a figura do autor não mais está atrelada à figura de superação sobre a morte ou seu adiamento, referindo produções como as de Flaubert ou Kafka - em que a morte é parte do processo segundo Foucault (1969, p. 75). Aqui cabe-nos fazer um complemento utilizando a obra *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, na qual a morte não traz

eternidade/imortalidade e nem é adiada; ao contrário, é o princípio da narrativa e justificativa para a qual o autor descreva o enredo que culminou nela.

Em segundo lugar, considerando o processo de “singularidade da ausência” mencionado por Foucault em seu discurso "*Qu'est-ce qu'un auteur?*" (1969) podemos depreender que o apagamento da individualidade do autor (através da produção de uma obra) se dá mediante o processo de leitura (obtenção de um valor, sentido e compreensão próprios).

No momento em que o leitor valora a informação contida no texto, não meramente decodifica o que ali se encontra, tudo o que é obtido pela leitura não representa mais necessariamente os de quem a concebeu no ato da sua escrita.

Foucault (1969) ainda reflete ainda sobre a existência da obra e sua própria valoração como forma de tentar entender o que é a autoria, uma vez que a arbitrariedade com a qual se estabelecem os conceitos carece de substrato capaz de identificar e definir a figura do autor - que a propósito da investigação original, esbarra na multiplicidade de sentido formal para *obra* e *autor*.

A definição de Foucault (1969) vai, ainda, enfrentar a questão do nome do autor e todas as variáveis que dela se originam, passando pelos pseudônimos e por atribuição presumida, chegando na constatação de que se trata de um papel com função classificativa conforme o autor já mencionado:

Além disso, o nome de autor faz com que os textos se relacionem entre si; Hermes Trimegisto não existia, Hipócrates também não — no sentido em que poderíamos dizer que Balzac existe —, mas o facto de vários textos terem sido agrupados sob o mesmo nome indica que se estabeleceu entre eles uma relação seja de homogeneidade, de filiação, de mútua autentificação, de explicação recíproca ou de utilização concomitante. Em suma, o nome de autor serve para caracterizar um certo modo de ser do discurso: para um discurso, ter um nome de autor, o facto de se poder dizer "isto foi escrito por fulano" ou "tal indivíduo é o autor", indica que esse discurso não é um discurso quotidiano, indiferente, um discurso flutuante e passageiro, imediatamente consumível, mas que se trata de um discurso que deve ser recebido de certa maneira e que deve, numa determinada cultura, receber um certo estatuto. (FOUCAULT, 1969 p. 77)

Nesse mesmo sentido Barthes entende que a autoria é um processo no qual o indivíduo deixa de existir para ser a obra, uma vez que “a escrita destrói toda a voz” posto que “não é o autor quem fala e sim a linguagem” (apud CAVALHEIRO, 2008). A isto se soma a conceituação de Foucault para que seja estabelecido um conceito de autor.

Tanto Barthes quanto Bakhtin (apud CAVALHEIRO, 2008) alertam para a confusão estabelecida entre autor e criador/escritor, tomando o cuidado de separar o indivíduo que cria/escreve daquele que representa a sua voz narrativa - correspondente ao autor. Recuperando o exemplo anteriormente suscitado, em “*Memórias Póstumas de Brás Cubas*” o autor e escritor são pessoas diferentes.

Enquanto o escritor responsável por conceber a obra é Machado de Assis, o autor da narrativa é Brás Cubas (que no corpo da obra se define como um “autor-defunto”), que descreve suas memórias póstumas como uma autobiografia em que domina o controle narrativo sem que se misture com o escritor ou mesmo as personagens. Assim, evidente que o autor não é necessariamente quem concebeu a obra, mas a “voz” da obra em sua interação com o leitor.

2.4 LEITOR

Silveira e Moura (2017, p. 14) entendem o leitor como o “sujeito autônomo que circula e se apossa livremente do texto, criando, a partir de seus anseios, habilidades intelectuais e lugar social, suas próprias interpretações para o signo que se manipula”. Essa visão descreve uma abordagem interacionista, onde o leitor não ocupa espaço de um mero decodificador e passa a ser sujeito do processo de valoração da informação.

Enquanto o autor é a voz da narrativa dentro da obra (BARTHES apud CAVALHEIRO, 2008), o leitor é o responsável pelo processo de dar vida à voz através da leitura, considerando que o ato de ler é a criação de sentido e significado pelo receptor através do conhecimento internalizado (língua, experiências, valores etc).

Importante considerar que um texto só passa a ser texto quando é lido, já que sua função precípua é o que lhe define. Desta forma, o leitor necessita dos requisitos prévios (sociais, culturais e psicológicos) para participar do processo de interação que envolve a troca autor-leitor através do texto. Razão pela qual o leitor é sujeito relevante do processo e sua compreensão, formação e estudo é relevante.

2.5 RELAÇÃO TEXTO, AUTOR E LEITOR

A relação entre texto, autor e leitor é uma interação entre os referenciais e conhecimentos internalizados por ambos - emissor e receptor - considerando, ainda, que o

leitor não é apenas um sujeito passivo desse processo (Koch, apud Mussalim, Bentes, p. 269); na verdade, é o ser ativo que pode traçar e realizar ilimitadas formas para receber a informação decodificada, muitas vezes não havendo um processo errado ou uma resolução equivocada.

Para isso, devemos conceber que:

Ao tratar da relação entre corpo, prazer e leitura, Paulino et al. (2001) assinalam que olhos, mãos, pescoço, ombros - enfim, todo o corpo do leitor - estão comprometidos no ato de ler, embora a sociedade busque, incessantemente, impor formas de controlar esse corpo, ditando espaços e posições específicos, os quais se relacionam com a busca de controle da própria produção de sentidos. (MUSSALIM, BENTES, p. 269)

O ato de ler pode ser analisado como um processo que engloba procedimentos ou ações de significação (Gasparini, 2003, pg. 26), os quais podem ser descritos como Decodificação (modelo criptográfico ou "bottom up"), Construção (modelo hermenêutico ou "top down"), e Comunicação (modelo pragmático); este último correspondendo a uma execução complexa de várias práticas dentro de uma só ação.

(...) não se trata somente de contar, nem colher ou mesmo roubar, mas os três operam conjuntamente, na medida em que são necessárias tanto a compreensão do texto quanto a subjetividade do leitor. (HILLESHEIM, CRUZ, CAVAGNOL, MARQUETTO, 2011, p. 309).

2.6 NARRATIVA

Ao definir narrativa RODRIGUES (2018) avança que “Considerando o embasamento na linguística cognitiva do nosso trabalho, consideramos narrativa um tipo de atividade linguística que utiliza mecanismos cognitivos conceituais e de cognição de eventos específicos para se estruturar.” De forma que a construção do enredo deva levar em consideração elementos estruturantes de eventos e conceitos.

Por sua vez, para SQUIRE (2014) narrativa é uma “*cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e ou históricos particulares, e não gerais*” ampliando a ideia e estabelecendo requisitos coletivos e sociais para além da subjetividade do conceito anterior, lembrando ainda que:

É neste ponto de radical excepcionalidade que a pergunta do que é a narrativa se aproxima de outra pergunta: para que serve a narrativa? Como sugere Butler (2006), isto é, no caso de narrativas pessoais, fundamentalmente uma questão moral. (SQUIRE, 2014, p. 283)

Narrativa pode ser compreendida, segundo a visão da autora acima mencionada, como o encadeamento de signos estruturantes de uma história e o meio pelo qual se desenvolve o enredo transmitido, representando o procedimento pelo qual se repassam os sentidos ao interlocutor. E sendo desta forma, a narrativa compartilhada é a divisão ou a ampliação do controle sobre o desenvolvimento e a transmissão destas informações.

Relevante para este tema é a abordagem feita por Eco (2016) em sua “*obra aberta*”, na qual considera que a narrativa pode flexibilizar os elementos estruturantes e permitir ao leitor um controle significativo sobre o processo narrativo, sendo esta a principal característica da narrativa compartilhada.

No momento em que o leitor pode direcionar o enredo, controlar a trama e estabelecer princípios estruturantes da narrativa, adquire uma função de compartilhamento do processo narrativo e estabelece uma relação similar ao que Hutcheon descreve como “*metaficção*”:

Reading and writing belong to the processes of "life" as much as they do to those of "art." It is this realization that constitutes one side of the paradox of metafiction for the reader. On the one hand, he is forced to acknowledge the artifice, the "art," of what he is reading; on the other, explicit demands are made upon him, as a co-creator, for intellectual and affective responses comparable in scope and intensity to those of his life experience. In fact, these responses are shown to be part of his life experience.

Ler e escrever pertencem ao processo da “vida” tanto quanto ao da “arte”. Esta realização constituiu um dos paradoxos da metaficção para o leitor. Por um lado, ele é forçado a reconhecer o artifício, a “arte” do que está lendo; por outro lado, demandas específicas são feitas sobre ele, como co-criador, para respostas afetivas e intelectuais comparável em escopo e intensidade àqueles de sua experiência de vida. Na verdade, essas respostas são mostradas como parte de sua experiência de vida. (HUTCHEON, 1984, p. 5)

Diante disto, a narrativa compartilhada é um processo de tomada do controle de criação do enredo e de seus elementos estruturantes, na medida em que o coautor passa a alterar uma construção pré-definida, mas ciente de que sua atuação não é puramente autoral e lhe caracterizando como um autor derivado.

2.7 JOGO

Em uma consulta breve ao Dicionário Michaelis verificamos que as descrições de *jogo* englobam os termos *entretenimento*, *diversão* e *brincadeira*. Esta é a primeira e mais abrangente interpretação, considerando que jogo é visto como uma brincadeira ou atividade meramente de entretenimento, SCHELL (2015) analisa de forma conceitual:

So, what's a game? Play is manipulation that indulges curiosity (...) Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome (...) a game is a closed, formal system, that engaged players in structured conflict and resolves in an unequal outcome.

Então, o que é um jogo? Jogar é manipulação que desperta curiosidade (...) O jogo é um exercício de sistemas de controle voluntário, no qual há uma disputa entre poderes, confinados por regras para produzir um desfecho de desequilíbrio (...) um jogo é um sistema fechado, formal, que envolve os jogadores em conflitos estruturados e resolvidos por um resultado desigual (SCHELL, 2015, p. 41)

Para o referido autor jogos possuem estruturas que denotam sua função social, haja vista que treino pode ser considerado um jogo, tomando como base a ideia de que animais brincam como forma de se preparar para caçadas, combates e acasalamento. Porém, para a humanidade o jogo possui um elemento introspectivo que ultrapassa o mero entretenimento ou a diversão. (SCHELL, 2015)

Destarte, com os elementos acima descritos podemos compreender que a leitura e o ato de ler trata-se de um processo complexo que se vale de uma multiplicidade de elementos, tendo como resultado uma transformação das informações e do conhecimento obtido ao serem ressignificados quando da sua absorção pelo leitor.

2.8 LORE

A palavra *lore* é de origem inglesa, e conforme o *Cambridge Dictionary* (2020) sua definição é “*A traditional knowledge and stories about a subject*” representando um conhecimento tradicional e histórias que o descrevem como forma de saber popular.

Durante muitos séculos o conhecimento humano foi repassado através da oralidade, e para facilitar esta transmissão histórias eram concebidas para conter os valores, conceitos e

elementos culturais a serem preservados. É através desse conceito estruturante que as narrativas são assentadas e têm sua validação cultural.

Podemos considerar que o *lore* é a história não contada de uma narrativa, sendo os elementos marginais ou estruturais que dão o plano de fundo para o enredo. No mito de Édipo Rei, o *lore* são os elementos de mundo que dão sustentação à narrativa, como o fatalismo do destino, a crença em oráculos e as criaturas mitológicas gregas.

Para compreender a profundidade deste conceito, tomamos a lição de Tolkien (2017) em sua análise sobre os contos de fadas (*Fairy-Tale*), em especial na concepção do que definiria a caracterização de uma história como tal. Para ele não se tratava da presença de fadas (seja no conceito moderno de *Fairy* ou no original *Faërie*) e sim da forma como a estrutura do conto tocava no reino encantado:

Um “conto de fadas” é aquele que toca ou usa o Reino Encantado, qualquer que seja seu propósito principal, sátira, aventura, moralidade, fantasia. O próprio Reino Encantado talvez possa ser traduzido mais proximamente por Magia - mas é magia de um modo e poder peculiares, no polo oposto ao dos artifícios comuns do mágico laborioso e científico. (Tolkien, 2017, p.10)

Contudo, o próprio Tolkien assevera que a menção à “magia” não deve ser através de zombaria, escárnio ou meios fraudulentos, pois diante dessas situações mesmo uma história tradicionalmente definida como um conto de fadas viola o elemento estruturante que a caracterizaria como tal.

Assim, ao utilizarmos os conceitos do autor acima referido para a definição de um conceito ou estruturação de uma narrativa, o *lore* cumpre um papel de ambientação e construção de cenário para viabilizar o enredo, permitindo sua execução, facilitando sua absorção e naturalizando o contexto.

Dessa forma, o *lore* corresponde a um processo de transmissão da cultura de uma comunidade, um povo, uma região, envolvendo experiências, valores, sentidos e informações relevantes para eles, através de narrativas descritivas desses elementos para as gerações futuras dessa comunidade.

3 - METODOLOGIA DO PRESENTE ESTUDO

O presente trabalho focou em pesquisar o RPG como ferramenta que provoca interesse na literatura através da efetivação dos conceitos de “*obra aberta*” e “*metaficção*”, através da narrativa compartilhada possibilitada no jogo de interpretação. Para tanto, realizamos uma pesquisa com abordagem qualitativa, com objetivo exploratório e dividida em duas etapas.

A primeira parte da pesquisa constitui-se em levantamento bibliográfico, focado em estudar o RPG, a literatura dos jogos e seus cenários, bem como a narrativa compartilhada e suas nuances. Nela adentramos nos conceitos, no histórico e na literatura do RPG (jogo de interpretação), fazendo um comparativo e situando os principais pontos teóricos, doutrinários e discursivos sobre o jogo, situando o leitor dentro da seara RPGística e suas últimas discussões entre os praticantes, pesquisadores e estudiosos do tema.

Os dados foram coletados através de artigos científicos sobre o RPG, publicados em plataformas reconhecidas em âmbito acadêmico tais como Google Acadêmico e Scielo em consultas realizadas em novembro de 2020, bem como março e abril de 2021; livros especializados de jogos de RPG, tais como *Dungeons&Dragons* (2001), *Tormenta* (2004), e *Lobisomem* 1996); bem como em sites com publicações informais feitas por jogadores experientes, tais como *Crônicas RPG* em consulta realizada em novembro de 2020 e *Aventurando-se* consultado em abril de 2021.

Também há uma exposição dentro do que se considera a literatura do RPG, explicando os mundos, cenários e folclore do jogo. São ali exemplificadas as diferenças entre os cenários próprios e os cenários adaptados, utilizando-se exemplos para demonstrar como o jogo é abrangente e possui seu próprio leque de histórias e mitologias. Esses dados foram retirados diretamente das produções literárias para jogos de RPG.

