

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ESTUDOS DE LITERATURA
LITERATURA COMPARADA

**RPG E LITERATURA: MÍDIA E CONTATOS
INTERTEXTUAIS**

THIAGO GOULART PRIETTO

PORTO ALEGRE

2015

THIAGO GOULART PRIETTO

**RPG E LITERATURA: MÍDIA E CONTATOS
INTERTEXTUAIS**

Dissertação de Mestrado, em Literatura Comparada, apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Michael Korfmann

PORTO ALEGRE

2015

CIP - Catalogação na Publicação

Goulart Prietto, Thiago
RPG e Literatura: Mídia e Contatos Intertextuais /
Thiago Goulart Prietto. -- 2015.
126 f.

Orientador: Michael Korfmann.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de
Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2015.

1. RPG. 2. Literatura. 3. Intertextualidade. 4.
Wargames. I. Korfmann, Michael, orient. II. Título.

*Dedico este trabalho a minha
querida Denise, que muito me
apoiou nesta longa jornada.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos os envolvidos, direta ou indiretamente. Os professores de todas as disciplinas cursadas, os professores da graduação que tiveram enorme influência nas minhas escolhas, a professora que orientou meu estágio de docência, Elaine Indrusiak; meu orientador, professor Michael Korfmann e a todos os colegas que proporcionaram excelentes discussões nas aulas do Mestrado. Agradeço também aos criadores do jogo de RPG, *Dungeons and Dragons*, que com sua criatividade imensa, mudaram o mundo deixando como legado este jogo de interações e criações narrativas coletivas, um jogo que coloca as pessoas frente a frente, para juntas desfrutarem de viagens por locais fantásticos! Agradeço meus pais e familiares pelo inestimável apoio, assim como agradeço a paciência, apoio e compreensão da minha querida Denise, durante as minhas muitas ausências na elaboração deste trabalho. A todos, meu muito obrigado!

“O homem só é homem plenamente quando joga”

Schiller

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar as correlações intertextuais entre mídias diversas, especificamente, os *Role-Playing Games*, tendo por base o primeiro jogo criado, *Dungeons and Dragons*, os *wargames* e a literatura. Ao investigar história do jogo, é visível os diversos contatos travados entre a literatura e os *wargames* como principal ponto de confluência no surgimento dos jogos de RPG. Assim, a partir da análise dos focos de transição e influência entre mídias em geral, será realizado um mapeamento do processo de assimilação e intertextualidade entre os objetos referidos, especificamente, *Dungeons and Dragons*, *wargames* e literatura, de modo a refletir sobre os resultados, limites e mudanças ocasionadas pelo intercâmbio destas mídias. Conseqüentemente, a comparação entre o jogo de RPG, literatura e os *wargames*, procura também apresentar ao leitor este universo de relações entre mídias, tendo o RPG como foco. Para muitos, a cultura do jogo, principalmente do RPG, é deveras desconhecida. Logo, além de mapear intertextualidades através da origem do jogo, faz-se imperativo apresentar este mundo “único” àqueles que não o conheciam previamente.

Palavras-chave: RPG, literatura, *wargames*, intertextualidade, mídias.

ABSTRACT

This work analyzes the intertextual relations between media, specifically the Role-Playing Games, considering the first one *Dungeons and Dragons* (created in 1974) as well as *wargames* and literature, their relations and results that were produced in this process. *Dungeons and Dragons*, through a historical investigation, is an example of the establishment of communication between media and its characteristics, visible in literature and *wargames*, which was responsible for the creation of the game itself. That way, considering the analysis of these transition points of influence on media, in a general manner, it will be mapped the whole process of assimilation and intertextuality between the three subjects mentioned, therefore displaying the results, limits and changes promoted by the exchange of common aspects in those media. Therefore, the comparison between RolePlaying Games, literature and *wargames*, aims to present to the reader these relations in the Medium, RPG the focus. To many people, the game culture, the RPG culture is completely unknown to. So, besides mapping intertextualities through the game origin, it is quietly relevant to present to a broader audience this “unique world” to those that may not know it.

Key-words: RPG, literature, *wargames*, intertextuality, media.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. MÍDIA, CULTURA E SOCIEDADE: CONTATOS, EMBATES E CONVERGÊNCIA NO SISTEMA DE MÍDIAS	19
1.1 ORALIDADE E SISTEMA DE MÍDIAS	20
1.2 EMERGÊNCIA E SURGIMENTO DE NOVAS MÍDIAS: MÍDIAS E ARTES EM CONTATO.....	35
1.3 A CONVERGÊNCIA NAS MÍDIAS E NOS PROCESSOS DE ENTRETENIMENTO E INFORMAÇÃO	44
2. <i>DUNGEONS AND DRAGONS</i> E <i>WARGAMES</i> : HISTÓRIA, CONTATOS E EMPRÉSTIMOS.....	51
2.1 <i>WARGAMES</i> E <i>DUNGEONS AND DRAGONS</i>	60
2.2 <i>DUNGEONS AND DRAGONS</i>	75
2.2.1 Um Jogo de Exploração e Interação.....	76
2.2.2 <i>Dungeons and Dragons</i> e suas Características	79
2.2.3 Pânico RPG e a Mudança de Paradigmas na Ambientação de D&D.....	86
3. LITERATURA E <i>DUNGEONS AND DRAGONS</i> : INTERTEXTUALIDADE CONTÍNUA	91
3.1 INFLUÊNCIAS E DIÁLOGOS.....	92
3.1.1 A Fusão entre Mídias	97
3.2. PARA ALÉM DE <i>DUNGEONS AND DRAGONS</i>	103
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	106
REFERÊNCIAS	109
ANEXOS.....	114

INTRODUÇÃO

No prefácio do consagrado texto *Uma História Social da Mídia: De Gutemberg à Internet* (2006), os autores Peter Burke e Asa Briggs demonstram a importância de relação entre o passado e o presente para os estudos de mídia. Ambos acreditam que mesmo com o aparecimento de novas tecnologias e formas de comunicação, o livro continuará existindo concomitantemente a essas novas mídias. As diversas manifestações de estruturas de comunicação vão ocorrer num contexto de coexistência entre novas e velhas mídias. Assim, é possível dizer que existem constantes contatos intertextuais, seja na distribuição e monopólio do conhecimento, seja enquanto meio de dominação política ou como forma de desenvolvimento tecnológico, e até mesmo como motivação e fonte de entretenimento. Tanto a arte quanto as muitas formas de comunicação, nas suas trajetórias históricas, se inter-relacionam de modo a situar a proliferação de mídias que coexistem e se coadunam num perene movimento de empréstimos, apropriações e adaptações. Por isso, se faz deveras relevante entender o percurso histórico destas realidades culturais, para, desta forma, compreender quais processos ainda se encontram ativos na formatação de novas mídias, quais fatores estão envolvidos nestes contatos, quais os modos de recepção de tais fenômenos. É neste ponto de encontro, de confluência intermediática que este trabalho vai se estruturar e se desenvolver.

Marshal McLuhan, na famosa *Galáxia de Gutemberg* (1972, p.57) aponta que: “Não estamos, como anteriormente, limitados a uma só cultura – a uma única razão e proporção entre os sentidos humanos”. Assim, mesmo que ainda mantenha sua relevância e importância, a estrutura tipográfica invariavelmente convive e é justaposta aos mecanismos audiovisuais. Em se tratando de literatura, esta enquanto centro de cultura, local designado e utilizado como produção de visões e interpretações do mundo,

exemplificada e vastamente operada através da figura do livro impresso, é reconhecível seu deslocamento enquanto parte das grandes estruturas de manifestação cultural, sendo que anteriormente mantinha-se como centro de referência. Tal deslocamento demonstra que há uma dada conectividade entre diversas referências transmidiais. Há transposição de linguagens e mídias para diversos espaços de comunicação e expressão artística, interações múltiplas dotadas de um complexo estado de recepção, ação e intervenção entre os diversos atores envolvidos. O que McLuhan enfatiza é que o embate lançado pelo encontro entre escrita e oralidade, se expande se considerarmos que o homem de hoje não tem mais como centralidade seu *status* tipográfico, mas sim um ambiente de múltiplas interações, pois que: “toda tecnologia gradualmente cria um ambiente humano totalmente novo. Os ambientes não são envoltórios passivos, mas processos ativos” (MCLUHAN, 1972, p.10).

Por isso, faz-se necessário compreender que o movimento entre as mídias ocorre de modo a ampliar sua trajetória histórica, corroborando tendências, gerando contatos e reverberações. Desse modo, é importante demarcar que este texto tem por objetivo correlacionar e mapear as intertextualidades manifestas entre os jogos de RPG¹ (tendo *Dungeons and Dragons* como objeto principal de análise), os *wargames* e a literatura, com intuito de demonstrar que tal fenômeno de interação transmidiática de maneira alguma surge gratuitamente, muito menos isoladamente. Por isso, ao verificar e analisar os processos históricos de contatos entre as mídias e a literatura, é perceptível que movimentos de coadunação, interpelação e conectividade entre centros de referência plurimidiais diversos ocorre com uma dada frequência ao longo da história num conjunto de movimentos culturais, sociais e materiais. A literatura sempre esteve em contato com outras mídias e as influenciou intensamente ao longo da história, assim

¹ *Role-Playing Game*, em tradução livre, jogos de interpretação de papéis. Jogo de mesa em que se usam livros, lápis, papel e dados multifacetados para criação coletiva de narrativas ficcionais.

como estas muitas mídias mantiveram contato com a literatura, inclusive alterando-a em diversos momentos. O RPG, por sua vez, trata-se de uma recente mídia que nasceu a partir destes contatos, todavia ampliou sua zona de alcance narrativo, influenciando profundamente jogos digitais, revistas em quadrinhos, cinema e literatura. Logo, o que se procura verificar e mapear são as origens e os antecedentes destes contatos, perscrutando atentamente a história, de modo a visualizar estes inevitáveis encontros, contatos intertextuais. Assim, faz-se necessário entender para quais momentos históricos concernentes às mídias, às origens do jogo, apontam, além de compreender quais conceitos são indispensáveis ao entendimento do raciocínio aqui empreendido; e por último, mas não menos importante, sempre ter mente o papel de correlação e constante contato que o jogo estabelece, tanto com a literatura assim como com outras mídias.

Todavia, é importante familiarizar o leitor com muitos dos termos utilizados amplamente neste texto, para assim prosseguir com as reflexões e análises propostas na elaboração desta dissertação. Além disso, os aspectos teóricos envolvendo o caráter intertextual de confluência entre diferentes mídias serão constantemente relacionados ao longo de todas as partes do trabalho, demonstrando, sempre que possíveis, quais elementos teóricos são necessários para a discussão. Não haverá uma única parte para analisar tais aspectos, todavia, serão mencionados e explorados na medida em que se tornarem imperativos à análise proposta.

Por *wargames*² entende-se jogos de caráter de simulação de batalhas em larga escala (ou seja, entre exércitos) através do uso de miniaturas, de modo a testar as habilidades estratégicas dos participantes. O jogo tem na sua origem parentesco com

² Não há consenso em relação à grafia do termo. Neste trabalho, optou-se por mantê-lo como uma única palavra, em fonte itálica. Todavia, em diversas referências, aparece tanto junto quanto como duas palavras separadas.

jogos de tabuleiro e especificamente o xadrez. Foi utilizado na Alemanha pré-unificação como um meio de treinamento de baixo custo das habilidades de estratégia e guerra dos seus soldados e oficiais, posteriormente se expandindo pelo resto da Europa. Muito tempo depois vai a passar a ser amplamente comercializado, ao ponto de servir como influência para a criação dos jogos de RPG. Detalhes sobre este jogo e sua história são discutidos na segunda parte deste texto.

RPG é a sigla, em inglês, para Role Playing Game, ou jogos de interpretação de papéis, numa tradução livre. O jogo surgiu na metade dos anos setenta, nos EUA, como uma derivação dos já mencionados jogos de guerra, os *wargames*, muito comuns à época. O jogo de RPG, também é chamado de RPG de mesa, pela necessidade de diferenciação de jogos eletrônicos ou outros jogos como *boardgames* e *cardgames*. O jogo nada mais é do que um momento narrativo em que várias pessoas assumem o papel imaginado de uma personagem com o intuito de protagonizar uma situação narrativa em que um desafio específico é apresentado aos jogadores. Um dos jogadores é chamado de mestre do jogo, ou simplesmente, mestre³. O mestre é aquele que coordena a narrativa, o jogo em si, e todas as demais personagens que não as dos jogadores, os chamados *npcs* (*non-player characters* em inglês, e em tradução livre, personagens do mestre ou personagens não-jogadores). O mestre é aquele que apresenta o desafio a ser enfrentado pelos jogadores, é o responsável pela criação inicial do cenário de campanha ou o “mundo” de jogo, assim como deve estar familiarizado com as regras que serão utilizadas.

Para se estabelecer um jogo de RPG, faz-se necessário os seguintes elementos: o grupo de jogadores, o livro de regras onde constará o modo de jogo, a temática, e o

³ Mestre do jogo ou *Dungeon Master*, aquele que conduz o jogo. Maiores informações na segunda parte do trabalho.

sistema de regras para a criação de personagens; lápis e papel para o registro das características das personagens, da narrativa e do jogo; dados multifacetados ou dados poliédricos como são chamados, e por último, o cenário de campanha em si, local em que ocorre a ação do jogo. Por exemplo, nas obras de o Senhor dos Anéis, de J.R.R. Tolkien, a Terra-Média é o cenário de campanha. Todo jogo de RPG prescinde um cenário de campanha onde se passarão os jogos, podendo ser este cenário pré-estabelecido ou até inventado, criado pelos jogadores e mestre.

Desse modo, o que se pretende neste trabalho é delimitar as conexões intertextuais e interdisciplinares oriundas das relações entre a literatura e diferentes mídias, mediante o exemplo mais marcante de junção da própria literatura e os *wargames* enquanto gênese para o RPG. Portanto, colocar-se-á em evidência os limites e trajetos entre os contatos estabelecidos entre literatura, RPG e *wargames*, além de refletir sobre quais aspectos são intercambiados nas passagens e desvios entre estes elementos. O que ocorre nestes processos? Quais os resultados destes intercâmbios? Basicamente, um jogo de RPG é necessariamente um momento de interação dos jogadores com um mundo fictício imaginado e desenvolvido coletivamente. Ele pressupõe interação, improvisação, e capacidade de resolução de problemas e desafios a partir da análise dos mesmos. Como isso se correlaciona com a literatura? A elaboração de narrativas ficcionais coletivas simula o processo criador da literatura? O RPG em toda a sua essência é um jogo, um divertimento, a criação de um espaço temporal simbólico para além da realidade imediatamente visível dos jogadores. Isso proporciona um distanciamento desta “realidade” permitindo um olhar diferenciado em relação a ela, mais ou menos o que um autor faz ao se debruçar na sua criação literária. Ou seja, quais movimentos são realizados ao coadunarem-se, *wargames* ou jogos de guerra e literatura fantástica, especificamente o subgênero de fantasia? Quais seriam os vestígios, os

rastros deixados por estes contatos transmidiáticos? É o que esta dissertação vai procurar responder.

O objetivo principal deste texto é, através da descrição e análise da história do primeiro jogo de RPG, *Dungeons and Dragons*⁴, estabelecer através da leitura e levantamento de fatos históricos específicos, a relação de constante diálogo e contato entre diversos tipo de mídias que ocasionou a criação do jogo. Tal fenômeno de integração, influência e empréstimo, por fim, de relações intertextuais, não se trata de um movimento histórico inédito, já que tal processo intertextual e interdisciplinar vem se manifestando ao longo da história da arte e das mídias em geral, de diversas maneiras; portanto, é possível dizer que a correlação entre literatura e os *wargames*, tendo por resultado os jogos de RPG, não foi o primeiro e nem será o último contato entre redes de significação intertextual transmidiática. Assim, importante é verificar as possibilidades de relação intertextuais entre a literatura e estas outras mídias⁵, que se manifesta enquanto momento lúdico de contação de histórias, mesclando a oralidade do narrado e o registro escrito para ambientação e assessoramento da realização do jogo. Este movimento de esclarecimento também procura evidenciar e apresentar o jogo de RPG e suas múltiplas relações com a literatura e os *wargames*, a um público que o desconhece, a um público que talvez não tenha jogado ou lido sobre o assunto. O mapeamento destas intertextualidades serve para demarcar a existência de um fenômeno cultural amplo e extremamente complexo, os jogos de RPG.