O conceito de narrativa compartilhada e sua influência no enredo também é exposto, demonstrando com auxílio das teorias “*obra aberta*” e “*metaficção*” o aparente sincretismo que se forma entre as figuras do autor, do leitor e do jogador, para no final verificar como esse processo influencia o enredo e atrai os interlocutores.

Essa pesquisa se caracteriza como estudo de caso, pois somente uma parcela deste universo é estudada – vamos analisar somente este jogo em um momento de interação. Nossa pesquisa utiliza as duas sessões de RPG gravadas como objeto de estudo, não avançando sobre as demais gravações.

Na segunda parte é realizado um estudo de caso sobre um jogo de RPG gravado, cujos vídeos estão disponíveis na plataforma youtube no canal *Flexa Mágica*. Trata-se de uma estratégia de pesquisa que consiste na análise entre um padrão estabelecido na literatura e um verificado durante o jogo, os quais são comparados e cujo resultado é aplicado para responder se a narrativa compartilhada instiga ou potencializa a formação leitora ao incentivar a busca por literatura específica, correlata ou de apoio ao cenário jogado.

A abordagem, do ponto de vista da natureza da pesquisa, é teórica. Uma vez que há discussão sobre a redução da qualidade e a assiduidade da leitura, então compreendemos oportuno verificar se uma ferramenta pode estimular ou formar novos leitores através do interesse que venha a despertar por conta de gostos, opções ou entretenimento que agradem o potencial leitor.

Para isto foram analisadas duas sessões ou encontros de jogo, onde observamos os jogadores tomando decisões e manifestando suas ações dentro da narrativa. As escolhas tomam como base cenários conhecidos do público em geral e do pesquisador, bem como por critério de tempo das sessões.

O exemplo observado foi uma campanha do jogo *Night Witches* (“Bruxas da Noite” em tradução livre), uma adaptação de fato histórico que se passa no verão do ano de 1942. Neste cenário os jogadores assumem a figura de aviadoras soviéticas que pilotam aeronaves antigas, em missões quase suicidas que objetivam reduzir os números de invasores nazistas em território soviético durante a segunda guerra mundial.

Selecionamos diálogos da sessão para contextualizar a análise e apurar se o jogador possui conhecimento pretérito genérico (conhecimento de mundo ou enciclopédico) ou aprofundado (conhecimento a partir de pesquisas e estudos sobre o tema), bem como se manifestou ter lido algo sobre o cenário ou sistema para o jogo analisado.

Os diálogos escolhidos foram selecionados de acordo com a sua influência na narrativa, o grau de especificidade sobre o cenário e o controle que o jogador exerce sobre a narrativa com relação aos PJ e aos PNJ, bem como passíveis de comparação com os comportamentos das personagens históricas.

Os jogadores observados tiveram a mesma análise realizada nas duas sessões, buscando verificar se no decorrer da narrativa houve alteração no quadro inicial, e se a narrativa compartilhada instiga ou potencializa a formação leitora ao incentivar a busca por literatura específica, correlata ou de apoio ao cenário jogado

Também foram coletados dados em documentários, artigos acadêmicos e literatura sobre o esquadrão das Bruxas da Noite, estabelecendo um padrão de comportamento e perfil das aviadoras. Com base nisso foi concebida uma tabela comparativa entre o padrão das aviadoras originais, o padrão das personagens e quais pontos de convergência foram reproduzidos.

Utilizando esta tabela foi analisado quais comportamentos em jogo foram próximos dos originais, quais não foram, quais ocorreram na primeira gravação e quais ocorreram na segunda. Em seguida foram verificados quais comportamentos foram alterados entre uma sessão de jogo e a outra, demonstrando se algum dos jogadores foi atrás de maiores informações para desenvolver a personagem.

Por fim, foram comparadas as análises para verificar se os jogadores tiveram influência do jogo na sua formação leitora ou não, além de verificar se é possível traçar um paralelo entre jogar RPG e um aumento na quantidade ou qualidade da leitura dos jogadores, cujo resultado é aplicado para responder se a narrativa compartilhada instiga ou potencializa a formação leitora ao incentivar a busca por literatura específica, correlata ou de apoio ao cenário jogado

4 – ANÁLISE DE DADOS

Este Capítulo apresentará a análise dos dados colhidos, sendo dividido em seções de acordo com a temática e subtemas nelas abordado.

A seção 4.1. apresentará os dados da pesquisa bibliográfica, no qual se inclui o 4.1.1 onde se fará a conceituação e abordará a terminologia do RPG, o 4.1.2 onde se falará sobre o histórico do RPG, o 4.1.3 falará sobre os paradigmas do RPG, no 4.1.4 abordamos a coautoria da narrativa e o RPG indie, o 4.1.5 trata do *metagame*, no 4.1.6 analisamos a literatura no RPG e o *lore* dos cenários, e no 4.1.7 analisar-se-á a narrativa compartilhada nos jogos de RPG, e no 4.1.8 abordaremos as Night Witches.

Por sua vez, na seção 4.2 serão apresentados os dados do estudo de caso, as gravações de jogo analisadas, no 4.2.1 a sessão zero e no 4.2.2 a sessão um, e no 4.2.3 é feita a análise de dados do estudo de caso.

4.1 DADOS DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Falar sobre RPG se tornou um grande apelo em vários setores do conhecimento. Em uma busca rápida no *Google Scholar* ou no repositório da Capes é possível visualizar um grande número de produções científicas sobre o tema, com as mais variadas abordagens e metodologias. Isto se dá pelo processo de popularização do jogo, que encontra visibilidade em muitas plataformas e mídias diversificadas, tendo como resultado muitos **podcasts**, *lives*, *vídeos* e artigos sendo publicados referentes a inúmeros aspectos deste fenômeno cultural.

Outrossim, conforme aventamos anteriormente, verificamos que a maioria das produções científicas se destinam a análises de aplicação do jogo para repassar conhecimento, não se destinando ao estudo sobre de que forma o RPG pode provocar interesse do jogador em buscar o conhecimento e aplicá-lo nas sessões de jogo.

4.1.1 Conceito e terminologia do RPG

A sigla RPG (que em tradução livre significa Jogo de Interpretação) originalmente surge como uma evolução de *war games*, especificamente dos jogos de tabuleiro que passaram a permitir uma maior personalização dos jogadores e a construção de personas; as quais

enfrentavam os desafios apresentados pela figura do *Mestre* do Jogo, vivendo as ações como personagens e não mais apenas realizando ações mecânicas de jogo. (CUPERTINO, 2008)

Conforme o autor acima referido, o RPG nasce como um jogo de tabuleiro modificado, que sofre metamorfose para tornar-se um ato cultural que ultrapassa a fantasia. Em sua origem o jogo tinha como base o cenário medieval fantástico, com exploração de cavernas e masmorras para enfrentar inimigos, buscar tesouros e encontrar mistérios; hoje, contudo, representa um conceito amplo de interpretação e vivência lúdica.

Ainda que a intenção primária do RPG seja simular uma realidade ficcional através da representação pelos jogadores ela não está limitada ao conceito fantástico, podendo oportunizar diferentes abordagens uma vez que se encontra presente em praticamente todos os tipos de entretenimento e mídias - desde os tradicionais *RPG's de mesa*, passando por jogos eletrônicos *onlines* e *offlines*, romances, quadrinhos, filmes e até desenhos animados conforme aponta Cupertino (2008):

RolePlaying Games (RPGs) são jogos de produzir ficção, cujo princípio é a narrativa lúdica e a oralidade, resultando em uma atividade de autoria e coautoria em que, segundo Tzvetan Todorov, narração e descrição organiza a matéria no tempo, mantendo-o ou fragmentando-o por meio dos acontecimentos que caracterizam a ficção (CUPERTINO 2008, p. 27)

Em uma acepção generalista o RPG é uma contação de história jogável, na qual os personagens que participam da narrativa são interpretados pelos jogadores e suas ações são limitadas por regras mecânicas; as quais definem se a ação tomada foi um sucesso, um fracasso ou se sequer foi realizada. (CUPERTINO, 2008)

Para além da contação de história, o RPG atualmente é uma narrativa viva que mistura elementos da literatura, do teatro e jogos. E para entender o processo de consolidação deste conceito, é importante analisar o surgimento e as etapas pelas quais o RPG passou até hoje. (CUPERTINO, 2008)

4.1.2 Histórico do RPG

Reconhecidamente como o primeiro RPG, a franquia Dungeons and Dragons (D&D) é originada desta metamorfose dos jogos de tabuleiro com literatura, sendo também conhecida por popularizar o gênero de fantasia medieval neste meio, possuindo um desenho animado

que levava o mesmo nome e que foi um marco para as gerações nascidas entre os anos de 1984 e 1998. (CUPERTINO, 2008)

Em sua origem, o D&D possuía uma mecânica simples que limitava as ações dos jogadores: através de características dos personagens, responsáveis por acrescentar ou reduzir números das jogadas, a pontuação obtida com a rolagem de dados definia o sucesso ou fracasso de uma ação. Nesta época o jogo era basicamente o que seu nome define, aventuras em masmorras (Dungeons) enfrentando inimigos fantásticos como Goblins, Esqueletos e Dragões (Dragons). (CUPERTINO, 2008)

A rápida popularização deste tipo de jogo levou a melhorias do sistema que regia o jogo, com novas versões que ampliaram elementos da criação de personagem e dos envolvimento nas tramas. De lá para cá o Sistema de D&D conta com cinco (5) versões, além de revisões e complementos que praticamente constituíam sistemas próprios - como o D&D 3.5, que possui regras e um ecossistema autônomo do D&D 3.0 e do D&D 4.0. (COOK, Monte, TWEET, Jonathan, WILLIANS, Skip, 2002)

Paralelamente ao desenvolvimento dos sistemas de jogo de D&D, e algumas vezes como reação a eles, foram sendo concebidos outros sistemas de franquias e novos RPG's como AD&D, Pathfinder, GURPS etc (CUPERTINO, 2008). E aqui cabe explicar a diferença entre o *sistema de jogo* e o *cenário* onde ocorre o jogo.

O sistema de jogo é o manual de mecânicas que define a estrutura de regras para ações, desde a criação de personagem até combates, recuperação de vida, construção de itens, montar, caminhar etc. É através do sistema que as ações descritas possuem os freios e contrapesos que definirão a limitação dos jogadores naquilo que desejam fazer, bem como sendo o elo de estrutura para a construção do enredo ao limitar as opções dos personagens. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008).

Por sua vez, o cenário é o local onde o jogo ocorre. É a descrição do *lore* de um mundo, desde sua mitologia e organização social, passado pela geografia, tecnologia, acontecimentos e possibilidades físicas. No cenário se poderá definir a existência de limitações à magia ou a própria existência deste conceito, bem como o nível de desenvolvimento tecnológico e a biologia dos seres que vivem ali. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008)

Ainda conforme os autores acima mencionados, essa diferença é essencial para compreender as limitações do jogo, do ponto de vista prático e do ponto de vista narrativo, bem como as sequências de diferentes jogos de RPG que foram criados e disponibilizados desde o primeiro D&D - isto, porque atualmente há jogos de RPG que se distanciaram

demasiadamente da origem como jogos de tabuleiro, encarnando verdadeira nova modalidade diametralmente oposta.

Desde a primeira versão do sistema e cenário de D&D até hoje a figura do Mestre do Jogo ou Narrador é importante para compreender o processo de desenvolvimento e criação dos jogos de RPG, assim como as gerações a que eles pertencem. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008).

Na literatura toda história tem seu contador ou autor, que descreve o mundo e os personagens que nele habitam - bem como as suas ações, fatos e desenvolvimento do enredo. E como o RPG é um jogo que assume uma narrativa existe a necessidade de que a história seja contada por alguém, que normalmente se atribui ao *Dungeon Master* (Mestre da Masmorra) ou *Narrador*. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008).

Mas no RPG a função do mestre não é a de contador de histórias, assemelha-se mais a figura do diretor de uma obra; seja teatral, cinematográfica ou televisionada. Muito embora o narrador seja o contador da história como o guia do mundo, o organizador do cenário e da dinâmica do enredo, ele divide a função de autor com os jogadores – razão pela qual o narrador não é um contador em si. (CUPERTINO, 2008).

É importante considerar que, a partir do momento que nenhum jogador tem o controle absoluto de todos os personagens, a narrativa é compartilhada. Nem mesmo o narrador, posto que mesmo o enredo construído por ele pode ser alterado pelas ações dos jogadores.

Como no RPG cada jogador tem controle sobre as ações de seu personagem (nem que seja apenas sobre isso), a narrativa se torna compartilhada porque o grupo divide as funções de contar a história. Neste momento verifica-se que o Narrador/Mestre é um diretor que conduz o roteiro, contando com as atuações e escolhas dos jogadores - sendo estes coautores da narrativa conforme Cupertino (2008).

O mestre é o narrador, responsável por produzir e conduzir a narrativa, conhecido também como Game Master (GM) ou Dungeon Master. Conhecedor das regras do jogo e da ficção, cuja estrutura baseia-se nos contos maravilhosos, na circulação de objetos de valor e na formação do sujeito da narrativa, apropria-se de um sem número de temas como corpus para a sua construção ficcional. Ele comanda os Non Player Character (NPC), personagens que não são utilizados pelos demais participantes do jogo, representando os antagonistas, os coadjuvantes, doadores de valores, entre outros. (CUPERTINO 2008, p. 35)

Outrossim, a flexibilidade desta narrativa compartilhada (bem como sua amplitude) vai ser possibilitada a cada mudança de sistema, como fruto consequencial das gerações de Mestres/Narradores e das influências que cada novo grupo de jogadores de RPG é influenciado pelas mídias de entretenimento.

As gerações de mestres/narradores podem ser definidas como a 1ª (Puristas – fantasia clássica, fidelidade ao roteiro original), a 2ª (Ecléticos – usam mão de referências amplas da cultura pop e as intercalam), e a 3ª (Teatrais – o foco é a interpretação teatral e a representação). Todas são frutos dos momentos nos quais os jogadores e criadores estavam posicionados pelas influências culturais de sua época e idade. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008)

4.1.3 Paradigmas do RPG

Como já visto anteriormente, as primeiras gerações de jogos de RPG focaram em mecânicas de combate, divisão da pilhagem e progressão de poder dos personagens. Pouco ou quase nada era abordado das características psicológicas, sociológicas e antropológicas dos personagens. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008).

Após este primeiro gênero, a segunda geração de jogos de RPG foi muito influenciada pelas mídias visuais: Animações Japonesas (Animes), longas metragens e seriados que deram origem a uma variedade de sistemas e cenários diversos do que se tinha até o momento. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008).