Tais jogos, enquanto soma de duas mídias distintas (literatura e *wargames*) resultaram numa nova forma de interação social, de entretenimento cultural narrativo. O

⁴ *Dungeons and Dragons* tal como descrito, refere-se ao jogo em toda a sua história, considerando todas as suas edições. Quando o texto se dirigir a uma edição específica, será informada qual edição com a devida referência.

⁵ Por Mídias compreende-se toda e qualquer estrutura de veiculação de conteúdo através de uma forma específica, englobando manuscritos, livros impressos, cartas, assim como as mídias mais recentes, como internet e jogos digitais.

nascimento do RPG se deu nos EUA, em 1974, tendo por nome *Dungeons and Dragons*, ou D&D, de forma abreviada. Este jogo procura captar os elementos notórios de textos da literatura fantástica lidos continuamente pelos autores do primeiro jogo, Gary Gygax e Dave Arneson.

O RPG, nesse caso específico, o *D&D*, em 1974, vai se desenvolver num período em que não se encontrava completamente desenvolvido o campo dos jogos. Num momento histórico pré-Internet e pré-videogames, o RPG encontrou terreno propício para o seu “nascimento”. Fruto da união entre literatura e *wargames*, a criação de *D&D* vai se dar numa transição entre a prática da leitura individual e criação de universos fantásticos particulares, acrescido da atividade coletiva lúdica, que adiciona o elemento competitivo (oriundo dos *wargames*) de interação entre os jogadores gerando um jogo que se move para além disso; vai em direção a um momento de interação narrativa, lúdica e ficcional, adicionando ao espectro literário, enquanto catalisador narrativo de elementos do imaginário e de mitologias diversas, o caráter de um “game”, ou seja, que envolve o aspecto aleatório do acaso e da sorte que auxilia a definir os rumos da narração, excluindo a carga competitiva dos *wargames* que procura divisar um vencedor ou perdedor para o jogo de RPG.

Outro ponto importante na análise do jogo se dá ao percebê-lo enquanto um construto cultural que se manifesta num contexto de convergência ou cultura da convergência, de acordo com Henry Jenkins (JENKINS, 2008). No livro, Jenkins afirma que nos encontramos numa dita cultura de convergência, em que, a maneira como nos relacionamos com os artefatos das mídias seja em parâmetros de entretenimento ou informação, se manifesta de forma amplificada, correlacionada, intercalando agentes e seus objetos de apreciação num complexo processo de colisões entre diferentes modos e práticas culturais em relação aos meios que forjam laços e contatos entre as pessoas. A

cultura da convergência não decreta a morte das velhas mídias, o que vai ao encontro do que Burke e Briggs afirmam; pelo contrário, percebe um funcionamento em constante contato entre essas mídias, sejam novas ou velhas, envolvendo ativamente aqueles que produzem e aqueles que consomem os diversos produtos informacionais e de entretenimento. Logo, a chamada cultura da convergência é um evento multiplataformas e transmidiático que tem implicações sociais e culturais, gerador de práticas e protocolos de conduta, ao mesmo tempo em que colocam em contraponto e colisão novas e velhas mídias que se espalham num grande conjunto de ideias e conteúdo, visualizável através da constante interação de indivíduos ativos nos seus modos de consumo de informação, tecnologia e entretenimento.

Tanto os jogos digitais, quanto os jogos de RPG participam ativamente deste contexto, já que o jogo aqui analisado apropria-se de elementos textuais e orais, é influenciado por revistas em quadrinhos, cinema, música, literatura e outros tipos de jogos, para se manifestar em constantes movimentos de intertextualidade e interdisciplinaridade plurimidiáticas que acionam uma vasta rede de correlações culturais.

Portanto, para que se divise e entenda o processo de manifestação deste jogo enquanto nova mídia, oriunda de uma junção entre outras duas formas de comunicação, enquanto um exemplo de produto cultural estabelecido numa cultura em convergência, é preciso revisitar historicamente os pilares que constituem a trajetória das mídias em geral.

Para tanto, o trabalho será dividido em três partes, de modo a contemplar minuciosamente as características que compõem uma trajetória de contatos entre a literatura e outras mídias, tendo como foco os jogos de RPG. Na primeira parte do trabalho, será feita uma descrição histórica relativa aos contatos da literatura com outras

manifestações artísticas e midiáticas, especificamente, a pintura, a fotografia e o cinema, entre outros, assim como serão analisados aspectos que envolvem as correlações entre oralidade e escrita, impacto dos livros impressos e outros tópicos concernentes ao tema de confluência de mídias e sua manifestação cultural. Desse modo será possível perceber que tais relações e conexões intertextuais ocorreram em vários momentos ao longo da nossa história, demonstrando que os jogos de RPG não são os únicos e muito menos os primeiros processos de correlação intermediária que influenciaram e foram influenciados pela literatura, pelo contrário: o jogo se trata de mais uma das inúmeras formas de aproximação e apropriação de aspectos de cunho literário, precedido pela pintura e outros produtos culturais. Na segunda parte do trabalho, será feita a definição, de modo aprofundado, dos jogos de RPG, utilizando os conceitos de vários autores para fundamentar a estrutura e funcionamento do jogo. Após isso, na mesma seção, prossegue-se a discussão tendo por foco o jogo *Dungeons and Dragons* o primeiro RPG lançado e um dos mais famosos, delineando através da sua longa história a vasta relação deste com os *wargames*, jogos que representam ou simulam batalhas através do uso de miniaturas, derivados das práticas de treinamento de estratégias militares, possuindo relação inclusive com o xadrez e outros jogos ainda mais antigos. Basicamente, todo aspecto de jogo no sentido de regras e um sistema de gestão dos acontecimentos no RPG é oriundo dos *wargames*, a destacar o uso de dados para a resolução de ações, por exemplo. A história do jogo será demonstrada, suas edições explicadas, assim como as inúmeras mudanças que ocorreram ao longo dos 40 anos do jogo.

Na última parte serão abordadas as discussões atuais em relação ao RPG. O foco do trabalho se encontra na longa história de *Dungeons and Dragons*, porém, muito se desenvolveu neste grande período e muitos outros jogos passaram a integrar essa vasta

gama de entretenimento alçada pelo RPG. Além disso, também serão tratados os aspectos e elementos literários que compuseram a matriz narrativa do jogo. Aqui serão verificados quais gêneros literários são referenciados, quais são os mais recorrentes, como por exemplo, o gênero que determina o tipo de jogo de RPG aqui analisado, aquele que é comumente chamado de “Fantasia Medieval”, mesmo considerando que existem muitos outros tipos de jogos de RPG, de diferentes gêneros (como horror e ficção científica) além do *Dungeons and Dragons*.

1. MÍDIA, CULTURA E SOCIEDADE: CONTATOS, EMBATES E CONVERGÊNCIA NO SISTEMA DE MÍDIAS

Podemos considerar o RPG como uma dada estrutura narrativa produtora de ficção em âmbito coletivo, uma mídia que interage e sempre interagiu com outras mídias, delimitando sua formatação e local de manifestação. Estes contatos intermediáticos não estão de modo algum restritos a determinados períodos de tempo, pois que continuamente mídias colidem e delas novas mídias resultam, acionando novos modos de ficcionalização e de repaginação da realidade. Como o foco deste trabalho é relatar o conjunto destas ocorrências, do RPG com os *wargames* e a literatura, e definido o que é percebido enquanto um jogo de RPG, passemos à interpelação daquilo que ocorre através das muitas formas de manifestação no sistema de mídias, sempre tendo como principal objetivo, a verificação de que tais contatos são movimentos constantes na trajetória histórica seja nos meios de comunicação, seja nas artes ou nos jogos aqui apresentados.

A análise a seguir, segue uma estrutura de constante movimentação entre diversos aspectos das mídias, mencionando sempre que possível a literatura, o texto escrito ou oralizado, a imagem e o sistema de mídias com o qual se coadunavam. O intuito deste procedimento é de manter em constante visibilidade as relações de intertextualidade entre tais estruturas ao longo história.

Além disso, é importante salientar que apesar do advento da mídia impressa, a partir de Gutenberg, tenha modificado sobremaneira toda uma cadeia de relações na produção e reprodução de mídias, abarcando inclusive as artes no processo, não se considera neste trabalho, que tal advento seja o único fator gerador de contextos de interdisciplinaridade, pelo contrário. Exatamente por entender que existem várias outras

ocorrências participantes na interação entre mídias ao longo da história, que pretende-se investigar os possíveis eventos exemplificadores destas ocorrências. Toda adição de conteúdo é pensada a partir da sua relevância enquanto fato que caracteriza um contato entre artes e os meios pelos quais se manifestam, sejam mecânicos, artesanais ou pictóricos. As mídias e seus métodos de reprodução caminharam de mãos dadas com as artes, principalmente com a literatura, no seu percurso histórico, sendo esta a ênfase deste trabalho: demonstrar essas relações para exemplificar e demarcar uma trajetória histórica que explicita o surgimento dos jogos de RPG enquanto soma de duas manifestações culturais e midiáticas específicas, denotadamente, a literatura e os *wargames*.

Ao invés de seguir uma ordem cronológica, optou-se por dividir o texto em seções que remetem ao modo em que se encontravam as mídias em seu sistema, especificamente após o deslocamento da oralidade como centro de distribuição de informação e conhecimento. O mapeamento deste capítulo parte da oralidade e sua conjuntura, prosseguindo pelos manuscritos e impressos, alcançando as mídias técnicas (fotografia, televisão rádio) e digitais.

1.1 ORALIDADE E SISTEMA DE MÍDIAS

Por muito tempo a oralidade foi demarcadamente predominante na cultura ocidental. Aquilo que era visto e ouvido mantinha-se como o principal meio de comunicação de ideias e informação por grande parte das populações. Certamente havia exceções, pois muitos homens letrados utilizavam o registro escrito para documentar as práticas, hábitos e conhecimentos de uma dada cultura, ou sociedade. A palavra escrita

aparecia enquanto meio de registro religioso ou até mesmo comercial, já que cálculos e transações eram entendidos da melhor maneira através da escrita. Por mais antiga que seja a escrita, sua difusão nem sempre foi abundante. Na maioria das vezes era restrita aos clérigos e textos religiosos, e mesmo quando destoavam disso, sua presença na vida de muitas pessoas limitava-se a círculos seletos de leitores, os poucos que possuíam recursos suficientes para, além de aprender a ler e escrever, adquirir obras escritas, seja em papiros, pergaminhos ou livros. Ambas as manifestações, da escrita e da oralidade, aconteciam de forma mesclada, atrelada aos contextos de países, nações, reinos, vinculadas a necessidade dos povos, dado o acesso mais ou menos restrito à escrita, por exemplo.

O que é importante ressaltar é que as correlações e os contatos estabelecidos entre as manifestações textuais, visuais e orais ocorriam de modo amplo. As mídias⁶, ou os meios pelos quais dados e informações eram registrados e compartilhados, apresentavam-se como aquilo que poderia ampliar os horizontes de interação, aprendizado e até mesmo de entretenimento entre indivíduos. Hoje, em várias formas, tamanhos e funções, tais mecanismos do conhecimento cultural, social e político, participaram ativamente na propagação de ideias, propiciando novas formas de se ver e interagir com o mundo e com as pessoas que nele vivem.

No que se refere a estes movimentos e contatos entre tecnologias e mídias diversas, McLuhan nos diz que:

Qualquer nova tecnologia de transporte ou comunicação tende a criar seu respectivo meio ambiente humano. O manuscrito e o papiro criaram o ambiente social de que pensamos em conexão com os impérios da antiguidade. O estribo e a roda criaram ambientes únicos de enorme alcance. Ambientes tecnológicos não são recipientes puramente passivos de pessoas mas ativos processos que remodelam pessoas e igualmente outras

⁶ Sempre que a palavra mídia for indicada no texto, pressupõe-se não somente as mídias mais recentes (cinema, fotografia, computadores, jogos digitais, etc.) mas também aquelas que remetem à invenção da imprensa, e tudo que for anterior a isso, como manuscritos, pergaminhos, papiros, etc.

tecnologias. Em nosso tempo, a súbita passagem da tecnologia mecânica da roda para a tecnologia do circuito elétrico representa uma das maiores mudanças de todo tempo histórico. A impressão por tipos móveis criou novo ambiente inteiramente inesperado: criou o público. (MCLUHAN, 1972, p.15)

Para cada mudança e inserção de uma dada tecnologia e/ou mídia, há uma mudança profunda no quadro de relações culturais, político e econômicas. Tais mudanças agem nos indivíduos que manuseiam estes novos recursos, assim como nos mecanismos recém-criados, realocando determinados aspectos e elementos dentro do sistema de manifestação destas mídias. Esse sistema nada mais é do que estruturas nas quais mídias, novas e antigas, estão interligadas enquanto elementos estruturantes e estruturadores. Cada movimento nos ambientes de relações culturais mencionados gera uma reestruturação no sistema de mídias. Assim, é perceptível que diversas mudanças no sistema de mídias ocorreram ao longo dos séculos remodelando as relações entre as mídias e seu público, que delas faz uso constante. Basicamente, ao evidenciar estas mudanças, estas trajetórias históricas que impulsionaram a mídia e seus usuários, pode-se verificar plenamente o impacto causado pelos mesmos. Como principal foco de análise deste trabalho, os jogos de RPG são um evidente exemplo da constante interação entre mídias.

A escrita separa a humanidade da sua pré-história e sua história, que a partir do registro manuscrito, passa a armazenar seus conhecimentos de modo a propiciar que toda uma gama de saberes não seja esquecida. O que antes requisitava a memória e a transmissão de conteúdos e conhecimentos vitais à sobrevivência orgânica e também espiritual, simbólica e ancestral de determinados povos, que se difundia por meio da comunicação da palavra falada, passa a ser não mais exclusivo ao território da

oralidade, no momento em que basta redigir esses saberes, preservando-os para as próximas gerações.

No entanto, a escrita cobrava seu preço, e poucos realmente obtinham acesso a ela, fator que remodelou o sistema de mídias vigente, mas não apagou permanentemente a oralidade do cotidiano dos que não sabiam ler e escrever. Conforme Kittler:

Considerando as premissas de Luhmann, de que as tecnologias de comunicação oferecem uma “excelente demarcação de épocas, magnetizando todo o resto”, é razoável concluir que a transição histórica da oralidade para a palavra escrita foi equivalente a uma ruptura entre interação e comunicação e que a transição da escrita para as mídias técnicas é uma separação entre comunicação e informação. (KITTLER, 2005, p.78)

Esta ruptura entre interação e comunicação se dá pelo fato de não ser necessária a presença de locutor e interlocutor para a transmissão do saber comunicado. Este procedimento dos processos de comunicação é abreviado mediante o registro escrito, que requisita a lógica das palavras manuscritas, de modo a operar os sentidos adequados a ativação de conhecimentos. Como já mencionado, no texto *Uma História Social da Mídia: De Gutenberg à Internet* (2006), Briggs e Burke dissertam sobre a história destes meios que aí estão coexistindo em deflagrada interação. Para se registrar e entender a história das mídias, o que permite compreender que o fenômeno RPG se trata de mais uma das facetas de inúmeras correlações que a história nos apresenta, não basta somente arrolar datas e acontecimentos em ordem linear, apontando uma origem e decretando um fim, bom ou ruim para o sistema de mídias. É preciso transpor esta singela perspectiva e deter-nos em diversos pontos que promovem as mudanças e correlações entre as mídias. Dada a complexidade de suas inter-relações, as mídias

sempre se mantiveram em coexistência, cada uma desempenhando maior ou menor papel em um dado momento histórico.

A própria realização deste estudo se baseia na necessidade de entender os processos envolvidos no movimento interdisciplinar e de múltipla interação observado no sistema de mídias, já que:

De modo significativo, foi com a era do rádio que o mundo acadêmico começou a reconhecer a importância da comunicação oral na Grécia antiga e na Idade Média. O início da idade da televisão, na década de 1950, deu surgimento à comunicação visual e estimulou a emergência de uma teoria interdisciplinar da mídia. (BURKE; BRIGGS. 2006, p. 11)

Os jogos de RPG são um exemplo desta emergência da oralidade, mas também evidenciam a interação interdisciplinar de mídias, pois que manipulam registros escritos (verbais e/ou visuais) para promover contatos narrativos ficcionais entre os participantes do jogo. E neste mesmo tom, os autores dão continuidade a sua proposição:

As séries atuais de televisão copiam o modelo das novelas radiofônicas, que, por sua vez, se moldam nas histórias em capítulos de revistas do século XIX [...] Algumas das convenções das histórias em quadrinhos do século XX seguem direta ou indiretamente uma tradição visual ainda mais antiga. Os balões com falas podem ser encontrados em publicações do século XVIII, que por sua vez, são uma adaptação dos textos em forma de rolo que saiam das bocas da Virgem e outras figuras da arte religiosa medieval. (IDEM, 2006, p. 12)

Ou seja, o que se observa nos acontecimentos midiáticos atuais não se constitui como uma novidade plena, ou como algo que surgiu de lugar algum, sendo inovador e desconhecido, como se ninguém houvesse realizado antes. É o que a citação nos mostra: as mídias em geral são formadas por uma série de adaptações, apropriações (conscientes

ou não) de várias obras em diferentes momentos na história, copiando, modificando, comparando, excluindo alguns itens, acrescentando outros, mas com clara influência em algo que já foi realizado anteriormente, que, todavia, foi transplantado para determinado época e contexto cultural. É por isso que o termo “sistema” é adotado, pois

A obra também deve se concentrar na mudança, em lugar da continuidade, embora se lembre aos leitores de quando em quando que, ao se introduzirem novas mídias, as mais antigas não são abandonadas, mas ambas coexistem e interagem. Com o surgimento das publicações, os manuscritos continuaram sendo importantes, como aconteceu com os livros e o rádio na idade da televisão. A mídia precisa ser vista como um sistema, um sistema em contínua mudança, no qual elementos diversos desempenham papéis de maior ou menor destaque. (IBIDEM, 2006, p. 15)

A mudança é observada ao analisar as mídias enquanto um sistema de correlações diversas, num complexo e constantemente mutável espectro cultural de coexistência e interação entre mídias. Logo, não é possível decretar que haja uma continuidade evolutiva que pressupõe novo como melhor, em detrimento do antigo, mas o novo e o antigo ainda presentes, em correlação. Há coexistência num processo de formação de mentalidades que se adaptam a diversas mídias, utilizando-as, modificando-as de diversas formas, desempenhando papéis específicos num dado contexto.

Não se pode afirmar piamente que a escrita predomina em relação à oralidade. É certo que nos últimos três ou quatro séculos, as elites econômicas e educacionais colocaram a escrita como principal fonte do saber, em detrimento à oralidade e visualidade das camadas mais pobres das populações. Porém, tal quadro de relações entre o escrito e o falado é estabelecido mediante escolhas específicas daqueles que utilizam e procuram inculcar o usufruto majoritário da língua escrita: há uma tentativa de

apagar e diminuir a oralidade, taxando-a de ineficiente, oriunda daqueles que não possuem qualquer conhecimento formal ou não. Todavia, o que é possível observar, através da história das mídias, é um perene fluxo de trocas de posições e usos entre mídias. Como mencionam Burke e Briggs (2006), há o desempenho de um papel mais ou menos em evidência, dependendo do contexto em que se encontra a mídia analisada.

Mesmo em situações de franca ascensão de determinada mídia, o que decorre de tal processo é uma adaptação e coexistência entre os construtos midiáticos. Por exemplo: o surgimento da impressão gráfica não “matou” a oralidade ou a comunicação oral. Pelo contrário, ela se adaptou e se mesclou em ampla coexistência com os textos escritos. Em muitas universidades, à época da deflagração da prensa, ainda se ensinava através de constantes debates e palestras, estando o livro escrito em posição complementar à discussão verbal. O cinema não extinguiu a literatura ou o teatro, a fotografia não eliminou a pintura, a televisão não decretou o fim do rádio. Todas estas mídias estão até hoje presentes, agindo de modos diversos em cada espectro cultural, ocupando posições de maior ou menor relevância para o mundo ocidental. O teatro, por exemplo, extremamente popular em outros séculos, tornou-se mais restrito às elites; a fotografia, por outro lado, teve seu início não tão popular assim, dado as dificuldades técnicas e logísticas de se operar e transportar os materiais necessários para o seu manuseio, contudo, alcançou *status* beirando ao banal, dada a facilidade de uso e portabilidade nos tempos de tecnologia massificada, em que nos é disponibilizado diversas funções e operações num único aparelho, como um celular ou *tablet*, por exemplo. A literatura ampliou seus modos de reprodução técnica para além do impresso e do manuscrito, estando hoje disponível em formatos digitais, o que, de modo algum, exclui sua face mais voltada à oralidade, em que histórias continuam até hoje sendo contadas e recontadas para várias gerações. Da mesma maneira, também não podemos

apressadamente julgar e decretar a morte do livro impresso vide sua nova formatação digital. Ambas estruturas midiáticas ainda continuam sendo comercializadas e utilizadas amplamente, possuindo cada uma características específicas, que complementam os modos de leitura dos seus usuários, oferecendo opções, sem decretar o “fim” de um para “nascimento” de outro.

No segundo capítulo do seu livro, Burke e Briggs (2006) citam o exemplo da cidade de Florença, em que, em pleno sec.XVI, o exercício da cidadania envolvia debates públicos constantes, aliando a prática política à capacidade de discussão e argumentação entre aqueles que se reuniam. Mesmo com o livro impresso, muitas pessoas não sabiam ler e escrever, e, portanto, ouviam aqueles que sabiam ler os textos de cartazes e panfletos. O que indica também a pluralidade de meios de se divulgar informações seja de cunho político ou religioso, entre os não leitores: mesclando o visual com o impresso. Cartazes e xilogravuras com imagens que encenavam episódios do cotidiano ou ensinamentos religiosos são um exemplo do que a junção e coexistência entre mídias podem construir. O que ocorreu foi uma mudança específica no sistema de mídias, uma alteração acionada por uma vasta rede de sentidos que são condensados no formato de mídias diversas, que surgem com a necessidade dos tempos, ou então com a capacidade de seus habitantes de usufruí-la, seja considerando o aspecto técnico-mecânico ou de inserção cultural e cognitiva. Os jogos de RPG são um exemplo: surgem a partir da mescla entre literatura e os jogos de guerra, os *wargames*, para forjar novos laços e conexões no mundo do entretenimento. A partir da junção da oralidade lúdica e narrativa e os aspectos fantásticos da literatura utilizada, formaram-se novas maneiras de propagar a relação entre os aspectos escritos, verbais e/ou orais, visuais e do imaginário. Os textos dos livros e suas imagens ambientavam e orientavam o leitor em direção à construção narrativa proposta. Não há aqui algo que de lugar algum se

constituiu, se formou, e de uma hora para outra se estabeleceu enquanto jogo, propriamente dito. Há diversos processos históricos agindo ao longo de anos, culminando no resultado final, o RPG. Tal premissa será abordada e melhor desenvolvida na segunda parte deste trabalho.

Além disso, é importante ressaltar como a ascensão de uma nova mídia pode provocar reações diversas nas várias camadas sociais e culturais, nas sociedades em que isso ocorre. Assim, o acontecimento de uma nova mídia vem acompanhado de manifestações contrárias, por vezes catastróficas, ou então, entusiastas e de diversas maneiras, ingênuas em relação ao aparecimento da nova mídia. É uma história que se repete: a internet surgiu - contemplem a revolução, a mudança e o fim de tudo que é manuscrito e registrado no papel! Ou então, a internet surgiu - e com ela o aprisionamento do homem no mundo virtual, sua alienação, a destruição daquilo que era bom e funcionava plenamente. Tais opiniões parecem um tanto quanto exageradas e descontextualizadas, se observado o mundo em que vivemos. Pode-se até argumentar que aquilo que é velho fica realmente para trás, caindo em desuso, dada a sua inutilidade no mundo em que vivemos. Porém, há de se perceber que o que realmente permanece inalterado são os produtos finais do sistema de mídias. Não se pode afirmar que a música deixou de existir unicamente porque toca-fitas não são mais utilizados; livros continuam sendo publicados, mesmo que máquinas de escrever não estejam mais em uso: nesses casos, os mecanismos reprodutores, os instrumentos tecnológicos foram trocados ou deixados de lado, ou abandonados completamente, em vista de um objeto novo e mais eficiente, mas não o resultado final de suas funções, isto é, as mídias prosseguem, contudo seus modos tecnológicos de reprodução mudam ou são extintos. Há uma diferença significativa entre o processo de produção literária e o fato desta ser publicada ou não em meio impresso. Certamente que uma pequena alteração no sistema,

altera o próprio sistema, seus usuários e posteriores hábitos e práticas, mas isto não significa que as mídias antigas deixam de existir, há unicamente adaptação, seja por parte dos consumidores ou daqueles que produzem a mídia em si.

Interessante é o exemplo dado por Briggs e Burke em relação a esta coexistência, apesar da emergência de novas mídias:

É tema recorrente na história cultural que, quando aparece um novo gênero ou meio de comunicação (no caso, a impressão gráfica), os anteriores não somem. O velho e o novo – por exemplo, o cinema e a televisão – coexistem e competem entre si até que finalmente se estabeleça alguma divisão de trabalho ou função. É óbvio que os manuscritos continuaram a ser usados para comunicações específicas, como cartas familiares ou comerciais.

[...] Nos séculos XVI e XVII, homens de status elevado (e as mulheres mais ainda) sentiam-se incomodados com a ideia de publicar livros, sob o pretexto de que eles seriam vendidos ao público em geral, e portanto fariam com que os autores se identificassem aos comerciantes. Como resultado desse preconceito, poetas de círculo social íntimo e alguns escritores preferiam fazer seus trabalhos circularem entre amigos e conhecidos em cópias manuscritas.

[...] As formas de circulação de manuscritos se diferenciavam daquela dos impressos de várias maneiras. No caso dos primeiros, tratava-se de um meio de criar vínculos sociais entre os indivíduos envolvidos, às vezes um grupo de amigos. [...] Um segunda e ainda mais importante razão para a circulação de manuscritos era escapar da censura religiosa, moral e política. (IBIDEM, 2006, p.51-52)

Outra maneira de exemplificar isso se dá na relação entre a correspondência entre meios de comunicação e seus leitores e consumidores. Durante muito tempo, certamente foi a carta manuscrita o método principal para sugestões, reclamações e discussões a respeito de determinado tema, seja num jornal, seja entre leitores e escritores, artistas e seus admiradores. Mesmo com a presença de novas tecnologias como a televisão, o rádio, e até computador, os manuscritos enviados por correios eram responsáveis pela conexão de informações e ideias entre indivíduos. Com o surgimento e popularização da internet, esse território de correspondências ampliou-se com os *emails*, o chamado correio eletrônico. Em seguida, a criação de fóruns estabeleceu

nichos de discussão entre fãs de determinados produtos. O estágio seguinte deu-se com o surgimento das redes sociais, impulsionado pelo acesso facilitado e barato à Internet, ressignificando as operações de compartilhamento de informações, oriundas de dúvidas, curiosidades, sugestões e discussões. Os próprios blogs também evidenciam esse espaço de discussão e correlação de ideias entre indivíduos afastados geograficamente, porém conectados entre si através das mídias disponíveis.

Obviamente, diminuiu de maneira significativa a quantidade de cartas enviadas. Entretanto, os espaços de correspondência e compartilhamento de informações se transformaram, alcançando novas plataformas e redes de conexões de informações. Os *emails*, hoje, cumprem essa função, e para aqueles sem acesso a computadores, a ligação num aparelho celular (que também está plenamente massificado), apazigua as distâncias e necessidade de comunicação. Os fóruns, todavia, ainda permanecem ativos, concentrando grandes quantidades de informações oriundas dos mais diversos tipos de discussões e interesses. Assim, as mídias foram se adaptando aos meios de locomoção de informações e entretenimento, mutando-se, com cada membro desta interação, ocupando espaços de maior ou menor relevância, de acordo com os anseios e posicionamentos culturais dos usuários que nestes espaços se encontram. O sistema de mídias foi ampliado e modificado neste constante processo de regulações culturais; os construtos tecnológicos que impulsionam mudanças e correlações, podem se tornar obsoletos, mas o sistema se mantém em constante colaboração, coexistência e adaptação de novos meios de comunicação e mídias.

Paul Soukup, no seu artigo que revisita a obra de Walter Ong *Orality and Literacy: The Technologizing of the word* (SOUKUP, 2007), demonstra através da exposição de diversos pontos de vista, tendo sempre como base de análise o texto de

Ong, a recorrente e relevante discussão acerca da oralidade e da escrita na cultura ocidental.

A importância do texto Ong, de acordo com Soukup, jaz no impacto de suas pesquisas, gerando grande interesse no campo dos estudos de comunicação e mídia, assim como áreas que tem como foco e objeto de estudo a oralidade e escrita, como os estudos literários, linguísticos e os estudos culturais. Soukup declara que Ong trata este livro como o terceiro livro, de uma trilogia dedicada ao estudo da palavra:

The first two books explored themes of oral expression in the context of the “sensorium” or combination of human senses; stages of technological involvement with the word (writing, printing, electronic); characteristics of sound and the role of silence; ways in which technological transformations interact with psychological transformation [...] ideas about the relationship of primary orality to secondary orality, particularly as manifest in newer electronic media. (SOUKUP, 2007, p.3-4)

O interesse de Ong pela palavra e suas manifestações escritas e orais estabelecem as bases para a sua pesquisa. Explora os aspectos relativos à retórica e uso da palavra através da história até alcançar o momento do papel da palavra, oral e escrita no sistema de mídias, comunicação e significação.

Evidence drawn from the changes in rhetoric and the contrasting understanding and expression of knowledge in Greek and Hebrew cultures grounds his explorations and eventually directs his attention to the role of communication media. His historical data pointed to the impact of the printing press. (IDEM, 2007, p.4)

Por conseguinte, o estudo de Ong perpassa diversas peculiaridades da linguagem: sua manifestação escrita e oral, o som e o silêncio enquanto formas de performance e uso da palavra, assim como a correlação entre aquele que usufrui a

palavra escrita, amplificada na leitura silenciosa. Além disso, no contexto de uma cultura oral, a memória adquire grande importância já que dela depende a manutenção de uma série de estruturas que ativam sentidos de expressão social e cultural. Assim, o fator memória das palavras pronunciadas e passadas de geração em geração através de narrativas e contos, adquire uma dimensão diferenciada e vital na continuidade das tradições e significados do falar.

Soukup destaca o que certamente é o ponto mais lembrado do texto Ong, especificamente os capítulos 3 e 4 do seu livro, em o autor disserta profundamente sobre aquilo que considera como principal definição para oralidade e escrita. Quando menciona a oralidade, Ong lista nove características para a mesma. Ao se considerar a escrita, no capítulo 4, os padrões de comportamento cultural vão se modificando lentamente com o passar dos anos, reestruturando os modos de expressão de manutenção de sentidos numa dada cultura: “[...] writing replaces a dependence on memory to preserve culturally important things, people both remember more and have time to think about other things” (apud SOUKUP, 2007, p.5).