Um exemplo forte dessa geração é o cenário Brasileiro de *Tormenta*, que desde a sua criação já conta com quatro sistemas (3d&t, Alpha, 4.0), histórias próprias que se tornaram romances, além de possuir uma grande legião de fãs capaz de possibilitar o maior financiamento coletivo em plataforma brasileira. (CASSARO, SALADINO, TREVISAN, 2004).

A terceira geração deu início a novas versões de jogos de RPG voltados para uma temática mais introspectiva, ressaltando-se a franquia *Mundo das Trevas* do qual fazem parte os jogos *Vampiro*, *Lobisomem*, e *Mago*. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008).

Podemos considerar que estes jogos focaram mais nas relações dos personagens com sua história, suas dificuldades e os demais personagens do que com a tradicional visão de combate e pilhagem. Este gênero ficou bastante conhecido pela terminologia *Horror pessoal*

uma vez que a narrativa busca resolver conflitos pessoais, culturais e sociais e não apenas uma aventura para os jogadores. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008)

Outrossim, essas análises se fecharam em elementos gerações que (inobstante continuem em vigor, dado que os jogos ainda são jogados e os perfis de jogadores se mantém) não correspondem atualmente aos temas vanguardistas atualmente debatidos em fóruns, encontros e produções de jogos. (Borges, 2012)

Academicamente não encontramos análises para além das três gerações já referidas, em parte porque a maioria dos trabalhos significativos na área já conta com mais de uma década, mas também porque a eventualidade de novas gerações e influências dentro do RPG são muito recentes e não foram objeto de pesquisa ou estudo científico.

Contudo, verificamos que há elementos significativos para respaldar a existência de uma nova geração, haja vista sua discrepância com relação às gerações anteriores e as características que as fundamentam. Modalidades como jogos *sem narrador* e jogos *solo* dão o tom das novas realidades que o RPG se encontra - muito embora *jogos solo* sejam originalmente mais antigos. (Silva, 2020)

Hodiernamente o RPG está em uma nova fronteira. Até a terceira geração as modificações dos jogos se atinham a cenários, estruturas de jogo, mecânicas e foco da narrativa; seja como um jogo de pilhagem e combate, um cenário influenciado pela mídia visual ou uma narrativa de horror pessoal. (PAVÃO, 2002, apud CUPERTINO, 2008)

A maioria dos jogos de RPG até o momento eram estabelecidos com uma formação: um Mestre (ou Narrador) conduzindo os jogadores pelas aventuras, controlando o resto do mundo em que as personagens viviam e agiam. (Silva, 2020)

Mas os fenômenos que vieram a seguir mudaram a forma como a própria estrutura de jogo era concebida: jogadores assumindo o controle da narrativa de forma ampla, coletivamente (ou de maneira solo) entre si a conduzem limitando-se através da mecânica sem a presença de um Narrador atuando formalmente. Todos os participantes do jogo estabelecem uma relação de equidade na construção do enredo e no desenvolvimento da narrativa. (Borges, 2015)

4.1.4 A coautoria da narrativa e RPG *indie*

Nesta modalidade a narrativa se estrutura de forma diferente da tradicional: A relação de poderes e prerrogativas no jogo é homogeneizada, pulverizando a responsabilidade e o

controle sobre a história, dando ao coletivo uma atuação mais holística dentro da construção de cenário, de interação dos personagens, e até do próprio histórico do enredo trabalhado conforme menciona Borges (2016):

(...)tipo de RPG onde a posição do narrador deixa de pertencer a uma única pessoa e passa a ser partilhada entre todos os jogadores, comprometidos não apenas com seus próprios personagens, mas com toda a história. Jogos de narrativa compartilhada (como Fiasco e Violentina) tendem a ser curtos, talvez pela maior facilidade do roteiro sair dos trilhos e a maior dificuldade em amarrar o desfecho a longo prazo, mas deixam uma lição valiosíssima para os narradores mais observadores: quanto mais o grupo de jogo pode ajudar a criar o mundo jogado, mais eles estarão afeiçoados à narrativa e comprometidos com a crônica. (BORGES, 2016)

Este novo jeito de jogar se popularizou entre segmentos mais narrativistas de jogadores, que desejavam ter uma participação mais ativa no controle do enredo e da história, além de possibilitar a redução de conflitos que muitas vezes eclodiram no modelo Mestre / Jogadores. (Borges, 2015)

A terminologia desta pretensa 4ª geração de narradores, que em si representa a ausência de um mestre/narrador no formato tradicional, não é pacificada. Ainda se discute se este formato de RPG seria a “verdadeira” narrativa compartilhada ou se adequaria melhor a um formato “*indie*” - termo inglês reduzido da palavra *independent*, que representaria um verdadeiro modelo independente de jogo. (Nogueira, 2012)

Se por um lado o termo *indie* representa uma independência do ponto de vista do controle da narrativa, há quem mencione que tal característica apenas ressalta a produção de jogos independentes e sem o envolvimento de editoras (grandes ou médias) como forma de buscar um resultado mais criativo e menos comerciais - não vinculadas diretamente ao conceito de narrativa compartilhada. (Nogueira, 2012)

É importante considerar que entendemos haver diferença entre a ideia de narrativa compartilhada e o conceito de coautoria da narrativa, discordando da nomenclatura abordada pelos autores acima mencionados. Enquanto a primeira se refere a um compartilhamento de consequências no enredo, a segunda pressupõe uma liberdade quase total de estruturação prévia, permitindo inclusive a ausência de mediador (Mestre ou Narrador) no jogo.

Entendemos que a narrativa compartilhada está ligada ao conceito de *obra aberta* de Umberto Eco, no sentido de permitir ao interlocutor (jogador-leitor) assumir o controle e

definir o desenvolvimento e a conclusão da narrativa - muito embora sejam preservados os elementos estruturantes da história e do enredo.

Nesse sentido, todo jogo de RPG viabiliza uma narrativa compartilhada quando permite modificar o enredo, mas fica adstrito aos os pré-requisitos narrativos, estruturantes de cenário e sistema; ao passo que a coautoria da narrativa permite tanto a elaboração dos pré-requisitos quanto a modificação do enredo.

4.1.5 O metagame

Uma das discussões que mais envolve os jogadores e criadores de RPG é a existência, prática e validade do *metagame*. O conceito se mistura com o de metaficção estruturado por Hutcheon, no sentido de estar o jogador-personagem ciente de que vive uma ficção, mas também possui interpretação mais mecânica do ponto de vista do Design de Jogos.

O próprio conceito apresentado em *Narcisistic Narrative* (1984) dá o tom da discussão que nos interessa, uma vez que estabelece a autoconsciência de que “is fiction about fiction-that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity.” [É ficção sobre o que ela é, ficção que inclui a si mesma comentários sobre sua própria narrativa ou identidade linguística]. denotando que o jogador pratica *metagame* pelo simples fato de que tem consciência de ser um indivíduo controlando um personagem.

Todavia, a consciência da personalidade por si não exaure o conceito de *metagame*, havendo além disto um fazer-agir ligado diretamente às escolhas do jogador para estabelecer uma função passiva ou ativa de metaficção dentro do jogo.

A participação do jogador neste processo discursivo, possuindo a percepção senciante sobre sua identidade como no ato de narrar, difere de usar conscientemente do processo para influenciar na narrativa mediante a inserção de elementos externos que estão indisponíveis ao personagem.

Quando o jogador atua como personagem e inconscientemente age sob as influências de sua personalidade, conhecimentos e histórico, pratica um *metagame* passivo que é indissociável de sua própria existência como indivíduo. Situação na qual estamos diante de uma aplicação da metaficção.

Por sua vez, quando o personagem conscientemente usa elementos de conhecimentos e histórico do jogador, e que não estão disponíveis dentro dos limites da narrativa, pratica um

metagame ativo cuja influência na narrativa pelo interesse de dobrar o enredo aos interesses pessoais e objetivos do jogador.

Podemos considerar, desta forma, que o *metagame* possui dois aspectos; cada um autônomo e com uma implicação na narrativa. Enquanto um passivamente reproduz a experiência de metaficção que atrai e condensa o processo narrativo no RPG, o segundo representa uma quebra das estruturas narrativas para influenciar o enredo ativamente e subverter o processo de metaficção ao interesse do jogador.

4.1.6 A literatura no RPG e o lore dos cenários

Conforme já se analisou previamente, o RPG é um jogo que permite uma infinidade de narrativas e a vivência em quase qualquer enredo, sendo muito comum a adaptação de histórias e roteiros de qualquer mídia para cenários serem jogados; as adaptações de *Senhor dos Anéis*, *Star Wars* e *Marvel* são algumas das mais jogadas.

Entretanto, também é muito comum que sistemas de RPG sejam acompanhados de cenários próprios, muitas vezes com histórias e enredos complexos. O chamado *lore* de um cenário é muito importante para o jogo, uma vez que ele estrutura as relações sociais, culturais e políticas do mundo onde se jogará. (Cupertino, 2008)

Para compreender a profundidade deste conceito, tomamos a lição de Tolkien em sua análise sobre os contos de fadas (*Fairy-Tale*) no livro *Árvore e Folha* (2017), em especial na concepção do que definiria a caracterização de uma história como tal. Para ele não se tratava da presença de fadas (seja no conceito moderno de *Fairy* ou no original *Faërie*) e sim da forma como a estrutura do conto tocava no reino encantado conforme Tolkien (2017):

(...)Um “conto de fadas” é aquele que toca ou usa o Reino Encantado, qualquer que seja seu propósito principal, sátira, aventura, moralidade, fantasia. O próprio Reino Encantado talvez possa ser traduzido mais proximamente por Magia - mas é magia de um modo e poder peculiares, no polo oposto ao dos artifícios comuns do mágico laborioso e científico. (TOLKIEN, 2017, p. 10).

Contudo, o próprio Tolkien assevera que a menção à “magia” não deve ser através de zombaria, escárnio ou meios fraudulentos, pois diante dessas situações mesmo uma história

tradicionalmente definida como um conto de fadas viola o elemento estruturante que a caracterizaria como tal.

Autor de livros como *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *Silmarillion*, J.R.R. Tolkien sedimentou a base para a fantasia moderna, em especial a fantasia medieval que gerou os primeiros jogos de espada e feitiçaria nas origens do RPG. Desta forma, verificando que a estruturação feita por Tolkien é reproduzida no gênero até hoje, a importância dada por ele ao *lore* dos cenários é também essencial ao RPG. (Silva, 2020)

Verificamos, desta forma, que a literatura nos jogos de *roleplay* é mais do que um elemento marginal, passando a ser trabalhada mesmo em casos onde a realidade é reproduzida em quase sua literalidade (jogos sem elementos de magia, divindades ou tecnologia avançada). Seja num cenário fantástico ou num cenário realista, o *lore* será estruturado para encaixar-se com a mecânica de jogo e suas intenções. (Silva, 2020)

Exemplos de *lore* oficiais e originais de jogos de RPG, *Forgotten Realms*, *Tormenta*, e *A Lenda dos Cinco Anéis*, possuem histórias complexas - com gerações de fatos, personagens, acontecimentos e estruturas sociais a serem conhecidas. Mesmo que seja possível aos jogadores participarem dos jogos sem conhecer a literatura do mundo jogado, a estruturação do jogo provoca a necessidade de se debruçar sobre o *lore* daquele cenário para viabilizar uma experiência mais rica e profícua.

Um dos exemplos, o cenário brasileiro de *Tormenta* conta com uma grande literatura oriunda de jogos que foram vividos pelos criadores e colaboradores da marca, mas também fruto de romances escritos tendo como base aquele mundo ficcional do jogo e os personagens que ilustravam os jogos lançados. (CASSARO, SALADINO, TREVISAN, 2004)

Originalmente publicadas em uma revista mensal, as histórias ambientadas no continente de *Arton* foram estruturadas posteriormente em livros que continham o cenário de *Tormenta* - manuais de regras, classes, raças, cidades, divindades e outros elementos culturais. O interesse levou a serem escritos romances sobre personagens no cenário, os quais encerram ciclos e criam novos enredos para o mundo de *Tormenta*. (CALDELA, 2011).

Usando este exemplo como base, há no *lore* de *Tormenta* uma história com mais de mil e quatrocentos anos (1400) descritos em acontecimentos envolvendo as raças que deram origem ao enredo do cenário. Fora isto há uma mitologia que descreve a teogonia entre sete bilhões de anos e o ano zero daquele mundo, algumas das quais explicam ocorrências futuras e uma narrativa secundária que pode servir para outras aventuras jogáveis. (CALDELA, 2011).

Esse exemplo mostra a importância da literatura do cenário no jogo de RPG, que muitas vezes é essencial para as intenções e para o próprio objetivo do jogo enquanto narrativa jogável e interpretada. Outro exemplo, desta vez onde é essencial que se conheça o enredo do cenário, é o *lore* do jogo *Lobisomem - o Apocalipse*, da editora White Wolf - que trata de um enredo de *horror pessoal* no chamado Mundo das Trevas. (REIN-HAGEN, 1996)

No cenário de *Lobisomem*, onde os jogadores assumem a figura de um metamorfo lupino, há um eterno conflito entre forças elementais da existência que se traduzem como figuras metalinguísticas chamadas *Wild*, *Weaver* e *Wyrm*. Estas forças regem o mundo de diferentes formas e seu conflito é a base da narrativa de *Lobisomem*, onde os lupinos se definem como *Garou*. (REIN-HAGEN, 1996)

Enquanto a *A Wyld* é a vida em estado puro, vista por alguns como a água que flui pela árvore a alimentar seus galhos, a *Weaver* é a razão. Ao contrário da primeira, ela é a padronização, a definição - é vista por alguns *Garou* como uma aranha a tecer suas teias nos galhos da “*Árvore do Mundo*”. A *Wyrm*, por sua vez, é o equilíbrio, ela destrói as criações da *Weaver* para que o ciclo recomece; no entanto, ela foi, capturada pelas teias da *Weaver*, o que a enlouqueceu também, corrompendo-a e causando um desequilíbrio no mundo. A *Wyrm* é vista como uma serpente que rói as raízes da *Árvore do Mundo*”. (REIN-HAGEN, 1996)

Neste sentido, a narrativa de *Lobisomem* exige o conhecimento do *lore* daquele cenário, uma vez que seu enredo é basicamente os jogadores lidando com a corrupção da existência causada pelas ações da força nobb ada como *Wyrm*. (REIN-HAGEN, 1996)

Se o narrador não é necessariamente o autor, o jogador é necessariamente o personagem principal da história. Mesmo que ele a compartilhe com quem conta a história (PJ) e conduz as trilhas da narrativa, é o jogador quem a vivencia como leitor do enredo e personagem da trama. Daí porque a imersão do leitor encontra um patamar mais interativo e personalíssimo na narrativa, tendo em vista que as decisões e atos definem o andamento da história conforme menciona Cupertino (2008)

(...) conhecido como Player Character (PC), possuem habilidades, qualidades, defeitos e históricos que, no decorrer do lúdico, vão propiciando fluidez à narrativa mediante a atuação destes atores em sua progressão e evolução na narrativa. (CUPERTINO, 2008, p. 37)

Por isto o conhecimento da história permite ao jogador uma maior imersão quando ele domina ou conhece significativamente o *lore* do jogo, pois é através de seu domínio da

narrativa prévia que o chamado PC pode moldar os rumos da narração da história e o desenvolvimento do enredo. (Silva, 2020)

4.1.7 A narrativa compartilhada nos jogos de RPG

Ao analisar os efeitos das produções culturais pós-modernas, Umberto Eco (2016) define a ideia de *obra aberta* como aquela na qual o autor não se preocupa em estabelecer parâmetros fechados, eis que o ato de fruição ou interpretação se dará através de um processo subjetivo conforme o referido autor menciona:

A poética da obra ‘aberta’ tende, como diz Pousseur, a promover no intérprete ‘atos de liberdade consciente’, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreva os modos definitivos de organização da obra fruída; mas (apoiando-nos naquele significado mais amplo do termo ‘abertura’ que mencionamos antes) poder-se-ia objetar que qualquer obra de arte, embora não se entregue materialmente inacabada, exige uma resposta livre e inventiva, mesmo porque não poderá ser realmente compreendida se o intérprete não a reinventar num ato de congenialidade com o autor. (ECO, 2016, p. 41)

Diferentemente do que tradicionalmente ocorre com as obras literárias, onde elementos marginais do enredo são completados pelo leitor através do processo interacionista, o caso da *obra aberta* permite ao receptor da mensagem participar ativamente da construção da narrativa. (Eco, 2016)

Essa ideia de abertura, que permite uma cocriação individual pelo leitor, se aproxima dos elementos definidores da *metaficção* - onde o receptor da mensagem participa ativamente da construção do mundo que é o cenário da obra, envolvido intelectualmente, imaginativamente e afetivamente. (Hutcheon, 1984)

Outrossim, ao conceituar “Metaficção”, Linda Hutcheon o faz em oposição a ideia de pós-modernismo, uma vez que considera a problemática da definição que o termo impõe para incluir obras antigas (mas que se enquadram no conceito) e excluir obras contemporâneas (e que possuem uma estrutura mais tradicional): “So the term must denote a technically definable literary entity. The “post” of “postmodernism” would therefore suggest not “after,” so much as an extension of modernism and a reaction to it.”