Assim, o contato entre estes diferentes meios de expressão vão se modificando com o tempo, com a emergência da palavra escrita e sua predominância sobre a palavra falada, o que, todavia, não representa uma dada inferioridade entre um aspecto e outro. A palavra em sua manifestação oral sempre vai se manter como aquilo que se tem sempre à mão, o recurso constante e primeiro na relação social, ao que a palavra escrita opera no território daquilo que precisa ser aprendido, absorvido, estando em constante situação de registro e fixação.

Mesmo assim é a escrita que vai predominar, é ela que vai permanecer como algo mais “importante” para os pesquisadores e estudiosos da maioria das áreas do

conhecimento, pelo menos até a emergência de estudo e pesquisa da oralidade e suas populares formas como o rádio, por exemplo.

A grande questão para a teoria de Ong jaz no fato de que a ascensão da mídia eletrônica trouxe à tona a extrema necessidade de estudo da oralidade, de acordo com Dietrich Scheunemann:

It appears [...] that the time in which writing and print became the dominant modes of cultural expression, and literature the queen among the arts, was not the time for reflection on the particular qualities of writing and print. [...] But when the rule of the printed letter was questioned, when technological inventions presented a challenge to the dominance of the literary mode of expression, the process of pondering and reflecting upon orality and literacy began. (SCHEUNEMANN, 1996, p.80)

A emergência da oralidade manifestada nas suas mais diversas vias, como televisão, rádio e telefones (*smartphones* e assemelhados atualmente), determinou uma nova conjuntura de correlações e reflexões acerca da escrita e da oralidade. A palavra falada passa a ser protagonista em várias situações sociais, enquanto a palavra escrita dos textos “sagrados” do aprendizado e do saber vem a perder sua hegemonia, e especificamente, se considerarmos a literatura e sua difusão, é visível uma significativa mudança de perspectiva do público em relação ao texto escrito.

Obviamente, o texto escrito mantém-se no seu território de atuação, seja nos livros, jornais e revistas, ao que se pode acrescentar, considerando as mídias eletrônicas, blogs, websites, entre tantas manifestações digitais. Todavia, a oralidade se mescla a este grupo de correlações sociais e midiáticas, emergindo não mais como mera sombra da escrita (se levado em conta o processo histórico de hegemonia da escrita), mas como agente ativo nas inúmeras interrelações e convergências vigentes neste mundo de

tecnologias diversas. Se pensarmos o t3pico deste trabalho, os jogos de RPG, 3 poss3vel observar um grande exemplo desta atual “realidade”.

No RPG, h3 uma fus3o da oralidade com a escrita. Enquanto o plano da escrita apresenta o jogo, estabelece seu compasso e limites, a oralidade expressa o acontecimento, a ocorr4ncia do jogo, mesclando o plano da imagina3o e seu car3ter de explana3o visual de eventos fict3cios, as regras estabelecidas pelo jogo, al3m de quaisquer recursos que possam ser incrementados, como sons, imagens e efeitos do tipo. O narrador principal, o mestre do jogo, vai conectando as expectativas dos jogadores ao plano ficcional do jogo, baseando-se na mir3ade de a3o3es disponibilizadas pela oralidade, como sotaques, entona3o3es espec3ficas (o que puder ser encenado), trejeitos da fala; elementos estes que s3o poderiam ser materializados atrav3s da fala. Durante algumas horas, o per3odo escolhido para a dura3o do jogo, a oralidade e a ret3rica s3o os recursos que jogadores e mestre utilizam para dar vida a essa simula3o ficcional pretendida. S3o estas duas caracter3sticas que v3o fazer diferen3a na resolu3o de problemas delimitados pela narrativa do jogo.

A utiliza3o desta narrativa n3o prescinde da memoriza3o de fatos e performances atrav3s da aplica3o espec3fica de estruturas orais semelhantes 3 poesia, por3m h3 nesta oralidade narrativa o resgate de diversos elementos da caracteriza3o do her3oi da mitologia, de aventureiros em terras inexploradas da literatura, al3m do aspecto cinematogr3fico da conjun3o das cenas que comp3em o jogo. Os m3todos e escopos narrativos se originam da leitura de outras estruturas do sistema de m3dias, produzindo o efeito desejado pelos participantes do jogo. A ret3rica, a capacidade de descri3o de a3o3es e suas consequ4ncias s3o o que forjam na din3mica do jogo, suas principais peculiaridades: a palavra falada e sua import3ncia nas rela3o3es sociais entre os agentes depreendidos no ato do jogo.

1.2 EMERGÊNCIA E SURGIMENTO DE NOVAS MÍDIAS: MÍDIAS E ARTES EM CONTATO

O trânsito de contatos entre novas e antigas mídias deflagra diversas comparações e juízos de valor, dado o território de atuação de cada mídia. Muitas vezes, as mídias são confrontadas com as artes, aproximadas e discutidas em razão do que se propõe em termos comparativos. O olhar direcionado à análise das correlações entre operadores estéticos ou comunicacionais entre si é responsável por todo tipo de confusão gerada através da interpretação de mídias entre si. Tomemos como exemplo, a literatura e o cinema, artes diversas, mídias diversas, artefatos culturais que se manifestam através de aspectos técnicos e artísticos completamente diferentes e ao mesmo tempo correlatos. Os critérios utilizados para comparar adaptações entre as duas expressões artísticas, muitas vezes, mas nem sempre, tem por foco o seguinte tom:

A linguagem convencional da crítica sobre as adaptações tem sido, com frequência, profundamente moralista, rica em termos que sugerem que o cinema, de alguma forma, fez um desserviço à literatura. Termos como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização”, e “profanação” proliferam no discurso sobre adaptações[...] (STAM, 2006, p.19)

Ou seja, a análise empreendida tem como critérios de avaliação do cinema aquilo que o mesmo deixa de apresentar enquanto literário. O cinema é ruim por não ser literatura. Excluem-se elementos que reflitam sobre os aspectos concernentes à estrutura fílmica daquilo que é verificado. Quando mídias específicas são postas em confronto com um dado objeto de expressão artística, o olhar direcionado é deveras semelhante. Não há a percepção de que aquilo que se manifesta através da literatura não irá se

apresentar no cinema, e vice-versa. Existe o fator intertextual que muitas vezes acaba por ser desconsiderado.

Ainda, quando a pesquisa é feita em relação a mídias, destacando elas como meios de transmissão de conhecimento, informação e entretenimento, pode ser prejudicial à análise manter-se restrita à perscrutação dos aspectos estéticos:

[...] a qualidade e funcionalidade visuais de uma imagem para a ciência são diferentes das de uma imagem para o discurso estético. Assim, tanto texto como imagem não possuem uma qualidade única e absoluta e, por conseguinte, a procura, por exemplo, de Roland Barthes, em sua *Câmera Clara* (1984), pela essência da fotografia, pela imagem fotográfica “em si”, bem como suas reflexões sobre *studium* e *punctum*, podem ser produtivas e estimulantes para a área estética, porém inválidas para todas as áreas em que a fotografia é utilizada. (KORFMANN, 2011, p. 4)

As duas menções feitas a esses contatos entre mídias, seja em comparação entre modos de fazer da arte, seja através da visualização de determinadas mídias (precipitadamente) como objetos estritamente estéticos, demonstram que quando falamos da confluência e surgimento de novas mídias, assim como a comparação com aquilo que já está plenamente estabelecido no ambiente cultural de chegada, é necessário perceber que as operações orquestradas nestes territórios de disputa pelo público que das mídias fará uso sempre será demarcado por movimentos de confronto, comparação, juízos de valores, classificações verticalizadoras, e, o que é considerado como algo fundamental neste trabalho, apropriações, intertextos e trocas interdisciplinares. Vejamos o seguinte exemplo.

No artigo, *Arqueologia da Mídia* (2005), Zielinsk, através de vários exemplos ao longo da história, apresenta as várias facetas do interesse humano no âmbito de representações em mídias de elementos cotidianos ou de interesse científico. Existem

exemplos de pesquisadores do sec. XVII registrando diversas informações sobre a natureza, efetuando experimentos, testando novas alternativas às noções científicas da época.

São interessantes as tentativas de reprodução de imagens e utilização de espelho na projeção de ilustrações em sequência, a reflexão sobre óptica e outros aspectos físicos, denotando a incessante procura por novos métodos de explanação para aquilo que era visto na natureza. Certamente, muitos destes experimentos eram deveras pioneiros para a época, e até considerados proibidos. O artigo de Zielinsk é um grande achado, pois que caracteriza o modo como as artes estavam imbricadas aos anseios científicos da época, refletindo o modo interativo e mesclado em que se encontravam muitos dos pesquisadores, nem todos certamente. A Física, a Química, a Biologia eram ciências estudadas sem se restringir a um único campo de atuação, sendo que os estudiosos e pesquisadores possuíam conhecimentos de diversas áreas, sempre ampliando sua visão teórica e científica, através de várias perspectivas. Logo, os experimentos realizados refletiam essa postura interdisciplinar, tendo como exemplo Della Porta, excêntrico e pluridisciplinar estudioso citado por Zielinsk:

Uma das figuras mais fascinantes da pré-modernidade, que trabalhou com as disciplinas e diferentes mundos do conhecimento, foi o napolitano Giovanni Battista Della Porta [c.1538-1615]. Autor, homem de letras, membro de sociedades secretas, multiplicador, auxiliar e instigador do conhecimento, organizador – muito mais do que um cientista (natural), segundo nossas concepções contemporâneas. [...] A obra mais famosa de Della Porta, a enciclopédia em vinte partes *Magia naturalis* [...] é um tratado biológico, físico, químico, médico, filosófico e, igualmente, um interessante “Livro de arte e maravilhas” (como o classifica o subtítulo da edição alemã), um tipo de forma primitiva da enciclopédia científica popular, uma fantástica e abrangente rede impressa de conhecimento. “Sabedoria e conhecimento perfeito das coisas naturais” – é assim que Della Porta caracteriza sua compreensão da magia e, nesses vinte livros, ele empreende uma colossal e audaciosa jornada por todas as áreas da vida, desde observações zoológicas, transmutação (alquímica) dos metais e produção sintética de pedras preciosas até a investigação e composição de combinações especiais de ervas e rituais para induzir abortos e executar engenharia quase-genética (a manipulação do

sexo de crianças não nascidas), de tratados sobre fogo artificial, culinária e criptogramas no XVII Livro de “espelhos e lentes diversos” [...] que contém os estudos de Della Porta sobre projeção, reflexão e uma multidão de *mise-em-scène* ópticas. (ZIELINSK, 2005, p.58-59)

Este era Della Porta, homem de vários interesses que refletia plenamente o momento histórico em que viveu. A descrição de Zielinsk elabora um retrato de um instigador do pesquisador italiano, e que ainda acrescenta:

Todos os volumes compartilham a mesma visão de mundo no sentido direto da expressão: os fenômenos naturais oferecem-se ao estudioso não apenas para a investigação dos objetos imutáveis, para a reprodução ou para a mimese; eles se tornam material que pode ser alterado/manipulado. Por meio do poder mágico da imaginação e experimentação com o que é real, deve ser possível mudar, transmutar e também ir além deles e, com isso, o corpo – a corporalidade – é, como tema, muito claramente o centro. (IDEM, 2005, p.59)

Além disso, existem outros fatores que despertam grande interesse na análise que Zielinsk faz de Della Porta. O italiano realizava experimentos com espelhos, brincando com as imagens, procurando manipular as possibilidades de manifestação de luz e sombra e imagens através da projeção da luz pelos espelhos, certamente um trabalho de caráter visionário e pioneiro para a disciplina de Física. Como Zielinsk menciona, Della Porta não estava preocupado com artefatos ópticos enquanto produtores meramente reparadores de defeitos de visão. Para o autor napolitano o que realmente interessava eram as possibilidades subversivas de tais artefatos ópticos:

Eram justamente as dilatações, deformações, a visão dupla, a divisão, as mudanças de dimensão e a transmutação do real que alimentavam sua atenção inquiridora e penetrante, contraste com o que é visto normalmente, a visualização da imaginação. (IBIDEM, 2005, p.59)

Mais extraordinário ainda são os experimentos que trabalhavam com a manipulação de imagens em movimento, certamente um dos muitos precursores do cinema:

Seguem-se descrições detalhadas dos vários tipos e usos de espelhos ocos, que encontraremos novamente um século depois [...] e, então, Della Porta desperta o interesse febril do arqueologista da mídia pela primeira vez no capítulo VI, com o seu “Gesicht = Kunst” (Face = Arte), onde demonstra o aparelho que é a célula germinativa do cinema: a câmera obscura – ele a chama *obscurum cubiculum*, no original latino de 1607. Ele deseja nos mostrar “como cenas de caça, batalhas e outros tipos de *hocus pocus* podem ser feitas e executadas em uma sala [...] Exibições de convidados, campos de batalha, jogos, o que quiserem, tão claros, distintos e belos de ver como se estivessem acontecendo diante dos seus olhos” (IBIDEM, 2005, p.59)

Della Porta e seus escritos são grandes precursores de ideias que mais tarde virão a se manifestar como televisão e cinema. Zielinsk enfatiza que estas criativas reflexões do autor italiano certamente se basearam em escritos anteriores, nem todos devidamente conhecidos, mas mesmo assim, há de se considerar o mérito de Della Porta enquanto visionário, dando voz a uma criatividade interdisciplinar que irá moldar os próximos dois séculos, em termos de pesquisa científica e a própria afirmação da ciência. O autor italiano trabalha a partir de uma lógica que une diferentes recursos para explorar as possibilidades de manipulação e criação de efeitos diversos em busca de resultados que extrapolam os limites dos recursos utilizados. Os contatos transmidiáticos assim se manifestam: através de experimentações, tentativas, confrontos e contatos que procuram delimitar e ampliar as noções de informatividade, entretenimento e aprendizado disponibilizados pelas mídias existentes.

Dentre as consequências do surgimento e emergência de uma nova mídia, pode-se destacar as diversas opiniões e manifestações conseguintes à interação com a nova mídia:

Denúncias da nova mídia seguem um padrão semelhante não importando se o objeto é a televisão ou a Internet. Elas nos remetem a debates antigos sobre os efeitos prejudiciais dos romances sobre os leitores e de peças teatrais sobre o público, nos séculos XVIII ou mesmo XVI, ao alimentar o ímpeto das paixões. (BURKE;BRIGGS, 2006, p.12)

Por conseguinte, assim como a correlação e constante influência e adaptações entre mídias diversas não se configuram como novidade plena, também é possível afirmar que os “ataques” ou “aplausos” realizados também não sejam notoriamente inéditos. A invenção da imprensa se deparou com isso, seja quando entendida como revolução e absoluto sobrepular em relação à oralidade, seja quando entendida como perdição, como perigo para aqueles que a partir de então terão acesso ao que não deve ser lido por determinados indivíduos. A fotografia foi comparada com a pintura, questionada e declarada como mera reprodução mecânica, estando ausente o espírito de criação estética do toque do artista. O cinema foi criticado por ser encarado simplesmente como mera reprodução de imagens em movimento, incapaz de realizar as profundas análises que um texto literário produz. Até hoje, discussões que envolvem a questão “o livro é melhor que o filme?” desconsideram o caráter de pluralidade de funções e significações por parte de uma dada mídia, conforme já observado.

Ou seja, o cinema não é literatura, mas cria baseado nela, novas propostas de significação, assim como a fotografia em relação à pintura. Como ressaltado anteriormente neste texto, o processo de mudanças no sistema de mídias não pressupõe que uma seja melhor que a outra, ou como afirma Burke e Briggs: “Na apresentação dessas mudanças, será feita uma tentativa de evitar dois perigos: o de afirmar que tudo piorou, ou admitir que houve um progresso contínuo” (IDEM, 2006, p. 12). Não é possível estimar se houve total sucesso ou fracasso no desenvolvimento de novas mídias, já que as opiniões e concepções que se formam em torno destas o fazem de

modo a refletir uma perspectiva cultural de uma dada etapa histórica, de uma dada sociedade em seus contextos políticos, sociais e muitas vezes religiosos, o que, pelo seu caráter passageiro, se transforma e modifica profundamente com o passar do tempo.