Assim, tanto *obra aberta* quanto *metaficção* estão mais vinculadas ao poder que o leitor tem sobre o enredo do que em outras características do texto, denotando que o processo de

compartilhamento da narrativa é resgatado em formatos atuais através do meio pelo qual integra-se o leitor ao enredo lhe dando poder sobre a narrativa.

Essa ideia se encaixa no processo de fruição contemporânea, no qual a individualidade da experiência é um dos maiores elementos buscados e que a subjetividade da percepção requer maior maleabilidade das obras disponíveis - considerando que o leitor atual deseja participar da narrativa. (Silva, 2020)

Nesse cenário, a discussão terminológica que Hutcheon enfrenta ao justificar a escolha do termo metaficção é compreendida. Ao nos depararmos com a confusão entre o efeito (compartilhamento narrativo) e sua incidência, a primeira reação é contextualizar isso como um efeito pós-moderno, um sintoma da época - isto, porque era digital sinalizava perda de espaço para a literatura, na medida que sua formatação tradicional não se mostrava atraente face às novas formas de entretenimento e interação das novas gerações.

Contudo, há quem diga ter ocorrido uma migração silenciosa da literatura para o mundo digital, uma adequação aos conceitos individuais do novo milênio e à necessidade cada vez maior de interação ainda que as gerações anteriores não vejam essa nova forma como literatura nos termos do que avalia Munari (2011):

Enfim, ninguém me diga que isso continua a ser literatura! Para mim, não é. Pode continuar a ser chamada assim, mas será diferente, então não porque apenas produzida diferente – em outro suporte, outra linguagem – mas também porque será lida por outro tipo de leitor e de outra forma. O resultado também será outro. Não apenas por isso, mas talvez porque eu tenha “aquele” respeito e admiração pela literatura e pelo livro, ou pela dupla que eles são, a minha dificuldade em chamar esse tipo de objeto de livro e esse tipo de texto de literário. Prefiro hiperlivro e hiperliteratura, numa referência à hipermídia, ou outro nome que alguém mais autorizado possa dar. No entanto, não posso deixar de pensar que, para esse novo leitor que o futuro verá, essa será sua forma de literatura, e que talvez seja assim mesmo que ele a chame. (MUNARI, 2011, p. 7)

Há exemplos de conteúdos interativos nas internet, usando textos e a construção de narrativas, permitindo a participação do leitor como coautor da narrativa quando escolhas tomadas pelo público influenciam o desenvolvimento do enredo. Votações, opções de diferentes caminhos na história, incluindo finais alternativos que podem ser escolhidos, demonstram que a obra aberta é um fenômeno do século XXI.

Nos anos de 1990 o Brasil se deparou com um programa televisivo onde o telespectador poderia ligar para a emissora, no decorrer do programa, e votar na opção que

mais lhe agradaria para a resolução da narrativa. Durante quase oito anos o *Você Decide* mostrou como a obra aberta é uma realidade e marca da atualidade.

Mais recentemente, exemplos como o do quadrinho virtual *Homestuck* mostraram o poder da narrativa compartilhada e sua influência no público. A multimodalidade das plataformas onde transcorria a narrativa contava com textos, *hiperlinks*, *GIFS*, animações com as quais os leitores poderiam participar, escolher e influenciar no desenvolvimento do enredo e nas modificações na história conforme Almeida (2019) menciona:

um bom exemplo seria a (autointitulada) webcomic interativa **Homestuck**, mencionada no capítulo anterior, de autoria do estadunidense Andrew Hussie. publicada entre 13 de abril de 2009 e 13 de abril de 2016 (mais um prólogo publicado sem periodicidade até o início de 2017), ela conta com uma forte participação dos leitores para sua composição. Sua estrutura escapa de muitas características dos quadrinhos tradicionais, como o uso de balões de fala ou de quadros delimitados, dispostos em sequência em uma página. Além disso, ela se aproxima das linguagens do videogame e da literatura para a construção de sua narrativa. (ALMEIDA, 2019, p. 67)

Como menciona ALMEIDA (2019), *Homestuck* se tratou de uma obra aberta pela não conclusão de seu enredo tanto quanto a possibilidade de modificação através da interação com leitor, possibilitando uma miríade de interpretações nos termos do conceito proferido por Umberto Eco em sua *Obra Aberta* (2016).

Outro exemplo são os filmes onde a escolha do telespectador possibilita mudar o enredo, como o episódio “*Bandersnatch*” do seriado *Black Mirror*, outra opção em que o leitor da obra pode se tornar coautor da narrativa ao escolher as mudanças que possibilitam outros desenvolvimentos e finalizações para a história.

Outrossim, ainda que os jogos eletrônicos e redes sociais tenham assumido grande relevância na construção das narrativas neste novo milênio, cumprindo um papel que tradicionalmente era da literatura, sua limitação ainda esbarra na capacidade tecnológica. Mesmo com opções muito avançadas e flexíveis, ainda há uma delimitação do que o leitor pode escolher e não uma liberdade plena de compartilhamento narrativo. (ALMEIDA, 2019)

De toda a forma, a narrativa destas novas mídias leva ao questionamento sobre a influência e a inspiração literária na construção das experiências, aventuras e na formação das gerações pós-analógicas, demonstrando a amplitude das possibilidades quanto à possibilidade de interação maior entre leitor-obra. (Silva, 2020)

E isto nos leva ao Role Playing Game (RPG), “jogo de interpretação”, em seu formato conhecido como RPG de mesa, como veículo de imersão plena do leitor na obra e sua inserção como coautor da narrativa na medida em que atua para o desenvolvimento da narrativa de forma plena através das suas escolhas e interpretação de personagem. (Silva, 2020)

O referido jogo permite uma leitura e estudo sobre o processo de influência da literatura nas narrativas da era digital; uma vez que o jogo se mostra um amálgama da literatura tradicional com elementos pós-modernos de interação, podendo criar uma relação mais personalista entre os leitores do jogo e a narrativa que é construída através dele. (Silva, 2020)

Importante, antes de adentrar mais especificamente no assunto, resgatar o conceito de narrativa para respaldar a discussão sobre o seu processo de compartilhamento. RODRIGUES (2018) define como uma *“atividade linguística que utiliza mecanismos cognitivos conceptuais e de cognição de eventos específicos para se estruturar.”*

A partir disso consideramos a narrativa um ato linguístico estruturado através de eventos e conceitos inerentes ao receptor e ao emissor da mensagem, de forma que sua construção e alteração depende da capacidade de modificação destes marcos estruturantes. (Rodrigues, 2018)

No RPG o leitor é também jogador e coautor da narrativa, uma vez que pode estabelecer, alterar ou definir marcos estruturantes da narrativa, decidindo os desdobramentos das cenas, a resolução dos conflitos e o destino da história. Trata-se de um jogo em que uma narrativa pré-construída é vivenciada e definida através de outros elementos alheios à decisão do autor original; o que pode ser entendido dentro da teoria de Hutcheon (1984):

(...) in all fiction, language is representational, but of a fictional "other" world, a complete and coherent "heterocosm" created by the fictive referents of the signs. In metafiction, however, this fact is made explicit and, while he reads, the lives in a world wick he is forced to acknowledge as fictional. However, paradoxically the text also demands that he participate, that he engage himself intellectually, imaginatively, and affectively in its co-creation.

(...) em toda ficção a linguagem é representativa, mas de um "outro" mundo ficcional, um "heterocosmo" completo e coerente criado pelos referentes fictícios dos signos. Na metaficção, porém, esse fato se torna explícito e, enquanto ele lê, acaba por viver em um mundo ao qual é forçado a reconhecer como ficcional. No entanto, paradoxalmente, o texto também exige que ele participe, que se envolva intelectual, imaginativa e afetivamente em sua co-criação.

(HUTCHEON, 1984, p. 7)

Considera-se o jogador capaz de estabelecer marcos da narrativa quando constrói a história, características e personalidade do personagem; de forma que, mesmo não tendo influência na construção do mundo, sua participação na criação do personagem influi em um elemento estruturante da narrativa. (Silva, 2020)

Por sua vez a alteração da narrativa ocorre quando o personagem criado pelo jogador se insere num mundo pré-estabelecido, com personagens criadas pelo autor daquele cenário e atuando em tramas que foram concebidas sem a existência daquela personagens concebida pelo jogador, sendo um novo marco que definirá parte das decisões, escolhas e rumos de uma história pensada sem aquele indivíduo. (Silva, 2020)

Imagine-se que a narrativa original considera um resgate de prisioneiros tomando como personagens apenas heróis com códigos de honra, na medida em que o jogador insere um aventureiro cuja intenção não é arriscar-se pelos outros ele altera a ideia de uma ação altruísta e pode modificar a resolução com a percepção de uma nova personalidade inserida.

Também no jogo de RPG verifica-se a possibilidade de uma projeção desconstruída da imagem do jogador, facilitando que o leitor se torne e atue como diferentes personas dentro da narrativa, além de abrir um infinito leque de possibilidades para o andamento da história, percepção da leitura e a experimentação dos variados enredos viabilizados pelo jogo. Através desta liberdade o jogador pode moldar de forma livre toda a narrativa e os resultados da história. (Silva, 2020)

Mesmo que se considere a diferença de papel entre o jogador e o narrador, figuras que têm funções diversas dentro do jogo e da narrativa, ambos atuam como coautores na medida em que mudam o desenvolvimento da história e a modificação do enredo. (Silva, 2020)

No RPG a função do mestre não é a de contador de histórias e sim do diretor de uma obra; o contador da história como o guia do mundo, o organizador do cenário e da dinâmica do enredo, dividindo a função de autor com os jogadores através das escolhas definidas pelas ações e pelo roteiro.

É importante considerar que, a partir do momento que nenhum jogador tem o controle absoluto de todos os personagens, a narrativa é compartilhada. Nem mesmo o narrador, posto que mesmo o enredo construído por ele pode ser alterado pelas ações dos jogadores. Ali a *metaficção* se entrelaça com a *obra aberta*, criando uma rede de reações a cada ação ou decisão feita no jogo.

Como no RPG cada jogador tem controle sobre as ações de sua personagem (nem que seja apenas sobre isso), a narrativa se torna compartilhada porque o grupo divide as funções de contar a história. Neste momento verifica-se que o Narrador/Mestre é um diretor que conduz o roteiro, contando com as atuações e escolhas dos jogadores - sendo estes coautores da narrativa.

4.1.8 As Night Witches

Para subsidiar o estudo de caso que será realizado na segunda parte deste trabalho, realizamos pesquisa nos fatos históricos que embasaram o jogo *Night Witches* e utilizamos os padrões verificamos para comparar com as ações realizadas e os comportamentos das personagens nas sessões de RPG analisadas.

Como fonte primária da pesquisa foi consultado o livro *As Bruxas da Noite* (2019), de Ritanna Armeni, onde foi possível analisar os fatos históricos através de entrevistas com uma das aviadoras e levantamento de documentos históricos. Também foram consultados documentários disponíveis no Youtube que tratam do tema, como *Chronicles of Courage: Night Witches* (NBC News Learn), *The Soviet Night Witches of World War Two* (BBC Reel), e *The Night Witch: The story of Nadia, Soviet Bomber Pilot* (The New York Times).

Todos os materiais serviram de base para construir um perfil das aviadoras e traçar elementos que estruturassem as comparações realizadas, de forma que fosse possível estabelecer um padrão repetido e, com isto, verificar se o RPG levou os jogadores a qualificar sua formação leitora através da narrativa compartilhada.

Através das comparações foi traçado um paralelo para verificar se os jogadores buscaram novas informações, leram ou efetuaram pesquisas sobre o tema que circunda a pergunta de pesquisa, se a narrativa compartilhada desperta o interesse pela literatura através dos jogos de RPG.

Com base nas pesquisas alguns elementos recorrentes foram selecionados, dentre os quais a devoção à causa, a voluntariedade, o desprendimento e a dedicação ao combate nas condições precárias que as Bruxas da Noite enfrentaram durante os enfrentamentos aos pelotões da *Wermacht* Nazista. (Armeni, 2019)

Para além disto, os conflitos verificados e os episódios extremos relatados auxiliaram numa construção de padrão comportamental que auxilia nas comparações realizadas,

especificamente estabelecendo critérios que vão além das informações de conhecimento geral sobre a segunda guerra mundial. (Armeni, 2019)

Além do perfil de Irina Rakobolskaya, aviadora que foi entrevistada em *Bruxas da Noite* (2019), estabelecemos os padrões através dos perfis de Nadia Popova (New York Times) e Zhenya Rudneva (BBC Reel) descritos nos documentários de apoio. Irina também aparece em um dos documentários, atuando como comentarista no *Chronicles of Courage: Night Witches* (NBC News Learn).

As aviadoras faziam parte de regimento de bombardeiro noturno nº 588 da União Soviética, criado durante a invasão nazista ao território soviético, unicamente formado por mulheres, que faziam uso de aeronaves defasadas para bombardear as linhas inimigas durante a noite. (ARMENI, 2019)

Os aviões eram modelos PO 2, basicamente estruturados usando madeira e lona, com um motor simples e biplanos (configuração de asas na qual há duas superfícies de sustentação verticalmente paralelas, uma sobre a outra); que permitiam às aviadoras desligar o motor e planar em silêncio durante a noite para surpreender as forças militares nazistas, além de manobras evasivas extremas durante a retirada. (ARMENI, 2019)

Conforme a autora mencionada acima, a combinação de aproximação silenciosa, facilidade de manobra e as habilidades singulares, as aviadoras causaram grandes baixas na *Wermacht* e colaboraram para deter o avanço nazista em solo soviético – o que fez os soldados alemães lhes apelidarem de *Nachthexen* (Bruxas da Noite).

O desprendimento e dedicação à causa foi inversamente proporcional ao grau de recursos e de reconhecimento que o batalhão recebeu, sendo durante muitos anos pouco mencionado em relatos sobre a guerra e basicamente mais conhecido após o colapso da União Soviética. (ARMENI, 2019)

Em todas as fontes pesquisadas foram recolhidos os comportamentos, atitudes, ideais e posturas recorrentes, como forma de estabelecer o padrão através da repetição pelas três figuras históricas utilizadas como base, de forma que fosse possível estabelecer um critério palpável para realizar o estudo de caso através de elementos científicos comprováveis.

Como resultado foi possível estabelecer cinco (05) critérios objetivos para traçar o paralelo entre as aviadoras originais e as personagens do jogo de RPG estudado, os quais são descritos no quadro abaixo e correspondem a perguntas que orientarão a análise:

1) Respeito pela hierarquia militar e obediência ao comando.
--

2) Dedicção à causa de libertação do território da URSS dos invasores Nazistas.
3) Utilização de aeronaves defasadas com recursos limitados para missões de risco.
4) Animosidade com o batalhão masculino e o preconceito de gênero sofrido pelas aviadoras.
5) Camaradagem e conflitos entre as aviadoras.

Todas as três aviadoras que serviram de base para o padrão estabelecido reproduziram os comportamentos dentro dos cinco (05) critérios, outrossim é salutar deixar claro que cada uma delas desempenhou uma postura pessoal única e os elementos colhidos representam uma generalização temática para o estudo desenvolvido.

4.2 DADOS DO ESTUDO DE CASO

O jogo se desenvolveu em um conjunto de nove sessões das quais analisaremos as duas primeiras, identificadas cada uma como *sessão zero (episódio 0)* e *sessão um (episódio 1)*, cada uma com duração média de três horas de gravação disponível no canal *Flexa Mágica* no site youtube.

Todos os nome referidos nesse estudo de caso são das personagens dos jogadores, sendo elas identificadas com a sigla PJ (personagem jogador), ou dos personagens da história que são controlados pelo narrador (PNJ, sigla de Personagem Não Jogador).

4.2.1 Sessão zero (episódio 0)

A sessão começa com a apresentação do cenário onde o jogo irá se passar, onde o narrador (contador da história e mediador da narrativa) apresenta uma versão contextualizada aos jogadores, tendo em vista as peculiaridades da história ainda que o momento da trama seja um passado recente de nosso mundo - como um romance histórico, onde ficção e realidade se entrelaçam.

O sistema utilizado no jogo também é apresentado no começo (trata-se de uma variação do PBTA (*Powered by the Apocalypse*), um framework de design de RPG de mesa desenvolvido por Meguey Baker e Vincent Baker para o jogo *Apocalypse World* de 2010 e mais tarde usado para *Dungeon World*, *Monsterhearts* e vários outros RPGs.

Importante frisar que o sistema utilizado difere da maioria das mecânicas de jogo para RPG, uma vez que partes das características das personagens são escolhidas durante o desenvolvimento da narrativa - para justificar uma escolha mais voltada ao enredo.

São apresentados pelo narrador, além dos elementos centrais do jogo (cenário e sistema) a dinâmica narrativa, o foco da sessão inicial e os eventuais limites daquele primeiro encontro. Trata-se de uma transmissão de jogo com 3h02m35s, com quatro jogadores e um narrador do jogo.

Aos 17m55s os jogadores iniciam a apresentação de suas personagens, sendo relevante mencionar que as descrições já são feitas pelos jogadores interpretando as personalidades, momento em que as pessoas reais alternam entre seu “eu” e o personagem.

A primeira personagem apresentada é Olga Sanfirova, cujo nome foi escolhido pelo jogador por ser um daqueles presentes na lista real de aviadoras em que o jogo se baseia. Sua personalidade aparenta ser flexível, sem objetivos a curto prazo, com intenção de dedicar-se ao seu país (URSS) e superar o medo de altura que é característico da família dela.

Depois de se apresentar, o jogador que representa Olga indica para que outra personagem seja inserida na narrativa. A escolha primeiramente é abstrata e genérica, até que o jogador é induzido pelos demais a escolher uma das demais para se apresentar, e ele verbaliza a personagem Margaret Avilov.

Margaret se apresenta de forma menos entusiasta, revela que sua escolha se deu mais pela recusa em ser uma esposa, mãe e dona de casa. O interesse exposto pela personagem é de um destino completamente oposto ao da maioria das mulheres naquela época (1942), voltando-se ao combate e a uma realidade intensa.

Desta vez não há um repasse entre jogadores como anteriormente, a jogadora que representa Irina interpreta uma provocação para que a personagem de Lydia Tilviaky venha a se apresentar, dando dinamismo à narrativa.

Lydia é então descrita como sendo inspirada em uma aviadora de caças, que teria sido a primeira mulher a receber medalha “rosa branca” dada a quantidade de aviões que teriam sido abatidos por ela.

A personagem é descrita como uma jovem inteligente de vinte e um anos, tendo se interessado por um curso de jovens aviadoras e seguido na carreira. Sua personalidade é simples e o maior detalhe de sua preferência é a sua comida preferida.

Em seguida é apresentada a jogadora Irina Sebrova, cuja descrição de informações, motivações e elementos da criação da personagem mostra como o acesso prévio da literatura específica deu profundidade à jogadora em comparação com os demais jogadores.

Aos 07m08s da transmissão a jogadora responsável por Irina já havia mencionado: “*Eu tô lendo o Night Witches literatura (...) a minha personagem foi inspirada no livro*”, e aos 24m27s apresenta sua personagem “*A Irina Sebrova, como eu disse no começo, ela foi inspirada na personagem principal da literatura que eu estou lendo*”.

Irina é descrita como patriota, ligada aos ideais da ainda (na época) recente revolução comunista, além de fortemente marcada por uma mentalidade igualitária e, neste aspecto, especialmente feminista. A personagem busca treinamento militar para contribuir com sua comunidade e país.

No desenvolvimento desta personagem ainda é descrita a sua devoção e admiração pela figura histórica de Marina Raskova (uma aviadora soviética considerada heroína de guerra e uma das grandes referências militares do seu tempo), momento no qual a jogadora descreve os elementos históricos que deram substrato para a construção da personalidade, motivações e objetivos de Irina.

Aos 30m15s o narrador inicia descrevendo a cena, uma manhã demasiadamente fria após dias de viagem desde o centro de treinamento em Moscou até a base aérea de Engels (no interior da Rússia):

“Então vocês estão nas costas de um caminhão militar totalmente desconfortável, gelado, ah...estão viajando por dias e noites (deve ser o segundo ou terceiro dia em que vocês estão em viagem direta nessa caminhão). Há outras garotas com vocês, há outros caminhões também (se vocês quiserem olhar para trás e tal), e olhando os arredores vocês conseguem ver alguns dos grandes hangares da base no meio da vegetação congelada e próxima ao rio”

Logo após a apresentação da cena, os jogadores passam a travar diálogo que será descrito através da fala das personagens:

Olga - *Eu achei um absurdo eles terem arrancado aquela escada que sobe na traseira do caminhão. E o nosso caminhão, o caminhão de todas nós eles arrancaram aquela escada justamente para nos enfrentar - como se nós não conseguíssemos subir na traseira do caminhão. E os caminhões do lado, os caminhões dos rapazes, todos com a escada perfeita. Falaram que foi uma*

questão de que deu problema na escada, mas não, isso foi uma questão de enfrentamento.

Margaret - *Cigarro querida? Parece que está estressada.*

Olga - *Agora está muito frio, muito frio, agora não.*

Margaret - *Olga, você sem as duas pernas subiria nesse caminhão. Então, não reclame que não tinha escada.*

Lydia - *se ergue e olha em volta - Hum, onde será que fica o refeitório?*

Irina - *Eu não sei se tem refeitório aqui. Acho que eles vão colocar a gente em umas cabanas, não sei.* - ela faz um olhar meio triste porque ela teve que se despedir do cachorrinho que estava lá no regimento, e ela fica observando para ver o que vão mandar elas fazerem. Mas ela está de prontidão (...) vou fazer o que mandarem, vou salvar a Rússia, e é isso.

O narrador informa que o breve diálogo entre as personagens (que chegavam ao campo onde a narrativa ocorreria) justifica o preenchimento do primeiro pré-requisito das fichas de jogadores, dado que sua escolha deriva diretamente da personalidade apresentada pelas personagens:

"Bom, diante dessa demonstração de personalidade de vocês, eu acho que nós podemos preencher o primeiro pré-requisito das fichas de personagem(...) Como todo jogo PbtA o Night Witches trabalha com arquétipos, então cada uma de vocês vai escolher um desses arquétipos para encarar como parte da sua personalidade."

Neste ponto é apresentado o conceito de "natureza" de cada aviadora, baseada em características de aves que representam um arquétipo de personalidade. Esse elemento irá orientar escolhas, movimentos e mecanismos de regras do jogo para as ações dentro da narrativa do jogo.

Os arquétipos são apresentados aos 36m40s da transmissão, definidos como "natureza" de cada jogador e que devem ser escolhidos por cada um deles para servir como bússola e não um limitador, sendo os seguintes:

"As fichas de PJ correspondem às opções de Natureza de jogo, caracterizadas em pássaros (Coruja, Pardal, Pombo, Falcão e Corvo) – cada um deles contando com sua própria lista de movimentos (ou moves, como é apresentado no original). Os Papéis surgem como opção de customização, oferecendo pontos de vista traduzidos em movimentos

particulares (Líder, Misanropa, Zelote, Protetora, Sonhadora e Aventureira).” (FILHO, 2017)

Conforme descrito pelo narrador e no próprio sistema de jogo, o *Falcão* representa uma personalidade ruda, rígida e incisiva. Trata-se de um indivíduo exibicionista e preciso em suas ações, a impulsividade está presente na descrição de “caçadores obsessivos que abatem qualquer coisa sem o menor cuidado”.

O arquétipo do *Pombo* é de um indivíduo gregário, sem medo de realizar qualquer ação (sujar as penas) para resolver as questões de modo definitivo e rápido. Já o *Corvo* é o arquétipo da personalidade curiosa, inteligente, porém possessivo e com excesso de confiança.

Por sua vez, o arquétipo da *Coruja* é de indivíduos quietos e observadores - com personalidade cautelosa, observando e esperando o momento certo para agir, de forma metódica e planejada. E, por fim, o arquétipo do *Pardal*; cuja personalidade é graciosa, discreta e imperceptível - tendendo a ser tímido e nervoso que não enfrenta diretamente o perigo.

Enquanto o narrador descreve as características de cada arquétipo, os jogadores analisam quais as suas intenções para com o jogo e sua função na narrativa, definindo a sua escolha por um dos referidos padrões (pois é uma escolha do PJ, não imposição) de acordo com o que entendem mais adequado ao perfil de sua personagem.

Após esta escolha o narrador informa que ainda necessitam definir os papéis na narrativa (líder, misanropa, zelote, protetora, sonhadora e aventureira), que correspondem a obrigações sociais que cada uma das personagens acabam desenvolvendo por serem parte de um grupo como “*opção de customização, oferecendo pontos de vista traduzidos em movimentos particulares.*” (FILHO, 2017)

O papel de *Líder* corresponde a indivíduos que assumem o controle ou passam a exercê-lo naturalmente (sejam designadas para isso ou não), *Misanropa* é a cínica e desafiadora em essência, as *Zelotes* acreditam que existe algo além e tem dedicação à causa política, as *Protetoras* são leais à causa e às suas companheiras, enquanto as *Sonhadoras* são idealistas por natureza e por vezes desconectadas da realidade, e por fim, *Aventureiras* vivem para voar e são destemidas.

Na construção das personagens foram definidas as seguintes características: **Irina** (*Coruja, Sonhadora*), **Lydia** (*Falcão, Aventureira*), **Margaret** (*Corvo, Misanropa*), e **Olga** (*Pardal, Sonhadora*), justificando a escolha de acordo com os traços de personalidade já expostos por cada jogador em sua descrição anterior.

É mencionado que no decorrer do jogo as personalidades podem sofrer modificações que justifiquem a troca do arquétipo. O narrador do jogo oferece caminhos e elementos para a trama, incentivando ou demovendo determinadas ações, porém são os jogadores que decidem o desenrolar e guiam a narrativa através de suas escolhas - e das consequências destas para o enredo.

Neste sentido, cada jogador define as ações do personagem de acordo com sua escolha, pretensão e vontade, sendo destinatário das consequências destas escolhas juntamente com o grupo - e também sendo afetado pelas consequências das ações dos demais jogadores.

Conforme a transmissão do jogo observado, os primeiros momentos envolvem a interação entre as personagens. Apresentações e primeiros diálogos criam os laços e as dinâmicas entre os sujeitos da narrativa, considerando que cada uma possui origem, condição e passado diverso das demais, e que as motivações de cada uma das personagens diferem das outras.

Uma vez que foram definidos os arquétipos e papéis, o narrador retoma o desenvolver na trama com a chegada das personagens à base militar onde se passará a narrativa. Neste momento é apresentada a rotina do local e as aviadoras descobrem a precariedade das estruturas da base militar onde irão desempenhar suas atividades.

Narrador - *Enquanto a gente estava preenchendo essa parte da ficha, o caminhão chegou até a entrada dos hangares - um pátio aberto onde já tem alguns aviões estacionados ali, como se preparados para partir, sabe. E aí vocês puderam ver mais de perto a situação da base de Engels. Vocês estão a algumas centenas de metros dos hangares anteriores, que estão em melhores condições. O chão está todo molhado - algumas partes inclusive está escorregadio - (...) alguns hangares estão com buracos no telhado, paredes decrépitas, alguns pedaços tomados por mofo ou estruturas de madeira podre (...) e os caminhões se posicionam lado a lado para que vocês possam descer. E aí aparece uma figura que vocês conhecem para recepcioná-las: Marina Raskova.*

Começam os desdobramentos da influência na narrativa quando as jogadoras passam a interagir (aos 53m48s da transmissão) com a PNJ (personagem não jogadora) que representa a figura histórica de Marina Raskova:

Marina Raskova - *Sejam muito bem vindas camaradas, ao nosso campo de treinamento. Estou muito feliz que vocês tenham vindo, que façam parte*

dessa guerra conosco e que, principalmente, me deem a honra de voar com vocês para enfrentar o inimigo que se aproxima. Mas por favor, vamos deixar as formalidades. Quero que vocês se apresentem, deem seus nomes, suas patentes - vamos deixar essa formalidade rígida dos homens de lado e vamos mostrar a nossa diferença.