Os próprios jogos de RPG, especificamente *Dungeons and Dragons*, o primeiro RPG lançado no mundo e principal objeto de análise desta dissertação, passaram por este tipo de análise e julgamento na metade dos anos 80. Após o desaparecimento de um jovem estudante, nos EUA, uma série de especulações elaboradas para solucionar o mistério de sua súbita ausência, envolviam *Dungeons and Dragons* e sua possível correlação com satanismo e magia negra. Este foi o primeiro de muitos episódios que contribuíram para a má fama do jogo, quando visto por determinados setores informacionais. Obviamente, nenhum dos fatos e especulações foram comprovados, e todos os estudos posteriores⁷ feitos com vistas a denunciar a natureza “corruptora” do jogo, se constituíam meramente de opiniões catastróficas e exageradas em relação ao jogo. E isso vai diminuir completamente no momento em que os olhares são voltados para os emergentes jogos de videogame (fim dos anos 80, início dos anos 90), em que a base de argumentação se constitui semelhantemente àquela utilizada para abordar os jogos de RPG: vai ser dito que os jogos digitais, ou videogames, incentivam a violência, maus hábitos, e até mesmo delinquência, fruto da origem “satânica” e maligna do jogo.

Assim, os discursos se repetem, as denúncias se repetem, sempre tendo em vista a nova mídia, ou no caso citado, a nova forma de entretenimento, como algo nocivo e prejudicial àqueles que dela usufruem. Obviamente, tais reações partem de uma camada específica do espectro cultural, que possui predomínio na divulgação de informações e grande alcance no que tange àqueles que vão deles se atualizar. A imprensa teve seu grande papel de propagação destas ideias, sendo apoiada em alguns momentos por

⁷ Ver segunda parte do trabalho para maiores detalhes.

setores religiosos e até governamentais, contabilizando proibição na venda de livros, retirada destes de bibliotecas e assim por diante.

Em reação à Reforma Protestante, e até mesmo à ampla difusão dos textos impressos, a Igreja Católica vai criar seu *Index* de livros proibidos. Livrarias são fechadas, vendedores proibidos de comercializar determinadas mercadorias, tudo fruto de uma política de contenção destes novos meios, nocivos em sua natureza, na opinião daqueles que procuram prejudicar e combater a difusão destas mídias. Portanto, não só em virtude da interação e ampliação da complexa rede de contatos entre mídias que diversos procedimentos e comportamentos vão se repetir; eles também vão ocorrer diversas vezes quando se quer inviabilizar ou denegrir o surgimento de uma nova mídia.

Kittler, grande expoente na pesquisa de Estudos de Mídia ressalta que:

As novas mídias não tornam obsoletas as velhas mídias, mas lhes atribuem novos lugares no sistema. Portanto, como a imprensa agora transformava as performances retórico-musicais dos torneios em literatura e ficções autorais, as técnicas físicas desses torneios parecem ter sido transmutadas em disciplinas silenciosas e mensuráveis. Da mesma forma, foi apenas com o desenvolvimento na tipografia que o valor intrínseco da escrita manual antiga surgiu – a individualidade da mão tomando o lugar dos sinetes nas cartas e documentos [...] (KITTLER, 2005, p.86)

Havia uma dada simultaneidade na manifestação das artes e mídias. A poesia estava atrelada ao acompanhamento musical, por exemplo, o que demonstra que a predominância de uma mídia nem sempre é a regra, podendo ocorrer momentos de simultaneidade e variação de funcionalidade no sistema de mídias. Outro exemplo que corrobora este tópico é apresentado por Korfmann:

A combinação de texto e imagem como dois elementos complementares fazia parte integral dos manuscritos da Idade Média. [...] Na literatura do barroco, a combinação entre texto e imagem encontra-se em diversas formas. O emblema consiste em três partes: a imagem ou *pictura* (também chamado de *Icon*, *Imago* ou símbolo); acima desta, encontra-se normalmente um curto título chamado *Inscriptio*, indicando um postulado ou título daquilo que está sendo apresentado visualmente; e embaixo da imagem, localiza-se o *subscriptio*, que explica e interpreta a imagem, concluindo com um ensinamento, uma regra comportamental, freqüentemente na forma de um epigrama. Referente à relação entre imagem e texto, podemos dizer que a imagem apresenta um caráter enigmático que exige um esclarecimento via palavra. *Inscriptio* e *Subscriptio* têm a tarefa de revelar o enigma visual, sem que essa correspondência seja completamente esgotada. No melhor caso, a palavra diz mais do que é possível ver na imagem, e a imagem mostra mais do que é explicável pela palavra, o que abre espaço para certa contingência. (KORFMANN, 2011, p.6)

Ou seja, esta contingência na manifestação do texto medieval representa um contato entre texto e imagem requerido por um contexto em que mesmo a existência institucionalizada (pelo menos nos centros religiosos) da escrita, de modo algum suplantou a necessidade de se intercalar ao texto escrito imagens elucidativas do seu conteúdo. Todavia, esta conjunção entre texto e imagem se desfaz nos séculos seguintes:

Toda esta longa tradição integrativa de texto e imagem, assim como a tradição da poesia oral e cantada, se desfaz basicamente no século XVIII, ou seja, juntamente com a diferenciação social e sua ênfase no livro textual como meio comunicativo destacado para todas as áreas sociais. A mesma focalização no elemento textual, simbolizado pela imposição do romance como forma destacada, acontece nas “ciências literárias”, consolidadas no início do século XIX. Estas, bem como os estudos comparatistas tradicionais do século XIX, limitavam-se a uma exegese textual, seja de obras contemporâneas ou antigas, reduzindo assim a longa tradição da poesia cantada ou recitada, a encenação viva de palco a mero objeto textual. (IDEM, 2011, p.6)

As consequências serão inúmeras: a partir de então, o livro escrito passa a ser visto como aquilo que é o padrão, como o meio principal de registro e compartilhamento de informações. O elemento textual impresso se consolida como a norma, ao invés de opção. Mesmo assim, o sistema de mídias mantém em sua estrutura

os componentes que moldam os ambientes de uso e produção das mídias, jamais “deletando” seus elementos, mas somente os realocando. Especificamente, tanto imagem quanto o uso da oralidade “retornam” com força ao espectro de ocorrência das mídias através do cinema e da fotografia, considerando a imagem, e do rádio e do telefone, considerando a oralidade.

A introdução das mídias técnicas não vai necessariamente sobrepor a escrita enquanto principal mídia utilizada, mas vai modificar o cenário de uso de outros componentes do sistema de mídias, em muitos momentos, recuperando o caráter de simultaneidade previamente aplicado no contexto medieval de produção de texto e imagem.

1.3 A CONVERGÊNCIA NAS MÍDIAS E NOS PROCESSOS DE ENTRETENIMENTO E INFORMAÇÃO

Como visto anteriormente, é perceptível que estamos num momento de transição entre os modos de se produzir e consumir entretenimento e informação; os modos de comunicação entre público e produtor de conteúdo, seja no cinema, música, séries de Tv, quadrinhos, literatura, etc..., se encontram num estado de maior atividade entre aqueles que consomem tais conteúdos. Os participantes deste grande jogo de interações plurimidiáticas estão mais ativos, menos passivos, pois suas escolhas tem maior impacto no que os produtores de conteúdo têm a oferecer. A curiosidade e ânsia por entretenimento e diversão, moldam as várias maneiras de interação entre fãs e seu alvo de adoração. É mais fácil de entrar em contato com seu autor/ator preferido, interagindo com esse e com as empresas que produzem jogos e filmes, por exemplo, gerando expectativa, reações favoráveis ou desfavoráveis.

O advento de elementos das mídias técnicas vão produzir efeitos diversos no sistema midiático:

Diferentemente da escrita, as mídias técnicas não utilizam o código de uma linguagem usual. Elas fazem uso de processos físicos que são mais rápidos do que a percepção humana e só são suscetíveis de formulação no código da matemática moderna. [...] É evidente que sempre devem ter existido mídias técnicas porque qualquer envio de sinais usando meios acústicos ou visuais é, em si mesmo, algo técnico. Contudo, em tempos pré-industriais, sistemas de comunicação como os sinais de fumaça ou a telegrafia por fogo, que exploravam a velocidade da luz, ou telegrafia com plantas e telegrafia sem fio, que faziam uso da velocidade do som, eram ainda subsistemas de uma linguagem cotidiana. (KITTLER, 2005, p.89)

O rádio, a oralidade em transmissão para além das comunidades isoladas, a popularização da fotografia (obviamente, não numa escala industrial de alcance pessoal e global, como visto no uso de *smartphones* e celulares com câmera nos últimos dez anos), a ascensão do cinema enquanto instrumento técnico que põe em movimento visual narrativas diversas, tudo isso contribui para uma mudança de paradigmas e correlações no sistema de mídias.

A convergência destes elementos, seu caráter de simultaneidade (quando apresentado) vão aos poucos alterando o *status* predominante da escrita. Certamente, não há uma substituição imediata desta, mas sim um movimento de utilização significativo das outras mídias citadas, sem desconsiderar a desvalorização e caracterização pejorativa que sempre surge quando do advento e modificação no sistema de mídias, o que já foi tratado neste trabalho, mas ainda sim serve de exemplo para este tópico. Diz Korfmann que: “Pode-se citar ainda o distanciamento da literatura, mesmo da linha realista, do *medium* fotográfico no século XIX, atribuindo a este um caráter mecânico, não artístico e, por conseguinte, não qualificado de participar da área estética.” (KORFMANN, 2011, p.4). Neste trecho, é visível a marca pejorativa dada a

fotografia, considerada mero instrumento técnico, ausente de condições plenas de manifestações estéticas exemplares. Todavia a produção deste ambiente de correlações é diversa é extremamente importante para a formação de um contexto plurimidiático, que dali a muitas décadas se consolidaria como objeto de estudo pleno, tendo como exemplo esta dissertação. Korfmann, então acrescenta que:

Letras, palavras e textos tecidos em quadros, a onomatopéia dos dadaístas, músicos-pintores como Arnold Schönberg ou o filme, que inicialmente precisava da escrita e da música para a apresentação de suas imagens seqüenciais (integrando posteriormente música, sons e linguagem), todos são evidências desta intensa colaboração entre as diversas formas artísticas, elemento tão marcante para a produção vanguardista e a neovanguarda dos anos 1950 e 60.” (IDEM, 2011, p.11)

A cultura do rádio, da fala, da imagem e do movimento alteram e modificam a percepção do usuário neste novo contexto de mídias em contingência. Estes elementos vão aos poucos se conjugar ao texto escrito, propondo novas relações de sentido, reaproveitando aspectos e estruturas que jaziam em caráter periférico, todavia, prontas para serem remodeladas e resignificadas na manifestação de mídias. Sobre o rádio, Kittler afirma: “À guisa de uma “segunda oralidade”, que se desviava da palavra escrita, o rádio teve o efeito de padronizar as línguas não escritas, primariamente através da difusão de ondas curtas em âmbito mundial, transformando, portanto, associações tribais colonizadas em nações independentes.” (KITTLER, 2005, p. 94)

Os jogos de RPG assumem esse caráter de segunda oralidade e vão além: movimentam através da escrita impressa imagens narrativas materializadas na oralidade coletiva dos participantes do jogo. Os contatos e o caráter de contingência vão produzindo seus frutos. Mesmo hoje, em pleno século 21, com toda a estrutura digital de correlações entre texto, imagem e som, é perceptível o constante envolvimento

intertextual de mídias, mesmo que a escrita ainda se mantenha como principal meio de registro e compartilhamento de informações, porém, fortemente imbricada com outros elementos, ocorrendo em simultaneidade de vozes intertextuais.

Além disso, há neste contexto de século 21, informatizado (no sentido que pressupõe-se a massificação de computadores pessoais, assim como acesso à *Internet*) e altamente industrializado, há maior participação dos usuários no jogo de contatos e usos das mídias, especificamente as de entretenimento.

Como mencionado, é possível afirmar que a cultura da convergência opera de modo a produzir colisões, contatos entre diversos procedimentos e comportamentos, culturais e econômicos de modo a ampliar as relações entre mídia e seus usuários. Para tanto, em conformidade ao objeto de estudo deste trabalho, é válida a citação de exemplos recentes que demonstram este tipo de relação. O primeiro se refere à próxima edição de *Dungeons and Dragons*, numa contínua divulgação pela editora responsável, Wizards of the Coast. Envolvendo literatura através do lançamento de seis livros que estão lapidando o cenário em que se passará a nova edição (todos os livros correlacionadas ao evento *The Sundering*)⁸, a produção de vários jogos e aplicativos para celulares e *tablets*, um MMORPG (*Neverwinter*), e uma série de aventuras que conectam os eventos das histórias produzidas, assim como a disponibilização de regras em fase de construção, para a próxima edição, a editora está produzindo uma enorme interação entre seus consumidores e a própria empresa, requisitando, tanto ao final das aventuras narradas, quanto ao final do teste de regras, *feedback* para posterior construção do cenário e das regras que vão compor a nova edição de *Dungeons and Dragons*. Tal política de produção de conteúdo já fazia parte do planejamento editorial

⁸ Maiores detalhes e informações em: <https://www.wizards.com/DnD/Default.aspx>

da primeira editora a trabalhar com o jogo *Dungeons and Dragons*, o que será plenamente detalhado na segunda parte desta dissertação.

Importante mencionar que a maior parte dos resultados das aventuras jogadas são revertidos enquanto aspectos permanentes do cenário, ou seja, das respostas dos jogadores, avalia-se o resultado final mais frequente, dentre daqueles previstos em cada aventura. O que mais ocorreu nas mesas de jogo será utilizado como acontecimento oficial no cenário de jogo. Mesmo os vídeos produzidos para divulgar o evento “The Sundering”⁹, consideram o resultado das aventuras na sua execução. Portanto, aquilo que os jogadores produziram, aquilo que eles realizaram nos seus jogos, nos seus contextos ficcionais particulares, é registrado, após o término do jogo, no cenário oficial da nova edição de *Dungeons and Dragons*.

Isto significa que mais do que simplesmente produzir e lançar o jogo, de maneira unilateral, a editora está se propondo a criar um constante ambiente de interação entre o conteúdo oferecido e as ideias dos jogadores, antes, durante e depois do lançamento do jogo. Tal interação acontece através de diversas plataformas como livros, jogos eletrônicos e redes sociais, refletindo nesta coexistência, a participação dos usuários neste processo. Como menciona Jenkins:

By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. Convergence is a word that manages to describe technological, industrial, cultural, and social changes depending on who’s speaking and what they think they are talking about. [...] I will argue here against the idea that convergence should be understood primarily as a technological process bringing together multiple media functions within the same devices. Instead, convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content. (JENKINS, 2008, p.2-3)

⁹ Mais informações em <http://www.wizards.com/dnd/sundering.aspx>.

Isto é, tal mudança cultural apresenta uma transformação no comportamento entre indivíduos e empresas. Em outro momento, o autor considera como seu foco principal, três aspectos: convergência entre mídias, cultura participativa e inteligência coletiva. (IDEM, 2008). E esse processo de interação é evidente no exemplo citado. A necessidade por maior participação é presente nas relações entre usuários e mídias, considerando o espectro plurilateral de compartilhamento de conteúdo. Isto gera, de certa forma, uma rede de procedimentos, comportamentos e conhecimentos intercambiados entre os usuários e seus objetos de desejo.