Neste momento o narrador suspende novamente a trama para, antes das apresentações, definir a posição de cada personagem na hierarquia militar - uma vez que eram todas mulheres aviadoras militares soviéticas, mas que sua posição dentro da estrutura representaria as consequências e os ganchos de enredo para toda interação das PJ entre si e com os PNJ.

Definidas as posições, com a personagem Margaret sendo a única patente superior do grupo, o diálogo com a PNJ da aviadora Marina Raskova é retomado para desenvolver a trama. E no decorrer das apresentações as características pessoais de cada PJ são valorizadas pelos jogadores através de falas e ações.

É neste diálogo que a logística precária dos aviões é introduzida, com a exibição de detalhes sobre a defasagem dos veículos, ausência de armas e demonstração de que a qualidade dos reparos feitos está muito inferior a um mínimo de segurança. Esta situação cria diferentes reações entre as personagens, cada qual reagindo de acordo com sua dedicação à causa e com base em suas motivações.

Durante grande parte da *sessão zero* as personagens enfrentam as dificuldades de logística, estrutura e condições de uma base militar em local ermo, com a agravante de um tratamento desproporcionalmente inferior ao dos militares homens. O exército vermelho e a estrutura militar ali presente pouco auxiliam as aviadoras.

Após às 2h25m de transmissão inicia-se o primeiro teste de voo das personagens, as quais têm de voar durante a noite com equipamentos precários e acertar alvo. A rolagem feita pelas personagens Margaret e Olga faz com que se percam e entrem no espaço aéreo do treinamento masculino - sendo, então, alvejadas por tiros.

O encerramento da *sessão zero* se dá com a finalização das jogadas e interpretações, com as personagens retornando à base e tendo as consequências das ações e rolagens praticadas.

Importante considerar que mesmo buscando uma interpretação mais fiel ao cenário e ao momento histórico, as influências pessoais e de formação dos jogadores são presentes e parte intrínseca do compartilhamento narrativo - inclusive pelas tentativas de serem obtidos

recursos pelas personagens através de meios que as aviadoras originalmente não usariam dada sua subordinação e mentalidade.

4.2.2 Sessão um (episódio 1)

A sessão começa com a recapitulação dos últimos acontecimentos e apresentação de novas informações. Além do avião das personagens Irina e Lydia, outras aviadoras (nesse caso de NPC) também foram avariados, para além de uma nevasca que tomou conta da região e dificultou as atividades.

Entre as informações apresentadas, as personagens são informadas de que uma aviadora de nome Yyulia está desaparecida, momento no qual as PNJ's Marina e Serafima vão ao encontro das PJ's para verificar o que ocorreu na noite anterior (*sessão zero*) e um diálogo ocorre quando Margaret (se recuperando do tiro) informar que possui uma ideia a contribuir com o combate.

Marina - *Você? Não deveria estar se levantando, deveria se recuperar (tirar o dia hoje).*

Margaret - *Mas a gente pode fazer uma coisa mesmo aqui, Marina. Eu tive uma ideia para ajudar os Rapazes.*

Serafima - *Como assim ajudar os rapazes? Você pretende conversar com os homens? Não acho que seja uma boa ideia.*

Margaret - *Eu pretendo ganhar essa guerra. Uma vitória é uma vitória.*

Serafima - *Surpresa, move o olhar entre Margaret e Marina - Era dessa fibra que você estava me contando?*

O diálogo sobre a situação da piloto desaparecida é retomado, com a informação de que não há ainda grupo de buscas para executar a operação de resgate, principalmente pelo problema de que duas da PJ ingressaram no espaço aéreo do grupamento masculino e criaram uma situação entre as bases.

Então, os jogadores são provocados a integrarem os esforços de busca utilizando a experiência obtida com o voo da *sessão zero* e as personagens deliberam por participar das buscas. A jogadora que controla a personagem Margaret retoma o protagonismo da narrativa, trazendo uma ideia que ela entende pertinente aos objetivos do grupamento das aviadoras:

Margaret - *Eu sei que nós somos poucas em compensação aos rapazes, e que sei que a gente cobre eles durante a noite (para que eles possam*

descansar durante a noite). Mas eu tive uma ideia para causar um efeito muito maior - e parecer que nós somos muito mais do que a gente realmente é. (...) A gente poderia gravar os bombardeios, os áudios pelo menos dos bombardeios do treinamento dos homens (porque eles jogam bombas de verdade). E se cada uma tivesse uma gravação dessas, durante a noite (ou durante o dia, mesmo com os rapazes em mais aviões (isso assustaria muito mais o exército inimigo(...)).

Importante considerar que num primeiro momento a personagem Olga seria a escolha óbvia para acompanhar a PJ Margaret ao depoimento, uma vez que é sua parceira no avião. Porém o jogador que controla Olga assume uma postura de recusa e de hesitação, por entender que a personagem deva agir assim pois sua natureza Pardal corresponde a este tipo de atitude e que desta forma a narrativa é mais adequada.

Após deliberação de todas as interlocutoras, a PNJ Serafima decide conduzir duas das PJ (Margaret e Lydia) para fazer um depoimento sobre a invasão do espaço aéreo do batalhão masculino do exército soviético. Enquanto isso, as personagens Olga e Irina seguem com Maria para a operação de resgate de Yulia (a piloto desaparecida).

Há um transcurso de cena em que as PJ são conduzidas para cada local, sendo que Margaret e Lydia se veem diante de um oficial da polícia do exército que irá ouvir a sua declaração sobre o ocorrido. Importante mencionar que a jogadora que controla Margaret refere que sua ideia é baseada em fatos que ocorreram na segunda guerra mundial, demonstrando que pesquisou sobre o período e isso influenciou suas decisões.

Em seu depoimento, a personagem assume a responsabilidade sobre o ocorrido e isenta a piloto Olga, ao passo que em seguida apresenta a sua ideia ao PNJ:

Margaret - *Acredito que esse evento já aconteceu e eu estou me recuperando bem e, essa noite enquanto eu descansava, eu tive uma ideia para que nós tenhamos mais oportunidade de abater mais inimigos.*

Sergei - *Prossiga.*

Margaret - *Bem, nós fazemos a guarda da noite (como Bruxas da Noite), porém somos poucas em comparação com o regimento masculino. Porém, a ideia que eu tive foi de um exército fantasma. Pensamos em gravar o batalhão masculino, com os bombardeios, e usar esse áudio para parecermos maior. Se cada uma tivesse um alto falante com esses bombardeios propagando cada vez mais um possível bombardeio, isso faria com que o*

inimigo se abalasse um pouco mais e se dispersasse mais facilmente - dando mais oportunidade para que vocês entrem.

A jogadora faz uma jogada utilizando a mecânica e o resultado é positivo, de forma que as falas da Personagem são bem recebidas pelo oficial e sua reação é positiva - dando a entender que a ideia poderá ser aplicada num futuro próximo. Como uma demonstração de boa vontade, esse PNJ oferece às aviadoras recursos para seus aviões e meios para que elas possam executar suas atividades no batalhão.

Com a cena encerrada, a narrativa retorna para as outras duas personagens que haviam seguido para a missão de resgate. Olga e Irina seguiram com a PNJ Marina até a região em que o avião da piloto desaparecida teria sido visto pela última vez.

Ao chegar no local para iniciar as buscas a personagem Irina inicia a utilização de uma lanterna para simular comunicação via *código morse*, numa tentativa de buscar ser entendida e receber o contato no caso de Yyulia (a desaparecida) não conseguir verbalizar.

Enquanto o jogador responsável pela personagem Olga realizava testes para buscar informações, uma vez que acreditava que o avião da desaparecida havia caído e possivelmente peças estavam dispostas pelo caminho, a jogadora de Margaret passou a comentar sobre a fragilidade da estrutura da aeronave por elas utilizadas

Margaret - *Gente, só pra vocês terem ideia, a única coisa que sobrava desse, do PO2 que era o biplano, era o motor. Todo o resto virava, que nem acender um fósforo, ele virava nada.*

Narrador - *As asas do PO2 eram meio que um biombo, algo um pouco mais grosso do que papel.*

Margaret - *Cara, a fuselagem era de lona. Eu tava vendo e, meu deus do céu, como é que esse povo voava nesse trem.*

Esse diálogo mostra a influência que o jogo exerceu na curiosidade sobre elementos do cenário, instigando os jogadores a buscar cada vez mais informações acerca de cada detalhe que desse maior profundidade à narrativa.

Retomando a busca, ocorre um debate entre os jogadores sobre que decisão tomar diante da mecânica de jogo, optando por utilizar aquela que responde ao melhor resultado - que após algum tempo de investigação alguns itens são encontrados e levam a encontrarem um paiol onde supostamente a desaparecida se encontrava, um local escuro e sem maiores informações.

As personagens Irina e Olga deliberam sobre entrar ou não no local, suspeitando que a aviadora desaparecida era refém de tropas inimigas. Irina realiza uma ação, jogando luz no local e percebe que não há outra pessoa além da aviadora Yulia, o avião dela não havia caído e estava intacto.

Em um breve diálogo, a personagem Olga decide ingressar no local. A desaparecida demonstra estar em conflito e ameaça as PJ, aponta para elas uma arma. Olga insiste e entra desarmada, buscando um diálogo com a PNJ (que aparenta estar desequilibrada emocionalmente e não mais deseja seguir o combate no regimento das Night Witches).

Irina entra no diálogo, e junto com Olga decide argumentar para que Yulia desista das ações beligerantes. Após nova rolagem de dados buscando utilizar as mecânicas do jogo, desta vez a pontuação é insatisfatória e as falas da PJ levam a piloto outrora desaparecida a cometer suicídio na frente das personagens.

Ato contínuo a PNJ Maria entra na cena e verifica o acontecido, uma comoção toma conta da interpretação enquanto ela retira uma carta do casaco da recém aviadora falecida e começa a ler o que está escrito. Neste papel há uma mensagem da família de Yulia recriminando seu alistamento e que provavelmente foi o estopim para a situação emocional que levou ao fato.

Esta cena leva a um diálogo iniciado por Iria, na qual novamente a posição da personagem é influenciada pelo conhecimento da jogadora sobre o cenário e dá profundidade aos elementos narrativos que ela introduz ao *roleplay*:

Irina - *Bom, a Irina é muito nacionalista né, então ela diz - Bom, pelo menos a culpa não foi do Exército Vermelho. A culpa não foi dela. A culpa foi dessa carta - E ela fica com raiva, porque ela achou que era tipo aqueles males da guerra né, aquela pressão que ela não aguentou; mas na verdade ela se convence de que não foi a guerra, que foi a família dela que colocou essas coisas na cabeça dela e ela não aguentou estar longe assim.*

A PNJ Marina concorda com Irina, e as personagens procedem com o enterro da aviadora falecida no local mesmo (buscando não levar às demais aviadoras uma informação que pode abalar o moral do batalhão), respeitando a memória da PNJ que recém havia cometido suicídio.

Com o encerramento destas cenas em separado, as personagens são reunidas novamente para voos de treinamento (agora durante o dia). Neste novo treinamento as PJ alternam as equipes, sendo as duplas Irina/Olga e Margaret/Lydia, sendo colocadas em uma

situação na qual encontram um comboio de blindados inimigos, passando a deliberar o que fazer.

Diante da situação, a personagem Margaret decide tomar uma atitude e fica diante de uma escolha derivada da rolagem de dados negativa. A jogadora fica em dúvida sobre o que escolher, sendo que neste momento o Narrador questiona a natureza e o papel da personagem - uma vez que tais elementos devem guiar a sua decisão.

A jogadora que controla Margaret opta por ser atacada por inimigos e causar dano a um avião aliado, alvejando a aeronave da PNJ Marina Raskova e a colocando fora de combate. Ato contínuo as decisões dos jogadores levam às personagens a terem de manobrar para evitar uma aterrissagem perigosa.

Os dois aviões conseguem aterrissar, uma dupla em situação pior, e então o narrador informa que a mecânica do jogo opera com cada sessão encerrando durante a missão. O retorno das personagens (ou não) para a base será elemento do começo da narrativa na sessão seguinte, e desta forma se encerra a *sessão um*.

4.2.3 Analisando as sessões de jogo

O objeto de estudo selecionado teve como principal preocupação estabelecer critérios objetivos para referendar a pergunta de pesquisa, na intenção de verificar se o RPG estimula ou induz a formação leitora através da coautoria da narrativa ao incentivar a busca por literatura específica, correlata ou de apoio ao cenário jogado

Poder-se-ia aduzir que um jogo com cenário próprio (não um fato histórico e de conhecimento público) seria mais adequado, nosso entendimento é de que tal escolha também contempla as variáveis de utilização em sala de aula e demonstram conhecimento específico sobre fato que é pouco trabalhado nas mídias apesar da inúmera gama de trabalhos sobre a segunda guerra mundial.

O fato de aviadoras soviéticas terem sido uma importante linha de defesa dos aliados contra a ameaça nazifascista não apenas é ignorado, foi sumariamente apagado da história com intenção de ocultar a participação feminina neste momento histórico. Hoje, a representação majoritária dos filmes, jogos digitais e mídias ressaltam a contribuição masculina, estado-unidense e no front ocidental da guerra.

Ressalte-se que a dinâmica do jogo escolhido envolve conflitos pessoais e interpessoais, representando-se discussões de gênero, questões emocionais e psicológicas,

para além dos conflitos com os inimigos a serem enfrentados nos combates aéreos realizados. A escolha deste exemplo levou em consideração, também, o teor das discussões e a historicidade presente no cenário de *Night Witches*.

Desta feita, fica claro que o tema não foge do objeto que se deseja tratar, até porque ele revelou elementos importantes para o presente estudo de caso. Isso considerando que durante o jogo foi possível verificar que a temática induziu os jogadores a buscar cada vez mais informações sobre o período, os recursos e as atitudes.

Na subsecção 4.1.8 foram apresentados elementos colhidos sobre as reais aviadoras, com utilização de fontes históricas que serviram de parâmetro para traçar um padrão utilizado nas comparações.

Em todas as fontes pesquisadas sobre as reais aviadoras foram recolhidos os comportamentos, atitudes, ideais e posturas recorrentes, como forma de estabelecer o padrão através da repetição pelas três figuras históricas utilizadas como base, de forma que fosse possível estabelecer um critério palpável para realizar o estudo de caso através de elementos científicos comprováveis.