O segundo exemplo aborda uma ocorrência semelhante, mas neste caso, uma editora. A Redbox Editora, criadora do *Old Dragon*, (sistema de jogo baseado no *Dungeons and Dragons*, tendo, inclusive, clara apropriação de regras devido ao uso da chamada OGL, ou Licença d20¹⁰) está criando o seu primeiro cenário oficial para o sistema *Old Dragon*, e para tanto, requisitou, junto aos jogadores e fãs do sistema, que participassem ativamente da construção de parte do cenário. Chamado *Foz do Rio Morto*¹¹, tal região é descrita e constituída pelos próprios jogadores através da seguinte forma: a partir da rede social *Facebook*, os jogadores e fãs do cenário são convidados a assumir, ficcionalmente, o papel de colonizadores da região mencionada.

Assim para cada mês de contribuições dos leitores/escritores e jogadores, um ano se passa na região demarcada. Ao final de dez meses, passam-se dez anos na cronologia do local, sendo, por conseguinte, publicado um *ebook* gratuito compilando todas as informações e descrições angariadas para posterior uso pelos próprios jogadores que ajudaram a dar vida à região.

¹⁰ Em relação à licença d20 e a OGL, ver segunda parte do trabalho para maiores informações.

¹¹ Para maiores informações: <http://olddragon.redboxeditora.com.br/downloads/#tab-11>.

Desta forma, amplia-se a relação entre editora e seus usuários, produzindo laços e interações de ideias entre consumidores e produtores de conteúdo. Neste sentido, Jenkins diz que:

Media convergence is more than simply a technological shift. Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. (IDEM, 2008, p.16)

O processamento de novas informações e relações sociais é protagonizado por diversos agentes, desestabilizando hierarquias e remodificando os resultados possíveis de tal interação. O que passível de leitura e interpelação social e midiática jaz espalhado por consumidores e produtores dos mais diversos conteúdos, através das mais variadas estruturas do sistema de mídias vigente. Seja no espectro audiovisual ou impresso, a convergência de possibilidades de relações intertextuais transmidiáticas é difícil de captar ou mensurar, tal como Jenkins menciona, se trata de algo que ocorre apesar dos usuários, com seus usuários e independente dos mesmos.

2. DUNGEONS AND DRAGONS E WARGAMES: HISTÓRIA, CONTATOS E EMPRÉSTIMOS

A segunda parte deste texto procura detalhar as semelhanças e correlações existentes entre os jogos de RPG e os *wargames*, bem como uma apresentação e definição do jogo ao leitor. Para tanto, primeiramente, serão colocados as maneiras pelas quais o RPG foi definido, para em seguida tratar da história do jogo. Esta última será detalhada de modo a demonstrar em quais momentos de tal trajetória os diálogos entre *wargames*, textos literários e o RPG ocorrem. Importante lembrar ao leitor que quando redigido *Dungeons and Dragons* remete-se ao jogo ao longo dos seus 40 anos, ou seja, englobando todas as suas edições, e não somente a um texto em específico. Quando se tratar de uma das versões de *Dungeons and Dragons* a referência será demarcada.

Vários autores vão procurar definir o que é jogo para iniciar as suas análises, seja incorporando o RPG ou não. Para Sonia Rodrigues, o RPG “é um jogo de produzir ficção” (RODRIGUES, 2004, p.18). O livro de regras auxilia o mestre e os jogadores na criação de personagens que vão interagir narrativamente no mundo de jogo. Logo, é possível definir que o jogo e suas regras não são especificamente literatura, e muito menos ficção, mas sim, um conjunto específico de regras e ambientação de cenário que se manifestam como ferramentas que auxiliam no processo ficcionalizador. Certamente o aspecto textual é muito bem trabalhado em diversos textos de livros de RPG, muitas vezes com o intuito de inserir o leitor e futuro jogador na atmosfera proposta pelo jogo. Porém, se analisado individualmente, vemos que não se trata de uma realização literária em si, mas algo que faz uso de características literárias para se constituir. Não é exatamente literatura, todavia faz uso dos elementos estruturantes da obra literária, tais

como narrativa, conflito, enredo, etc. Portanto, mesmo ao transitar por diversas teorias e hipóteses em relação aos jogos de RPG, sempre mantenho como premissa que estes se materializam como produção ficcional coletiva.

Huizinga no seu *Homo Ludens: O jogo como Elemento da Cultura* (2005) destaca que a sua análise em relação ao jogo se dá através da demarcação deste enquanto fenômeno cultural, numa perspectiva histórica. Para o autor o jogo é “uma função significativa, ultrapassa o limite fisiológico e psicológico” (HUIZINGA, 2005, p. 3). Ou seja, o jogo encerra determinado, produz algo em específico, mesmo não tendo, necessariamente, uma função, uma “utilidade prática” imediatamente visível, isto é, não é algo que precisamos fazer para nos alimentar, não é algo inerente ao trabalho diário, ou como diz o autor: “No jogo existe algo 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação” (IDEM, 2005, p. 4).

Para Schiller, o homem só é plenamente homem quando joga (Schiller APUD SÜSSEKIND, 2011, p.12). Ou seja, o lúdico em Schiller considera a literatura e a arte como estruturas autônomas, livre da deliberação utilitarista (necessidade extrema de atribuição de uma função específica para todo e qualquer ato oriundo das práticas culturais) da emergente sociedade funcional no fim do século XVIII, sendo o jogo, o literário e demais práticas artísticas como o único lugar onde o homem possa se manifestar plenamente, realizar-se independente da utilidade de tais práticas.

Na visão deste autor, o jogo funciona como uma "realidade autônoma". Ou seja, se alguém joga RPG, não por alguma necessidade biológica, não é por necessidade financeira, o jogo acontece como escape da rotina, como divertimento, sem um propósito material reconhecível, contudo carregado de sentido. Aqui é possível traçar um paralelo ao estudo da arte em geral: qual seria sua função? Qual seu campo

específico de manifestação? Trata-se de algo meramente reprodutor ou algo que idealiza uma realidade imaginada. Acredito que tanto jogo quanto as artes e suas ocorrências através das diversas territorialidades midiáticas ao longo da história coadunam-se com a seguinte reflexão de Huizinga:

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou qualquer concepção do universo. [...] Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. [...] Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (IBIDEM, 2005, p.6)

Por mais racionais que sejamos, por mais regras utilizemos durante a execução dos jogos, a natureza do jogo demonstra que somos mais do que seres racionais, já que em determinados contextos sociais nos postamos além da lógica e da razão enquanto (re)significamos o mundo ao nosso redor, interagindo socialmente e simbolicamente durante o jogo. Obviamente, tal assertiva não explica o porquê de jogarmos, mas assinala que jogamos apesar da lógica, apesar das necessidades “racionais” que temos.

No livro *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games* (1991), outra possível definição para os jogos de RPG se estabelece. O autor, Lawrence Schick, procura delimitar o jogo de RPG para diferenciá-lo de outros jogos que eram comuns à época em que o texto foi escrito: “This book is a history and description of paper role-playing games, also known as “tabletop” role-playing games, as exemplified by DUNGEONS AND DRAGONS and its descendants” (SCHICK, 1991, p.7). Dessa forma, o autor restringe sua definição aos jogos de *Roleplaying Games*.

To decide what should be included in this book, it was necessary to define exactly what a role-playing game (RPG) is. This is not as easy a task as you might think; there are an awful lot of games and books that are *almost*, but

no quite, RPGs. Here's our working definition [...]: a role-playing game must consist of quantified interactive storytelling (IDEM, 1991, p.9).

Em outras palavras, o autor classifica o jogo como uma narrativa interativa quantificada. Ou seja, ao utilizar elementos narrativos para o desenvolvimento de uma história, um enredo, os jogadores interagem através de regras, preveem suas ações, de maneira quantificada, através do uso da matemática e sistemas que delimitam, pela rolagem de dados, quais ações são bem sucedidas ou não. Logo, RPG consiste de uma interação entre jogadores, que assumem papéis ficcionais de personagens, num cenário específico, com uma determinada temática, para atuar no desenvolvimento de uma narrativa coletiva, que apresenta, através da figura do mestre do jogo, os desafios a serem enfrentados pelas personagens dos jogadores.

No momento em que se faz necessário a resolução de determinadas ações, como, por exemplo, a investigação de uma caverna escura ou o combate entre criaturas, a matemática aparece, num formato quantificado que chamamos de sistema de regras. Essas regras delimitam e regulam as características e habilidades das personagens, assim como a margem de sucesso das ações desenvolvidas ao longo do jogo. Os jogadores interpretam o papel dos protagonistas da história; o mestre do jogo controla todas as personagens que interagem com as personagens dos jogadores, os monstros e criaturas enfrentadas pelos protagonistas, assim como descreve e apresenta o cenário onde as ações acontecem. O mestre não pune os jogadores, apenas coordena as consequências dos seus atos de modo que o jogo seja interessante e divertido para todos os participantes, já que ninguém vence ou perde, mas sim, todos se divertem.

Assim, o jogo se manifesta isoladamente, num determinado período de tempo, sendo que, durante esse período, os jogadores permanecem imersos e se desvinculam

das suas “realidades” imediatamente reconhecíveis, pois estão no território do jogo, que no caso do RPG, é imaginado coletivamente. Este ponto realmente é importante de ressaltar, pois embora o RPG se encaixe nas características até então elencados por Huizinga, o “espaço” onde a ocorre a ação do RPG não é tão distinguível quanto um campo de futebol, por exemplo, ou uma quadra de vôlei, ou um tabuleiro de xadrez. Podemos até afirmar que o espaço de um jogo como o xadrez ou damas pode ser a sala de estar, um quarto, uma mesa de jantar. O RPG pode ser jogado nestes locais também. Todavia o RPG não depende de um tabuleiro de xadrez ou damas para ocorrer; acessórios como tabuleiros ou miniaturas são utilizados, facultativamente pelos jogadores, não sendo de modo algum obrigatórios. O principal “local” de ação do RPG é a imaginação. Acessa-se esta através da verbalização de desafios e descrições de cenários, mas a projeção de tudo isso se dá na mente, no imaginário do jogador, não numa quadra visivelmente marcada.

Após a sessão de um jogo de RPG, a narrativa produzida fica armazenada na memória dos personagens, constituindo-se de algo produzido oralmente, em conjunto com outros jogadores, pertencente a todos os participantes, “um tesouro a ser conservado na memória”. Esta narrativa pode ser transcrita de forma permanente, como um registro, um relato escrito do que aconteceu durante o jogo, ou até pode ser transformada em literatura por qualquer um dos participantes. Ou seja, como já foi afirmado neste trabalho, o jogo em si enseja a produção narrativa, mas esta, a não ser que seja registrada, mantém-se continuamente na memória dos jogadores, na oralidade lúdico-mnemônica de cada um dos participantes, como um registro de aventuras e divertimentos que não estão vinculados a práticas religiosas, à passagem de conhecimentos e habilidades de uma geração a outra, à criação estética de histórias (pode vir a ser); mas, em suma, esta narrativa é algo deveras único, é uma

experimentação imaginada de aspectos fictícios, que podem ou não emular a vida “real”, que se mantém no acervo intertextual dos jogadores enquanto produto final do confronto narrativo que faz por meio da linguagem oral e imaginada. Não é literatura, pode vir a ser; não é mais jogo, é registro do mesmo; não é necessidade fisiológica, é rastro intertextual produzido num campo interdisciplinar, já que RPG congrega aspectos de diversas disciplinas do conhecimento, como matemática, história, mitologia, geografia, entre muitas outras.

Outro dos principais depoimentos e registro referentes à história do jogo *Dungeons and Dragons* é o livro *Of Dice and Men: The Story of Dungeons and Dragons and the people who play it*, (2013) do jornalista e auto-proclamado *geek*¹², David Ewalt. A escrita do texto é feita através da recuperação da história do jogo intercalando com a experiência de jogador de RPG do próprio autor. Ao mesmo tempo, na medida em que descreve os componentes do jogo e suas características, o autor escreve em itálico trechos narrativos das sessões de jogo que teve com seus amigos e jogadores, de modo a exemplificar os principais aspectos do jogo de RPG para quem nunca jogou. Assim, o texto se desenvolve enquanto narrativa, depoimento e registro da memória do jogo, demonstrando ao leitor as faces que o RPG assume, enquanto história, ficção e delimitação da oralidade na escrita da experiência que envolve o ato de envolvimento e interação do jogo.

Obviamente, pelo título do livro, o autor restringe sua análise à história do *Dungeons and Dragons*, utilizando a metalinguagem do jogo, especificamente, termos conhecidos pelos jogadores ou por aqueles que estão nesse meio, para contar a sua história. O que pode parecer estranho para um leigo no assunto, mostra-se interessante

¹² Termo relacionado à cultura de consumo de jogos digitais, revistas em quadrinhos, RPG, séries como Star Wars e Star Trek, assim como ao universo de eletrônicos, tablets e computadores. O geek é alguém que faz parte, que define essa cultura. No Brasil, o termo mais

pelo fato de promover uma descontração para com o leitor, desmistificando a fama de *Dungeons and Dragons* de ser um jogo difícil, complexo, restrito aos iniciados. Tal aspecto sempre foi muito forte na cultura norte-americana, e ainda se mantém em solo brasileiro. Grande parte das pessoas que entram em contato com o jogo o considera algo “difícil”, para poucos, coisa de gente “inteligente”. E isso o autor tenta desconstruir na escrita do texto. Ele mesmo parou de jogar *Dungeons and Dragons* durante um período relativamente longo, por achar que aquilo se tratava de algum tipo de modismo adolescente, mas que com o passar dos anos, e com a própria escrita do livro, Ewalt entende o quão importante foi o jogo para sua vida, seja em caráter pessoal e até profissional. Ao revisitar e ressignificar aquilo que ele e muitos outros pensavam a respeito do jogo, alterando aquela imagem negativa do modismo juvenil, do escapismo fácil que isolava o indivíduo, para algo entendido como uma experiência extremamente profícua de interação entre pessoas, social, lúdica e imagética, David Ewalt promove na redação da sua obra um reencontro consigo, um reencontro do jogo com sua própria história e com os jogadores que ajudaram a fazer deste o mais famoso RPG conhecido.

Outro ponto interessante é que o autor, na divisão dos capítulos, e também no texto corrente, faz uma série de alusões a termos, personagens e obras da literatura fantástica, em geral, assim como a outras mídias, promovendo através de tais intertextos, a explicitação ao leitor, *rpgista* ou não, de como o jogo de RPG se interrelaciona com diversas outras mídias, seja em termos de inspiração para os jogos, seja em termos narrativos ou de adaptação e até piadas internas. Como exemplo, podemos citar o título do primeiro capítulo “You’re all at the tavern”, alusão a um local onde normalmente se iniciam as aventuras de um jogo *D&D*, ou seja, numa taverna, um bar, um local de confraternização e troca de experiências, assim como ponto de contato e de passagem de diversas pessoas. Numa taverna, é possível extrair informações e

conhecer pessoas novas, em busca de desafios e novas aventuras. Essa é uma das premissas de um jogo de *D&D*: o grupo se encontra na taverna, estabelece contato com alguém que precise de ajuda, e parte em direção ao desconhecido.

Ewalt avisa o leitor que vai utilizar vários termos e “gírias” do jogo, referindo-se especificamente à terceira edição de *Dungeons and Dragons*: “First of all, at various points in this tome I quote specific elements of the Dungeons and Dragons rules, including game mechanics, spell effects, and monster descriptions. Unless otherwise noted, these citations refer to version 3.5 of the D&D rules”. (EWALT, 2013, p.1).

Em seguida, Ewalt demarca uma interessante definição para o jogo e as pessoas que interagem através do mesmo:

Players are both audience and author in D&D; they consume the DM's fiction but rewrite the story with their actions. And as authors, they're free to make their own decisions.... [...] Unlike board games, which limit the player to a small set of actions, or video games, which offer a large but finite set of preprogrammed possibilities, role-playing games give the player free will. As long as it doesn't violate the integrity of the fictional universe - proclaiming that up is down or suddenly transmogrifying into Abraham Lincoln - you can do whatever you want. (EWALT, 2013, p. 13)

Isso demonstra como o RPG, um jogo de cooperação, em que não há um vencedor, e especificamente, *Dungeons and Dragons*, está imbricado com outros aspectos culturais que não somente o da literatura. O jogo, através dos seus participantes, é uma amálgama cultural de intertextos, de contatos, conflitos e assimilações constantes. Aspecto deveras evidenciado neste trabalho.

E este traço de cooperação entre os jogadores jaz como uma das principais diferenças que o jogo de RPG tem em relação a qualquer outro jogo, isto é, não existem “vencedores”. O jogo não pressupõe vitoriosos e perdedores, o jogo tem por premissa a produção ficcional em conjunto, a superação de desafios em grupo, a interação entre

todos os participantes de modo a produzir, narrativamente, a ficção imaginada e descrita, o rastro intertextual coletivo. Obviamente, o texto de Huizinga pode ser contestável de muitas formas, todavia, simplesmente pelo fato de iniciar a discussão sobre este aspecto tão marcante da cultura, o jogo, já é deveras louvável. A produção do texto foi feita há muitos anos, e desde então, muitas outras pesquisas foram feitas em relação ao jogo e suas conexões com literatura, este trabalho sendo um bom exemplo disso. Contudo, o ponto principal desta investigação acerca dos jogos de RPG é tentar esclarecer estas diferenças entre outros tipos de jogos para que se possa entender como essas narrativas se diferem de outras que são produzidas.

Portanto, ao pensarmos o RPG em relação à literatura percebe-se que a narrativa do RPG não tem nenhuma obrigação estética; não há vencedores, pois o jogo se dá num processo de cooperação entre os participantes; não é exatamente uma narrativa oral no sentido de passar um conhecimento essencial de uma cultura para a geração seguinte. Também não. O jogo de RPG é todo realizado oralmente, “imaginado” pelos participantes, mas não existe nenhuma necessidade de registro para as gerações posteriores como forma de aprendizado essencial para a vida. Após uma sessão de jogo, os jogadores podem fazer um registro, em forma de relato, apenas para lembrar-se da sequência de ações do enredo, servindo como uma forma de recordação para a sessão seguinte. Assim, os jogadores saberão exatamente onde terminou a última sessão que jogaram. Alguns grupos de jogadores até registram suas sessões de forma literária, com uma narrativa, um pequeno conto, que demonstra, em forma de literatura, o que aconteceu nas sessões de jogo. Todavia, nada disso é obrigatório. Nenhum registro se faz necessário, nada é obrigatoriamente essencial para garantir a “sobrevivência” da geração posterior, ou de garantir uma apreciação literária do jogo.

Obviamente, o jogo pode servir de inspiração e influência para a escrita literária, mas ele não é literatura, não tem a obrigação de ser.

Já a história do jogo passa pela história dos *wargames*, interage com a literatura, estruturando-se como o que viria a ser, na metade dos anos 70, o jogo em sua formatação definitiva. Na primeira parte desta dissertação, a escrita se focou no mapeamento de relações, conflitos e contatos entre um conjunto de mídias que se entrelaçavam no espectro cultural do mundo do ocidente. Inúmeras correlações foram identificadas, de modo a tornar perceptível que a existência e criação do primeiro jogo de RPG, *Dungeons and Dragons*, é lógica e aceitável tendo em vista o processo do qual irá fazer parte, conforme visto nos muitos exemplos e explicações do primeiro capítulo deste texto.

Portanto, nesta seção, o objeto de estudo deste trabalho será apresentado, de modo a esclarecer ao leitor quais movimentos intertextuais específicos foram realizados na criação do jogo de RPG. Para tanto, esta unidade se divide em dois momentos específicos: história dos *wargames* e do RPG, especificamente *Dungeons and Dragons*, observando atentamente quais aspectos e características foram transpostas dos jogos de guerra para o RPG; a segunda parte refere-se à explicação sobre as edições do jogo, suas características principais, observando os quarenta anos do jogo.

2.1 WARGAMES E DUNGEONS AND DRAGONS

Dungeons and Dragons, foi o primeiro jogo de RPG. Sua data de nascimento é específica, 1974, nos EUA, sendo lançado numa pequena caixa com livretos pequenos, com algumas folhas avulsas com tabelas de referência. Este texto, com o objetivo de retratar a história do jogo e sua conjunção com os jogos de guerra, os *wargames*,

utilizará como fonte principal o texto de Jon Peterson, *Playing at the World* (2012), certamente, o texto mais profundamente detalhado, um tomo de mais de quinhentas páginas, dedicado a dissecar a história do jogo e suas correlações com a literatura e os *wargames*, assim como este trabalho. O trabalho de Peterson é minucioso, extenso, e eficiente em sua pesquisa. Outros autores serão citados também, todavia, devido à escassez de literatura referente aos jogos de RPG e a história de *Dungeons and Dragons* e principalmente dos *wargames*, *Playing at the World* será a principal fonte deste trabalho, no que tange à análise histórica. Dito isso, continuemos com o desenvolvimento do texto. Cabe aqui ressaltar que a proposta desta dissertação e do texto de Peterson apresentam vários pontos em comum, no entanto, são várias as diferenças que conduzem este texto e o raciocínio aqui empreendido. O texto de Peterson foi feito para leitores jogadores de RPG, pessoas com um profundo conhecimento de *Dungeons and Dragons* em suas diversas versões. Não se trata, portanto de um texto para leigos no assunto. É necessária uma experiência de leitura de materiais de jogos de RPG, assim como experiência enquanto jogador para desfrutar-se ampla e completamente da obra de Peterson. Todavia, a dissertação aqui apresentada utiliza o texto Peterson para auxiliar na exposição do jogo para uma audiência exterior àquela já estabelecida na cultura dos jogos de RPG. Este texto não pretende somente mencionar e explanar sobre a história de *Dungeons and Dragons* e sua relação com a literatura e os *wargames*. A apresentação do jogo e sua história são importantes, mas não se constituem como os principais objetivos deste texto, ao contrário de Peterson, que procurou dissecar a história do jogo no seu *Playing at the World*. Esta dissertação tem como principal objetivo expor a leitores de fora do “mundo do RPG” que o jogo possui relações profundas com a literatura, no sistema de mídias, demonstrando que tipos de correlações são estas, apresentando a um público maior que estas relações

intertextuais estão profundamente presentes enquanto mídias e objetos culturais. Dito isso, prossigamos com os conteúdos deste capítulo.

Dungeons and Dragons, foi o resultado de um processo que envolveu vários fatores. Para se entender como se deu esse processo, primeiro precisamos entender os fatores que ocasionaram o lançamento do jogo. Começemos por Peterson:

Furthermore, a history must reach beyond the immediate background of roleplaying games to explore the broader cultural context in which fantasy and simulation arose. *Dungeons and Dragons* did not result solely from the activity of hobby gamers, as that community relied on a diverse, interdisciplinary web of influences in genre fiction, historical scholarship, military science, psychology, mathematics and mythology. This is not to say that the authors of *Dungeons and Dragons* always followed these sources knowingly - these ideas suffused twentieth-century popular culture, and the paths of transmission were often forgotten or even deliberately obscured. (PETERSON, 2012, p. xii)

Nesta citação, o que se pode notar é o caráter interdisciplinar e intertextual dos antecedentes culturais que motivaram e alimentaram a criação de *Dungeons and Dragons*. Os autores estavam inseridos num contexto anterior ao da popularização de computadores e da Internet, tendo como principais referências, a literatura, os livros de história e mitologia, além do prazer em exercitar suas habilidades e estratégias num contexto lúdico-competitivo. A cultura popular à qual eram expostos estimulava sua capacidade de criação convergindo para a fantasia (enquanto gênero literário) e *wargames*.

Além disso, ao refletir sobre o modo que avaliaria as fontes de pesquisa da história do jogo, Peterson argumenta sobre os cuidados necessários ao se trabalhar com isso:

Moreover, while the authors create the work, the fans create the phenomenon. The story of *Dungeons and Dragons* does not belong exclusively to its creators, but to the vast network of enthusiasts (henceforth the “fandom”) who received and interpreted the work. In recognition to that diversity, the current work builds on a survey of thousands of contemporary periodicals and ephemera from the years surrounding the initial publication of *Dungeons and Dragons*. It therefore differs from prior histories founded on eyewitness testimony delivered several decades after the fact [...] Testimony concerning *Dungeons and Dragons* suffers from more than just the fallibility of human memory, owing to the aforementioned controversies about priority and attribution. Therefore, this study anchors all major events, dates and sequences related to the history of *Dungeons and Dragons* on contemporary sources, which is to say sources printed within a year or so of the events in question – preferably far closer. [...] Any sources printed after 1976 which comment on the pre-history of *Dungeons and Dragons* are therefore treated with caution; sources printed after 1980 are not considered as evidence for that historical period, though they may receive ancillary citations when appropriate. (IDEM, 2012, p.xv-xvi)

Como muitos dos jogadores de *Dungeons and Dragons* ainda estão vivos, as histórias sobre as origens e criação do jogo podem ser diversas, com diferenças significativas entre si, ou até mesmo pontos de vista divergentes. Por isso, Peterson tem muito cuidado ao que será analisado, enfatizando dados referentes às origens do jogo exclusivamente de um período de tempo extremamente delimitado. E ainda, declara ser quase impossível enxergar hoje o jogo com os olhos de quem participou da sua criação nos anos 70:

Dungeons and Dragons is so iconic that it is almost impossible to recover the eyes of 1974, to see that earliest rendition as its first converts saw it: to discern in what respects it was novel or even revolutionary, and in what respects it merely rehashed known practices or reflected their inevitable combination. For those that know the game intimately, it is even harder to accept that its first incarnation lacked so many familiar qualities and left unexamined many crucial subjects that, in retrospective, urgently required clarification. (IBIDEM, 2012, p.1-2)

Disto isto, prossigamos com a história dos *wargames*. Os jogos de guerra, ou *wargames* em inglês, eram jogos em que a utilização de miniaturas desempenhava um papel de movimentação de tropas de soldados, num exercício de estratégia de combate militar encenada através de pequenas peças de metal ou plástico, as miniaturas. A

encenação de batalhas funcionava tanto como um divertimento, quanto como preparação e visualização da vida militar, em contextos de guerra.

Para se demonstrar um pouco da história dos jogos de guerra segue citação deveras esclarecedora de Mateus Rocha:

Os jogos de simulação de batalhas têm uma longa história. Eles surgiram na Alemanha. No início do século XIX, militares da Prússia já utilizavam um jogo de guerra, o *Kriegspiel*, no planejamento, no desenvolvimento de táticas e nas simulações de manobras de combate, com a manipulação de peças que representavam exércitos num grande tabuleiro de areia. Depois da guerra de Unificação, os alemães não fizeram mais segredo dessa técnica e a maioria das outras nações europeias logo os seguiram. Porém, os jogos de guerra só se popularizaram depois da publicação de um livro escrito por H. G. Wells, intitulado *Little Wars*, que trazia um conjunto de regras bastante simples¹³. [...] Mas o sucesso inquestionável só viria nos anos 1960 e 1970, transformando-se numa verdadeira febre nos Estados Unidos. (ROCHA, 2010, p.52)

Estes jogos de simulação de guerra existiam em vários tipos: alguns tematizavam a Guerra da Secessão nos EUA, as Guerras Napoleônicas, a Segunda Guerra Mundial, entre várias possibilidades. A prática desses jogos era muito comum entre jovens de classe média nos EUA, principalmente nas décadas referidas pelo autor. Os dois criadores, Gygax e Arneson eram jogadores ativos de *wargames*, como bem exemplifica a citação:

Gary Gygax, que já praticava jogos de guerra, desenvolveu um sistema de regras atrelado a um cenário de fantasia, que se chamaria Chainmail. Utilizava miniaturas plásticas de quatro centímetros facilmente encontradas em lojas de brinquedos. O Chainmail se tornaria a base do Dungeons and Dragons [...] criado tempos depois. (IDEM, 2010, p.53)

¹³ Jogo que foi recentemente lançado em português, com o título *Pequenas Guerras*. Disponível em: http://issuu.com/hederhonorio/docs/pequenas_guerras.

Mas num determinado momento, ao modificar a lógica de combate entre tropas e batalhões, Dave Arneson decidiu jogar uma campanha¹⁴ de Chainmail em que os jogadores não utilizariam várias miniaturas ou pequenos exércitos: eles somente poderiam controlar um único personagem. Dessa ideia, das influências literárias e dos jogos de guerra, da imaginação e criatividade de Gygax e Arneson, tanto no desenvolvimento de regras, quanto na criação de cenários de campanha, é que surgiu o primeiro RPG, o *Dungeons and Dragons*. “Logo depois, em outubro de 1973, Gary Gygax e Don Kaye fundavam a Tactical Studies Rules (TSR), publicando o *Dungeons and Dragons*, em janeiro de 1974.” (IBIDEM, 2010, p.53 e 54).

Todavia, voltemos aos *wargames* e sua evolução na história. Antes de se tornarem o jogo moderno com miniaturas, um longo período de tempo foi necessário para a formação do padrão atual das regras. Ao analisar os antecedentes históricos do jogo, é importante frisar os principais momentos de sua evolução, desde antes da criação do xadrez, até o *Kriegsspiel*, passando por *Little Wars* e outros jogos. Logo, nosso relato prossegue nessa direção e volta alguns anos no tempo, de modo a visualizar a os muitos outros jogos que deram origem aos *wargames* e posteriormente ao RPG.

Essa história se relaciona diretamente com a origem do jogo de xadrez. Chaturanga era um jogo indiano, cujo título faz menção às quatro armas do exército indiano: elefante, cavalo, carro e infantaria. Essas funções eram representadas num tabuleiro através de peças que poderiam ser pintadas ou não, de modo a identificar sua natureza e utilização no “combate” que era o jogo. Ocorre que tal jogo chega à Europa, em plena idade média, num tempo histórico em que guerras atuavam como algo que movimentava e modificava a vida de pessoas e nações constantemente. Assim, não é de

¹⁴ Série de aventuras intercaladas, sessões de jogo que constituíam a mesma história, mas que necessitavam de mais de uma sessão para se desenvolver até o término do enredo e da história contada.

se suspeitar que o jogo indiano, um claro exercício de táticas militares, houvesse se popularizado, e, conseqüentemente, assimilado pelas culturas europeias, mudando as funções das peças, assim como os próprios nomes das mesmas, refletindo a situação e representação dos exércitos europeus à época. E como demonstra Peterson, a variação de Chaturanga para o xadrez advém da mudança de termos do jogo decorrentes da prática deste, assim como contato com diversos idiomas:

In Persian circles, the king of chaturanga became the *shah*, and as the name of that piece was spoken whenever a move threatened it, the exclamation “*shah*” persisted across linguistic boundaries and formed the phonetic basis of the various European names for the game (such as the German *Schach*), ultimately transforming into the English words “chess” and “check” and even “chekers. (PETERSON, 2012, p. 208)

Portanto, o que hoje conhecemos como o xadrez moderno, a palavra, cheque e cheque-mate, anúncios de ameaça à peça rei e declaração definitiva de vitória, respectivamente, se formou através de anos de prática do jogo, sendo constantemente moldado por seus jogadores, assim como o próprio RPG ao longo de 40 anos de história. Fica claro, neste ponto, que o contato de inúmeras variações de um mesmo jogo, deu origem ao que hoje se credita xadrez moderno.