Como resultado foi possível estabelecer cinco (05) critérios objetivos para traçar o paralelo entre as aviadoras originais e as personagens do jogo de RPG estudado, os quais são descritos no quadro abaixo e correspondem a perguntas que orientarão a análise:

1) Respeito pela hierarquia militar e obediência ao comando.
2) Dedicção à causa de libertação do território da URSS dos invasores Nazistas.
3) Utilização de aeronaves defasadas com recursos limitados para missões de risco.
4) Animosidade com o batalhão masculino e o preconceito de gênero sofrido pelas aviadoras.
5) Camaradagem e conflitos entre as aviadoras.

Todas as três aviadoras que serviram de base para o padrão estabelecido reproduziram os comportamentos dentro dos cinco (05) critérios, outrossim é salutar deixar claro que cada uma delas desempenhou uma postura pessoal única e os elementos colhidos representam uma generalização temática para o estudo desenvolvido.

Quando aos 17m55s da sessão zero os jogadores iniciam a apresentação de suas personagens, uma das jogadoras demonstra em sua descrição que realizou uma pesquisa específica sobre o fato histórico que fundamenta o cenário.

A personagem dela, é Irina Sebrova, cuja descrição de informações, motivações e elementos da criação da personagem mostra como o acesso prévio da literatura específica deu profundidade à jogadora em comparação com os demais jogadores.

Aos 07m08s da transmissão a jogadora responsável por Irina já havia mencionado: “*Eu tô lendo o Night Witches literatura (...) a minha personagem foi inspirada no livro*”, e aos 24m27s apresenta sua personagem “*A Irina Sebrova, como eu disse no começo, ela foi inspirada na personagem principal da literatura que eu estou lendo*”.

Irina é descrita como patriota, ligada aos ideais da ainda (na época) recente revolução comunista, além de fortemente marcada por uma mentalidade igualitária e, neste aspecto, especialmente feminista. A personagem busca treinamento militar para contribuir com sua comunidade e país.

No desenvolvimento desta personagem ainda é descrita a sua devoção e admiração pela figura histórica de Marina Raskova (uma aviadora soviética considerada heroína de guerra e uma das grandes referências militares do seu tempo), momento no qual a jogadora descreve os elementos históricos que deram substrato para a construção da personalidade, motivações e objetivos de Irina.

Na apresentação da personagem Lydia a jogadora responsável menciona que também se inspirou em uma aviadora de caças, que teria sido a primeira mulher a receber medalha “rosa branca” dada a quantidade de aviões que teriam sido abatidos por ela.

Novamente verificamos que os jogadores se preocupam em buscar referências históricas, ao menos para subsidiar a construção dos personagens, demonstrando que houve uma pesquisa e leitura com relação ao fato histórico, suas nuances e literatura.

Todos os jogadores buscaram nomear suas personagens com nomes de aviadoras, alguns buscando fotos e criando homenagens diretas à algumas das militares soviéticas daquele período, em nítida demonstração de que a narrativa compartilhada (criação dos personagens jogadores) incentivou a busca por informações e a literatura específica daquele cenário.

O caso mais emblemático é certamente o da personagem Iria, cuja jogadora verbalizou claramente que tinha lido o livro sobre o tema e a sua PJ era uma homenagem àquela figura que lhe cativara. Toda sua fundamentação, construção e estruturação da personagem foi um compartilhamento narrativo que decorreu diretamente da provocação literária que o jogo de RPG incentivou.

Quando a jogadora soube ou decidiu que integraria a mesa de jogo, mencionou que buscou a literatura específica sobre o fato histórico para criar sua personagem, demonstrando claramente que a narrativa compartilhada no RPG incentivou sua formação leitora (ou qualificação leitora). Isto fica claro quando se analisa o jogo estudado.

Outrossim, não foi apenas a personagem Irina. Todas as demais demonstraram interesse em pesquisar mais, estudar mais e ler mais sobre o tema, em específico porque justificaram elementos narrativos oriundos de fatos e acontecimentos históricos.

Na construção das personagens foram definidas as seguintes características: **Irina** (*Coruja, Sonhadora*), **Lydia** (*Falcão, Aventureira*), **Margaret** (*Corvo, Misanropa*), e **Olga** (*Pardal, Sonhadora*), justificando a escolha de acordo com os traços de personalidade já expostos por cada jogador em sua descrição anterior.

É mencionado que no decorrer do jogo as personalidades podem sofrer modificações que justifiquem a troca do arquétipo. O narrador do jogo oferece caminhos e elementos para a trama, incentivando ou demovendo determinadas ações, porém são os jogadores que decidem o desenrolar e guiam a narrativa através de suas escolhas - e das consequências destas para o enredo.

Salientamos que estes elementos apresentados vinculam mecanismos de jogo diretamente à personalidade de cada personagem, potencializando suas ferramentas narrativas ao incentivar ou demover o jogador através de recompensas, punições ou consequências diante das escolhas tomadas dentro da narrativa.

Neste sentido, cada jogador define as ações do personagem de acordo com sua escolha, pretensão e vontade, sendo destinatário das consequências destas escolhas juntamente com o grupo - e também sendo afetado pelas consequências das ações dos demais jogadores.

A narrativa compartilhada se manifesta através dessa flexibilização e desconcentração de controle do enredo, onde vários indivíduos atuam diretamente e sofrem direta ou indiretamente os efeitos narrativos. Conforme o que verificamos nos conceitos de *obra aberta* e *metaficção*.

A descrição livre das ações pelos jogadores lhes permitiu um compartilhamento da narrativa diferentemente do que tradicionalmente ocorre com as obras literárias, onde elementos marginais do enredo são completados pelo leitor através do processo interacionista, o caso da *obra aberta* permite ao receptor da mensagem participar ativamente da construção da narrativa.

É importante considerar que entendemos haver diferença entre a ideia de coautoria da narrativa e o conceito de narrativa compartilhada. Enquanto a primeira pressupõe uma liberdade de estruturação prévia, permitindo a ausência de mediador (Mestre ou Narrador) no jogo, a segunda se refere a uma desconcentração de consequências no enredo.

A narrativa compartilhada está ligada ao conceito de *obra aberta* de Umberto Eco, no sentido de permitir ao interlocutor (jogador-leitor) assumir o controle e definir o desenvolvimento e a conclusão da narrativa - embora sejam preservados os elementos estruturantes da história e do enredo, suas estruturações e limites mecânicos.

Assim, todo jogo de RPG possui uma narrativa compartilhada quando permite modificar o enredo, mas não estabelecer os pré-requisitos da narrativa; ao passo que a coautoria da narrativa permite a estruturação livre dos pré-requisitos e qualquer modificação de enredo. A coautoria somente poderá ser verificada quando for possível estabelecer os parâmetros estruturantes do enredo e seus pré-requisitos.

Quando os jogadores tomavam escolhas oferecidas pelo narrador, assumiam consequências e provocavam enredos por si e não pela escolha de um autor central. Aliado a isto, cada personagem tem de conviver com os impactos das escolhas dos demais jogadores, não sendo impactado somente pelas suas decisões.

Essa ideia de abertura, que permite uma cocriação individual pelo leitor, se aproxima dos elementos definidores da *metaficção* - onde o receptor da mensagem participa ativamente da construção do mundo que é o cenário da obra, envolvido intelectualmente, imaginativamente e afetivamente.

Isto se pôde verificar quando as personagens Lydia e Irina tiveram problemas com seu avião, derivado unicamente das ações de uma delas na forma como aplicou as mecânicas e decidiu as pontuações de sua ficha de jogadora. Em igual sentido, quando as personagens Margaret e Olga se perderam do local e invadiram o espaço aéreo do batalhão masculino.

Neste sentido, quando uma das jogadoras erra em suas decisões vem a impactar todo o grupo, seja de forma positiva ou negativa. Isso ficou claro tanto no primeiro momento, em que todas as aviadoras (PJ e PNJ) não puderam voar por conta da invasão do espaço aéreo, bem quando os dois grupos foram beneficiados pela proximidade que a personagem Margaret adquiriu junto ao comandante do batalhão masculino.

A invasão do espaço aéreo por um avião criou consequência para toda a narrativa, no sentido de que nenhum voo foi autorizado até a resolução da questão, bem como a necessidade das jogadoras e da PNJ terem de ir prestar contas a um oficial da polícia do exército soviético.

Se fez presente em tais condutas a narrativa compartilhada, demonstrando que o controle do enredo foi exercido pelos jogadores no exercício de suas jogadas e decisões. Aí se verifica plenamente a aplicação da *obra aberta*, quando o controle exercido pelos jogadores determinou o desenvolver do enredo e suas consequências.

Por sua vez, quando a personagem Margaret menciona seu plano de utilizar um gravador para simular uma maior quantidade de combatentes, e assim intimidar ou manipular as decisões dos inimigos, demonstrou que havia pesquisado sobre o cenário e especificamente sobre táticas militares utilizadas durante a segunda guerra mundial.

Os cinco (05) critérios estabelecidos para traçar o paralelo entre as aviadoras originais e as personagens do jogo de RPG estudado resultaram no quadro abaixo, correspondendo às respostas comparativas que orientarão a análise. Cada uma das colunas representa uma análise comparativa que, ao final, busca responder à pergunta de pesquisa.

A coluna dos comportamentos representam as perguntas (critérios norteadores), a coluna das Aviadoras descreve as respostas obtidas através da pesquisa bibliográfica, enquanto que a coluna das personagens representa as respostas colhidas através da análise das sessões, e, por fim, a coluna do Padrão replicado busca verificar quais comportamentos das personagens foram similares ou diferentes ao das aviadoras reais.

COMPORTAMENTOS	AVIADORAS	PERSONAGENS	PADRÃO REPLICADO
Respeito pela hierarquia militar e obediência ao comando.	São inúmeros os relatos de obediência e respeito, havendo poucas menções formais a qualquer mínima postura insubordinada.	Irina e Lydia demonstravam respeito, enquanto Olga alternava críticas sutis e obediência por temor, e Margaret possuía um comportamento de enfrentamento.	Irina e Margaret (PJ) reproduzem mais fielmente os comportamentos, porém a circunstância de leitura do livro base do jogo também permitiu às demais personagens uma base significativa de proximidade.
Dedicação à causa de libertação do território da URSS dos invasores Nazistas.	O mote principal das entrevistas e pesquisas foi a dedicação plena das aviadoras à causa e ao enfrentamento aos invasores.	Todas possuíam em níveis, ficando claro que Irina e Margaret eram as mais dedicadas - cada uma por suas próprias razões.	Irina reproduz com bastante fidelidade os ideais, motivações e elementos das aviadoras, em grande parte por sua leitura do livro base da pesquisa - diferencial das demais PJ.
Utilização de aeronaves defasadas com recursos	O maior recurso das Bruxas era o silêncio e	Todas estavam limitadas aos poucos meios	Todas as jogadoras têm conhecimento da realidade e

limitados para missões de risco.	a flexibilidade de movimentos que os aviões, antigos e frágeis, permitiam frente a estrutura avançada e poderosa do exército invasor.	disponíveis, porém algumas atitudes de Margaret permitiram acesso a melhores recursos.	por isso atuam no sentido de usar o que está a mão, porém Lydia e Olga (PJ) são as que mais demonstram proatividade em resolver situações com as limitações que o cenário e o sistema viabilizam.
Animosidade com o batalhão masculino e o preconceito de gênero sofrido pelas aviadoras.	No livro Base fica evidenciada a animosidade, principalmente quando a entrevistada deixa claro que não haviam homens no batalhão, fato que se acresce aos relatos de discriminação e desproporção no tratamento recebido pelas aviadoras.	Desde o começo da narrativa ficava claro o desdém sofrido pelas personagens, representado também na inferioridade dos recursos em comparação com os disponíveis ao batalhão masculino.	Olga e Margaret (PJ) desde o começo demonstram a maior animosidade com a situação discriminatória que as aviadoras sofrem, atuando diretamente em questionar, enfrentar e causando os mais relevantes conflitos por conta da circunstância – especialmente diante da invasão ao espaço aéreo do batalhão masculino.
Camaradagem e conflitos entre as aviadoras.	Os relatos deixam claro a rotina de conflitos entre as aviadoras, acirrados pela situação extrema que viviam e pela precariedade de recursos, mas também deixam claro que a camaradagem era em muitas das situações o meio de resolver tais conflitos.	Muitos dos conflitos tiveram sua origem justamente na situação de convivência das personagens, seja entre si ou com as PNJ, ao passo que várias das resoluções foram desenvolvidas através da camaradagem praticada por elas.	Todas as jogadoras desempenham condutas que se encaixam diretamente com o padrão, replicando quase integralmente o perfil das aviadoras conforme o material de referência. Em especial as PJ Olga e Margaret, respectivamente na cena com a aviadora (PNJ) que cometeu suicídio e com as situações decorrentes do teste de voo fracassado.

Através do comparativo utilizado foi possível encontrar a reprodução dos comportamentos utilizados como padrão, demonstrando que as personagens reproduziram mais do que os elementos gerais de comportamento, atitudes e conhecimentos sobre o cenário.

Especificamente, a fala da jogadora responsável pela PJ Irina demonstra que a preocupação em criar um personagem fiel ao cenário justificou uma pesquisa na literatura específica da história base, o que a levou a formalmente conceber uma homenagem à aviadora Irina Rakobolskaya conforme se verificou nos trechos colhidos aos 07m08s e 24m27s da transmissão da sessão 0:

“Eu tô lendo o Night Witches literatura (...) a minha personagem foi inspirada no livro”

“A Irina Sebrova, como eu disse no começo, ela foi inspirada na personagem principal da literatura que eu estou lendo”.

Igualmente, durante a sessão um a jogadora responsável por Margaret reproduz seu plano de utilizar uma gravação e faz questão de verbalizar que esta tática foi utilizada durante a segunda guerra, demonstrando um crescimento e uma maior informação sobre o cenário jogado do que na sessão anterior.

Aliado a isto, durante a sessão um tem-se uma maior dinâmica das jogadoras com os PNJ, além dos desdobramentos da cena em que as personagens Irina e Olga localizam a aviadora desaparecida. O diálogo que ocorre antes e depois da cena de suicídio da PNJ demonstra que ambas possuem maior domínio do cenário, das informações e conhecimentos sobre as jogadoras.

PADRÃO REPLICADO	OBJETIVOS RESPONDIDOS
Irina e Margaret (PJ) reproduzem mais fielmente os comportamentos, porém a circunstância de leitura do livro base do jogo também permitiu às demais personagens uma base significativa de proximidade.	As falas e comportamentos das jogadoras, aliadas à suas declarações, demonstraram que através do compartilhamento da narrativa ocorreu um processo que instigou a leitura pela proposta de subsidiar melhor a interpretação e às tomadas de decisões no jogo.
Irina reproduz com bastante fidelidade os ideais, motivações e elementos das aviadoras, em grande parte por sua leitura do livro base da pesquisa – diferencial das demais PJ.	Ter uma base histórica e literária deu mais profundidade à personagem Irina, que ficou nitidamente mais delineada pelos elementos que a jogadora obteve através do livro <i>Night Witches</i> e da história da aviadora Irina.
Todas as jogadoras têm conhecimento da realidade e por isso atuam no sentido de usar o que está a mão, porém Lydia e Olga (PJ) são as que mais demonstram proatividade em resolver situações com as limitações que o cenário e o sistema viabilizam.	Através da base como leitoras as jogadoras passam a controlar a narrativa com outra perspectiva, que levam ao jogo no processo de decidir o destino do enredo; sua deliberação não é mais passiva, uma vez que na posição de jogador terá de arcar com as consequências

	para seu personagem, sopesando eventuais escolhas como autor, leitor e jogador.
Olga e Margaret (PJ) desde o começo demonstram a maior animosidade com a situação discriminatória que as aviadoras sofrem, atuando diretamente em questionar, enfrentar e causando os mais relevantes conflitos por conta da circunstância – especialmente diante da invasão ao espaço aéreo do batalhão masculino.	Tendo o controle da narrativa os jogadores possuem interesse em deter um leque maior de informações, uma vez que poderão alcançar qualquer destino final para o enredo. Desta forma, instiga-se o domínio por maiores informações e, por conseguinte, provoca-se o interesse leitor pela literatura base do cenário.

Nossa leitura sobre os resultados obtidos deixa claro que o jogo de RPG provocou, instigou e fomentou o interesse pela leitura, no momento em que os jogadores verificaram que munidos de maiores informações poderiam controlar mais a narrativa e terem melhores resultados para seus personagens.

Aliado a isto, o interesse pelo cenário também se provou um elemento que incentiva a leitura, uma vez que o interesse ou o gosto pelos elementos do local onde se passa o jogo também serve como catalisador para que o leitor busque maiores informações. Gostar de uma determinada temática cultural ou histórica mostra-se uma razão que leve os jogadores a procurar novas fontes de informação sobre ela, e, assim, ler mais sobre o tema.

Todos esses elementos deixam claro que diretamente a narrativa compartilhada no RPG influenciou na formação leitora dos jogadores, instigando e incentivando a leitura na busca por elementos direta ou indiretamente ligadas ao cenário do jogo, além de conhecimentos técnicos que pudessem auxiliar durante as escolhas exercidas pelos personagens no jogo.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da jornada que este trabalho representou tivemos a oportunidade de compreender de forma mais profunda a realidade da formação leitora, bem como conectar esses elementos teóricos com a aplicação prática através de uma ferramenta que possibilitasse despertasse o interesse do leitor pela literatura.

Com esse objetivo em mente traçamos um fenômeno a ser estudado para responder a pergunta formulada: A narrativa compartilhada desperta o interesse pela literatura através dos jogos de RPG? Fizemos pesquisa bibliográfica e desenvolvemos um estudo de caso para responder a esse questionamento, estabelecendo objetivos a serem enfrentados para, desta forma, obter uma resposta sobre o tema investigado.

Inicialmente foram apresentados os referenciais teóricos que nortearam o trabalho, os quais foram a base epistemológica para a realização da pesquisa bibliográfica e supedâneo científico do qual partimos para as análises realizadas. Com base nisso estabelecemos os elementos a serem levantados e analisados dentro da pesquisa bibliográfica, especialmente direcionando para o estudo de caso que foi realizado.

Nesse sentido, através do levantamento de dados bibliográficos traçamos um roteiro que explicitasse os pontos mais relevantes sobre a matéria, explicando o que é o RPG e submergindo na realidade do jogo – para, desta forma, nos ambientar no objeto pesquisado e desenvolver a percepção necessária à resolução da pergunta de pesquisa.

Importante considerar que a análise da pesquisa bibliográfica buscou seguir um caminho diverso da realizada em outros trabalhos, os quais abordavam o RPG de forma superficial e meramente tocando a sua superfície. Entendemos que a própria realização da pesquisa exigiria uma variação do que já fora exposto sobre o tema.

Por isso decidimos ir além da conceituação e exposição histórica, referenciando os autores que já trataram do tema sob esse prisma, e focando em outros elementos relevantes. Essa parte do trabalho abordou os cenários e sistemas de RPG, além de temas mais recentes como jogo sem mestre e o próprio *metagame*, uma vez que esses assuntos deram base ao desenvolvimento da pesquisa.

Entendemos que para um trabalho sobre formação leitora o RPG possui um interesse maior quando se avalia sua oralidade associada com a autoria, por isso o foco na temática de cenários, *lore* e compartilhamento da narrativa: são nesses pontos que verificamos a maior relevância do jogo de *roleplay* para a literatura.

Possibilitar que o leitor crie seu personagem para viver no mundo de seu livro preferido é uma ferramenta que estimula a formação leitora, e tivemos a oportunidade de verificar isto quando analisamos o caso estudado e como o interesse foi despertado pela possibilidade de viver (ainda que de maneira encenada) uma realidade e contexto históricos.

Diante disto foi que através da pesquisa bibliográfica respondemos os objetivos específicos ao analisar o *lore* dos jogos de RPG, constatando o peso da literatura dos jogos para a interpretação e para o próprio jogo – especialmente considerando os exemplos nos quais deter conhecimento sobre o mundo do jogo é essencial para jogar.

O exemplos *Lobisomem: O Apocalipse* e *Tormenta* são demonstrações da forma como a literatura do RPG impacta os jogadores, os quais necessitam de vários livros para posicionar o jogador dentro do momento e do contexto do Jogo. A quantidade de suplementos, livros e textos que os jogadores de RPG precisam para jogar mostra a sua relevância para a formação leitora.

E não apensa isto, o exemplo do RPG brasileiro *Tormenta* vai além quando exporta a literatura do cenário para fora do próprio jogo, tendo sido escritos romances baseados naquele mundo onde ocorrem os jogos e tendo os personagens desse cenário em produções literárias para além do RPG.

Desta forma, quando chegamos no estudo de caso temos elementos mais do que suficientes para analisar as sessões de jogo escolhidas e depreender, daí, que efetivamente o RPG pode despertar o interesse pela literatura através da narrativa compartilhada dentro do jogo.

Pudemos constatar que a literatura influencia na atuação do jogador de RPG e que a narrativa compartilhada instiga o interesse pela literatura do jogo ao possibilitar uma maior imersão e maior leque de escolhas para os jogadores.

Nossa leitura sobre os resultados obtidos deixa claro que o jogo de RPG provocou, instigou e fomentou o interesse pela leitura, no momento em que os jogadores verificaram que munidos de maiores informações poderiam controlar mais a narrativa e terem melhores resultados para seus personagens.

Aliado a isto, o interesse pelo cenário também se provou um elemento que incentiva a leitura, uma vez que o interesse ou o gosto pelos elementos do local onde se passa o jogo também serve como catalisador para que o leitor busque maiores informações. Gostar de uma determinada temática cultural ou histórica mostra-se uma razão que leve os jogadores a procurar novas fontes de informação sobre ela, e, assim, ler mais sobre o tema.

Especificamente, a fala da jogadora responsável pela PJ Irina demonstra que a preocupação em criar um personagem fiel ao cenário justificou uma pesquisa na literatura específica da história base, o que a levou a formalmente conceber uma homenagem à aviadora Irina Rakobolskaya conforme se verificou nos trechos colhidos aos 07m08s e 24m27s da transmissão da sessão 0:

“Eu tô lendo o Night Witches literatura (...) a minha personagem foi inspirada no livro”

“A Irina Sebrova, como eu disse no começo, ela foi inspirada na personagem principal da literatura que eu estou lendo”.

Igualmente, durante a sessão um a jogadora responsável por Margaret reproduz seu plano de utilizar uma gravação e faz questão de verbalizar que esta tática foi utilizada durante a segunda guerra, demonstrando um crescimento e uma maior informação sobre o cenário jogado do que na sessão anterior.

Constatamos efetivamente que o RPG, através da narrativa compartilhada, incentiva a formação leitora e qualifica o processo de leitura quando estimula, incentiva e provoca o jogador a ler mais – sobre o jogo, o sistema, o cenário e outras informações que acabam surgindo.

Ficamos satisfeitos com o resultado, outrossim compreendemos que a limitação causada pela pandemia do Covid-19, e até pela curta duração do curso de especialização, impossibilitou uma pesquisa mais ampla sobre o tema.

Contudo, a temática se mostrou interessante e suscetível de maiores digressões, especialmente considerando o tema de que muitos jogadores de RPG são leitores assíduos das produções e não leem mais nenhum outro tipo de literatura. Acreditamos que o próximo passo será investigar como o RPG pode ser a primeira, ou única, fonte de leitura de muitos jogadores; sendo, desta forma, mecanismo para qualificar a formação leitora.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Maiara Alvim de. Leitores e autores na era da web 2.0 : webcomics, narrativas hipertextuais e participação. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de pós Graduação em Estudos Literários, 2019.

As Bruxas da Noite. 2017. Disponível em :<<https://aventurandose.wordpress.com/2017/03/09/as-bruxas-da-noite/>>. Acesso em: 09 abr. 2021

A narrativa compartilhada. 2015 Disponível em:<<http://cronicasRPG.com.br/?p=1726>>. Acesso em: 19 nov. 2020

BENVENISTE, Émile. Estrutura das relações de pessoa no verbo. In: Problemas de Lingüística Geral I. 3 ed. São Paulo: Pontes, 1991.

BENVENISTE, Émile. O aparelho formal da enunciação. In: Problemas de Lingüística Geral II. 3 ed. São Paulo: Pontes, 1989.

BENVENISTE, Émile. A natureza dos pronomes. In: Problemas de Lingüística Geral I. 3 ed. São Paulo: Pontes, 1991.

BENVENISTE, Émile. Da subjetividade na linguagem. In: Problemas de Lingüística Geral I. 3 ed. São Paulo: Pontes, 1991.

BORGES, Pedro. *A narrativa compartilhada*. 2015 Disponível em:<<http://cronicasRPG.com.br/?p=1726>>. Acesso em: 19 nov. 2020

CALDELA, Leonel. Guia da Trilogia. Porto Alegre: Jambô, 2011.

CAMBRIDGE DICTIONARY, Disponível em <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/lore>. Acesso em 19 nov. 2019.

CASSARO, Marcelo, SALADINO, Rogério, TREVISAN, José Mauro. *Dragão Brasil: O Reinado*. 1 ed. São Paulo: Trama, 2004.

COOK, Monte, TWEET, Jonathan, WILLIANS, Skip. *Dungeons&Dragons, Livro do Jogador - Livro de Regras Básicas I*. São Paulo: Devir, 2001.

COOK, Monte, TWEET, Jonathan, WILLIANS, Skip. *Dungeons&Dragons, Livro do Mestre - Livro de Regras Básicas II*. São Paulo: Devir, 2001.

COOK, Monte, TWEET, Jonathan, WILLIANS, Skip. *Dungeons&Dragons, Livro dos Monstros - Livro de Regras Básicas III*. São Paulo: Devir, 2002.

CUPERTINO, Edson Ribeiro, *Vamos Jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria*. 2008. 132f. Dissertação de Mestrado – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

FOUCAULT, Michel. "Qu'est-ce qu'un auteur?". in *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, 63e année, n.o 3. juillet-septembre 1969, pp. 73-95 (suivi d'une discussion: pp. 96-104. disponível em <http://www2.eca.usp.br/Ciencias.Linguagem/L3FoucaultAutor.pdf>. Acesso em 09/03/2021.

FREIRE, Paulo Freire, *A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam*. 23 ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989

GALEMBECK, Paulo de Tarso. A LINGÜÍSTICA TEXTUAL E SEUS MAIS RECENTES AVANÇOS. <http://www.filologia.org.br/ixcnlf/5/06.htm>. acesso em 20/02/2021.

GASPARINI, N. A leitura de textos em língua estrangeira “entre” a ideologia, a estrutura da linguagem e o desejo: uma abordagem discursiva. In: *Rev. Brasileira de Linguística Aplicada*, v.3, n. 1, 25-184, 2003

HILLESHEIM, Betina, CRUZ, Lílian Rodrigues da, CAVAGNOL, Karen Cristina, & MARQUETTO, Virgínia da Silva. (2011). *Leitura: entre leitor e texto. Fractal: Revista de Psicologia*, 23(2), 305-315.

HUTCHEON, L. *Narcissistic Narrative: the metafictional paradox*. New York: Methuen, 1984.

JOSÉ AROLDO DA SILVA. *Discutindo sobre leitura*. Letras Escreve – Revista de Estudos Linguísticos e Literários do Curso de Letras-UNIFAP, Vol. 1, Nº 1 - Janeiro a Junho de 2011.

MUNARI, Ana Cláudia. *Literatura e internet*. Semana de Letras (11. : 2011 : Porto Alegre, RS), O cotidiano das letras : anais [recurso eletrônico] / 11. org. Jocelyne Bocchese ... [et al.], FALE/PUCRS ; coord. Vera Teixeira Aguiar. – Dados eletrônicos – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2011.

MUSSALIM, Fernanda, BENTES, Anna Christina. *Introdução à lingüística: domínios e fronteiras*. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2017.

NOGUEIRA, Diogo. <http://www.pontosdeexperiencia.com.br/2012/07/um-pouco-sobre-jogos-de-narrativa.html#more>. Acesso em 19 nov 2020.

REIN-HAGEN, Mark. *Lobisomem, O Apocalipse*. 1ª ed. São Paulo: Devir, 1996.

RIBEIRO, Darcy. *Gentidades*. 1. ed. 1ª reimpressão. Porto Alegre: L&PM. 2011.

RODRIGUES, Vladimir Wanderley de Lima. *Elementos constitutivos da narrativa análise do corpus de uma narrativa de RPG*. 2018. 95f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2015.

SILVA, Fábio Junior, ALMEIDA, Priscila Rosane Pereira. *A IMPORTÂNCIA DO USO DA LEITURA EM SALA DE AULA: UMA FERRAMENTA FUNDAMENTAL PARA O*

DESENVOLVIMENTO ENSINO APRENDIZAGEM. Santa Maria: AINPG. 2014. Acesso em 20 jul. 2020.

SQUIRE, Corine. What is narrative? v. 14. n. 2. Porto Alegre: Civitas, 2014.

SILVA, Ulissivaldo Caetano Costa da. CRIAÇÃO DE NARRATIVAS MEDIADAS PELO RPG SOLO: CONTRIBUTO PARA O DESENVOLVIMENTO DA COMPETÊNCIA ESCRITORA DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL. Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Mamanguape-PB. 2020.

TOLKIEN, J.R.R. *Árvore e Folha*; tradução de Ronald Eduard Kyrmse. - 2ª ed. - São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

ZILBERMAN, Regina. Recepção e leitura no horizonte da literatura. *Alea*, Rio de Janeiro, v.10, n. 1, p. 85-97, June 2008. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-06X2008000100006&lng=en&nrm=iso>. acesso em 18 Mar. 2021.