Obviamente, essa mudança, a configuração definitiva que atualmente se estabelece como xadrez levou muito tempo para se estruturar. A função das peças certamente não era a mesma, pelo contrário, foi algo que mudou conforme os séculos passavam. O que importa é que essas variações do jogo sempre enfatizavam simulações de vários aspectos da dinâmica de uma guerra, em os vários componentes de um exército são espalhados num campo de batalha, tendo um general ou até mesmo o rei, como aquela figura que controla e sacrifica as suas peças, sempre almejando a vitória sobre seu inimigo. Peterson (2012) demarca que no século XVI, temos advento de peças

como o bispo e a rainha, além da publicação de obras que começam a refletir profundamente sobre o jogo e suas potencialidades

The rules, however, would seem foreign to modern readers at least until the sixteenth century, when the modern queen and bishop had taken the place of the weaker fers and alfil respectively, and when seminal chess texts such as Ruy Lopez's *Libro de la invencion liberal y arte del juego del axedrez* (1561) singled out the deepest and most inexhaustible incarnations of the game, which required both study and inspiration to play. (IDEM, 2012, p. 209)

O grande acontecimento, o ponto principal na história do xadrez que mais tarde será transformado nos *wargames*, para em seguida gerar o RPG, se dá na Alemanha. Augustus *The Younger*, sob o pseudônimo de Gustavus Selenus, publica em 1616, um manual de xadrez, *Das Schach oder König-Spiel*, literalmente significando “O Xadrez ou o jogo dos Reis”. Basicamente, o texto se tratava de uma tradução do manual de Lopez, assim como detalhava outros jogos semelhantes ao xadrez como a variação alemã, *courier chess* e *rithmomachy* (Peterson, 2012).

To Selenus, chess was more than just a game, it was a model of politics and strategy – hence the title of his work, which equates the play of chess with kingship [...] Selenus believed chess exemplified a number of lessons for rulers, for example, that “the power of the sovereign cannot exist without the support of subjects”. [...] As such, Selenus esteemed chess as a method of training for governance and war, and his conviction is probably the prime mover in the German-speaking world of the many later attempts to reinvent chess as a more direct method of instruction in matters of war and state. (IBIDEM, 2012, p. 210)

O que se segue à obra de Selenus são diversas apropriações, traduções e tentativas de transformação do xadrez em algo maior, num jogo de reis, peões e manobras militares. Como previamente destacado neste texto, observa-se que as mídias e as pessoas que delas usufruem, jazem em constante disputa criativa que molda as condições de informação e entretenimento, ao que se estabelece de maneira orgânica,

desenvolvendo-se organicamente através de apropriações, leituras e releituras, baseadas nas necessidades e horizonte de expectativas de uma dada época. Não há, de maneira alguma, uma simples sugestão aleatória que se condensa na tradição de estudos na Alemanha que mais tarde irá produzir os *wargames*. Houve sim um constante e progressivo debate acerca das propriedades deste jogo, que além de entreter, simulava situações bélicas, o que plantava na imaginação e raciocínio dos seus jogadores, as precisas ideias que germinarão como o jogo de guerra que futuramente também será assimilado, modificado e reestruturado como o jogo de RPG, especificamente *Dungeons and Dragons*.

Mais tarde, no final do século XVIII, início do século XIX, um professor alemão, Johann Christian Ludwig Hellwig, vai desenvolver um *wargame* independente do xadrez. Não custa lembrar que a palavra *wargame* aqui utilizada não era o termo adotado. Falava-se em xadrez, ou o jogo de reis. Utilizo o termo, para deixar claro ao leitor que estes jogos eram os embriões do que mais tarde será conhecido como *wargames*, e por se tratar da história destes, enfatizo o uso do termo enquanto algo que surgiu através de progressivo desenvolvimento.

Em 1780, Hellwig vai lançar o primeiro estudo responsável por desvencilhar o xadrez e jogos correlacionados, do seu modo padrão de jogo, ou seja, peças num pequeno tabuleiro que são movimentadas dentro de um ordem e regras específicas. Hellwig vai propor um jogo que realmente simule situações numa batalha, movimentando tropas, avaliando o terreno e o poder de fogo do exército coordenado. O nome desse jogo seria *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehrern Personen zu spielen*, o que de acordo com a tradução em inglês de Peterson (2012), poderia ser vertido para o português como “Tentativa de Construção de um jogo tático, a partir do Xadrez, em que duas ou mais pessoas possam jogar”. Alguns

anos mais tarde, em 1803, Hellwig lança uma versão aprimorada com um título mais curto e objetivo, *Das Kriegsspiel*, literalmente, “O Jogo de Guerra”. Hellwig, no seu jogo de Guerra, procura dar mais veracidade ao formato das peças, aproximando-se da sua patente e função. Assim, as peças serão moldadas na forma de soldados, cavalaria, artilheiros e assim por diante, de modo a promover o reconhecimento imediato por parte dos jogadores das peças e suas funções durante o jogo. Além disso, é importante enfatizar que Hellwig trabalhava como professor em escola de formação de soldados, logo, sua intenção com o jogo vão muito além do mero exercício lúdico.

Em 1812, Georg Leopold von Reisswitz, apresenta sua versão do *Kriegsspiel*. Algumas diferenças são notáveis em relação ao trabalho de Hellwig: dados os custos para a fabricação das peças, ao invés de moldadas num formato que se assemelhasse à função desempenhada em um combate, as mesmas eram pintadas com cores diversas, deixando claro ao jogador, a função de cada uma delas; além disso, os tabuleiros em que eram posicionadas as peças, poderiam ser tanto caixas de areia, quanto *grids* de madeiras, sem demarcação como no xadrez, mas de modo a serem substituídos ou modificados de acordo com a batalha que estava sendo conduzida.

Reisswitz tinha um filho adolescente, o qual compartilhou ativamente as ideias do pai, para alguns depois lançar a versão definitiva de *Kriegsspiel*, a versão que influenciaria todas as outras nos anos por vir. Assim, Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, aprimora o trabalho de seu pai, e cria a sua própria versão do jogo, *Kriegsspiel* de 1824. Essa será a versão que irá se popularizar por toda Europa, levando a criação dos modernos jogos de miniaturas. Relevante mencionar que, durante o período de desenvolvimento do jogo, por Reisswitz pai e filho, a Europa estava sob constante ataque mediante as invasões de Napoleão Bonaparte. A Prússia, que à época ainda não havia se unificado como Alemanha que hoje reconhecemos como país hoje,

vivenciava um contexto de guerra, em que grandes modificações político, econômica e sociais talhavam novas configurações na Europa. Logo, não é de se estranhar que o interesse por assuntos de guerra, de treinamento de soldados, de formação de generais e grandes líderes estava em voga e intensiva demanda. Novamente, não custa lembrar, a evolução do jogo se deu de modo orgânico, acompanhando os conflitos e “necessidades” do homem que elaboravam tais jogos. Tal qual a história das mídias, há sempre a sobreposição de ideias, conceitos e usos em relação aos hábitos de uma sociedade, o que mostra novamente que a criação de um jogo, que almejava o treinamento estratégico e o raciocínio tático de homens que viam a guerra bater em suas portas, de modo algum se trata de algo aleatório e fora de contexto. É um complexo processo que avança pelos séculos, moldando expectativas, transformando realidades, ocorrendo através e apesar daqueles que elaboraram o jogo.

David Ewalt (2013), mencionado na introdução deste trabalho, também demarca em sua análise, a história de *Dungeons and Dragons*, em paralelo ao dos *wargames* tal qual Peterson, utilizando registros dos primeiros jogos na história, até desembocar na configuração atual do primeiro jogo de RPG. Inicialmente, de maneira irônica e descontraída, o autor brinca dizendo que é possível que tanto animais quanto os homens das cavernas tenham tido sua dose de jogatina, há milhares de anos atrás. Em seguida, o autor começa a traçar um panorama histórico do que foi feito em relação a jogos de tabuleiro, ou *board games* em inglês, e sua evolução para os *wargames*, os chamados jogos de guerra. Basicamente, foram encontrados vestígios de tabuleiros e peças que provavelmente foram utilizados enquanto objetos lúdicos, em escavações de diversas civilizações e cidades antigas.

O que aconteceu foi que, após entenderem a utilidade estratégica do xadrez e jogos derivados, que incentivavam ao raciocínio lógico, análise e entendimento do

inimigo e seus artifícios, ocorreu a transformação do jogo, adaptado para treinamento de guerra, tendo como primeiro jogo o famoso *kriegsspiel*, ou o jogo de guerra, *wargame* desenvolvido pelos alemães para treinar e orientar seus soldados e oficiais nos aspectos táticos e estratégicos, em termos de simulação de guerra, conforme observado anteriormente.

Percebendo a eficácia da empreitada alemã, outros países adotaram a mesma prática nos seus exércitos, de modo a popularizar os jogos de guerra, simuladores de combate e estratégia, sem o derramamento de sangue de um verdadeiro conflito armado. Um modo prático e barato para o treinamento de suas tropas, soldados e oficiais.

Assim, esses jogos vão sendo modificados ao longo do tempo, com o acréscimo de regras de todos os tipos, mantendo em seu cerne a questão da simulação de combates, sejam inventados ou historicamente revisitados. Após isso, o famoso romancista inglês, H. G. Wells, interessado nos jogos, mas avesso à guerra e sua carnificina, resolve desenvolver suas próprias versões de jogos com o uso de miniaturas, um tanto mais simples, que pudesse ser jogada por crianças, nas suas casas, com tabuleiros feitos artesanalmente, assim como suas peças, ou até mesmo podendo ser jogado no chão do quarto ou na mesa da cozinha. Logo, em 1911, publica *Floor Games*, não exatamente um *wargame* como explicita Peterson:

In *Floor Games*, he describes unapologetically several children's games in which he is an active collaborator, including the "Game of Wonderful Islands" where the British exercise their colonial ambitions on pastoral islanders, and the "Building of Cities" in which the construction of a metropolis is followed by the elaboration of incidents for its population. [...] each describes how blocks and miniature figures can be used to construct imaginary locations where a youthful fancy might stage events. Only on the last page of *Floor Games* does Wells hint that there was another variety of game, the war game, full of "battles and campaigns and strategies and tactics." However, he teases that "of the war game I must either write volumes or nothing," and thus for the moment he wrote nothing. (PETERSON, 2012, p. 264)

Dois anos mais tarde, após redigir seu texto de batalhas, campanhas, e estratégias e táticas é que Wells publica *Little Wars*¹⁵, em 1913. Este foi o primeiro *wargame* lançado com intenções comerciais, como também esclarece Peterson:

Little Wars details the evolution of the game at some length before enumerating the rules, which occupy only about four and a half pages [...] these rules were the first commercial wargaming system to be sold to the public for the purposes of entertainment[...] (PETERSON, 2012, p. 265)

Essa tradição e prática de jogos de guerra, envolvendo de miniaturas, se mantém pelas décadas seguintes, mas realmente vai encontrar seu apogeu e grande público a partir dos anos 50. Em 1954, Charles Roberts Swann II, publica o primeiro jogo de miniaturas de guerra moderno, *Tactics* e quatro anos mais tarde, *Tactics II*. De acordo com Peterson (2012), o autor é o fundador da principal empresa produtora de jogos de tabuleiros e *wargames* à época, a Avalon Hill, mantendo-se até hoje como uma das grandes empresas do setor de jogos de miniaturas de guerra. É interessante notar também que a motivação para a criação de jogos de guerra, por Roberts, não é nada aleatória:

His motivation for designing a military game was simply to acquaint himself with the mechanics of war, since, as an American reservist in the early 1950s, Roberts faced the prospect of a tour of duty. When it transpired that the Korean police action did not require his services, and he consequently found himself with a serendipitous opening in his schedule, he decided to market his game to the general public rather than see his creation go to waste. (PETERSON, 2012, p.2-3)

É notável que, com exceção de Wells e de certa forma de Selenus, a maior parte dos envolvidos com jogos de guerra estavam imersos em contextos em que a guerra era algo concreto e prestes a ocorrer. Wells pensou os jogos como diversão e entretenimento, muito mais do que treinamento militar, diferente de Hellwig e Reiszwitz.

¹⁵ Existe uma versão em português, para leitura na Internet, com título de *Pequenas Guerras*, disponível em: http://issuu.com/hederhonorio/docs/pequenas_guerras.

Ou seja, poder-se-ia afirmar, se analisados somente os casos de contato direto com a guerra, que tal jogo se desenvolveu graças ao contexto bélico ou a sua iminência. Contudo, nos momentos de estabilidade política e comercial, os jogos se mantiveram simplesmente como jogos, como entretenimento e desenvolvimento de habilidades lúdicas de estratégia e raciocínio, sem intenção de por em prática os conhecimentos agregados.

Após a produção e comercialização dos jogos de miniaturas, *boardgames* e *wargames*, ao longo dos anos 50 e 60, é que teremos um público cativo, formado através de clubes de jogos, seja em caráter regional, ou até mesmo através de convenções, tendo em vista o grande volume de correspondências trocadas entre os entusiastas dos *wargames*. E são dois destes entusiastas, Gary Gygax e Dave Arneson, que ao mesclarem a literatura de fantasia e os jogos de guerra, vão chegar ao resultado final chamado *Dungeons and Dragons*.

Antes de encerrar esta seção, é importante esclarecer ao leitor, tal qual foi feito nos jogos de RPG, que tipo de sistema de regras operam neste jogo. Basicamente, num jogo de *wargame*, as ações são divididas em três momentos, sendo que o conjunto destas três ações se chama turno ou rodada, para facilitar a organização e execução do jogo. Em cada turno ou rodada, cada jogador realiza três ações. A primeira delas é a ação de movimento, que consiste em dispor e avançar suas tropas ao longo do tabuleiro (seja uma caixa de areia ou tabuleiro convencional). Nesta ação estão implicadas a distância percorrida, o peso carregado pelas tropas, o terreno pelo qual se deslocam, a velocidade do avanço já que infantaria possui um movimento menor do que cavalaria e veículos. Todos estes fatores são levados em consideração, tal qual numa situação de combate real. Em seguida vem a fase de Ataques à longa distância. Neste momento, são realizados os disparos de armas como mosquetes, arcos, bestas ou canhões. Para

determinar a eficiência dos disparos, avalia-se a arma utilizada, a distância, cobertura (florestas e outros locais que fornecem proteção aos atiradores), condições climáticas, entre outros fatores. Após isso, são rolados dados, geralmente de seis lados, para determinar se os disparos obtiveram sucesso ou não. Em caso de acerto, verifica-se também o dano causado às tropas atingidas, de acordo com o poder de fogo da arma utilizada.

A próxima ação realizada envolve o combate corpo a corpo. As tropas que se encontram à distância corporal realizam seus ataques, com armas brancas ou mesmo armas de fogo. Novamente, dados precisam ser rolados para determinar se houve acerto ou não. Após o cálculo de dano tanto de ataques à distância como de ataques corpo a corpo, ocorre a última ação da rodada, os testes de Moral. Assim como durante uma batalha, os homens envolvidos em combate podem fugir ou oscilar na sua motivação em continuar combatendo ou não. Logo, para determinar a reação das tropas aos ataques inimigos, são feitos testes de Moral, para avaliar a coragem e disposição dos combatentes. Três coisas podem acontecer após um teste de Moral: os soldados se mantêm e prosseguem com a luta, recuam ou fogem. Consequentemente, para determinar o vencedor do jogo, basta que um dos jogadores consiga derrotar o exército inimigo ou alcançar determinada posição, como a ocupação de uma base estratégica ou outros lugares de importância tática para a guerra simulada ou historicamente revivida. Basicamente, é nisso que consiste um jogo de guerra moderno, e é a partir deste que o jogo de RPG vai ser criado.

2.2 DUNGEONS AND DRAGONS

Está claro então que os jogos mencionados neste trabalho se entrelaçaram ao longo da história ocidental, coadunando-se em momentos específicos, reverberando ideias, modificando intenções, acumulando experiência e apropriações diversas, dosando a partir dos fatos imediatamente visíveis simulações que buscavam entreter e até mesmo treinar e habilitar um estrategista a melhorar desempenhar seu papel num contexto de regra. Todavia, o volume de alterações de regras e um mundo comercialmente favorável proporcionaram a criação de um jogo que ia aos poucos se desvinculando dos *wargames*, para além de algo em que houvesse vencedores e derrotados, tal qual numa guerra, fazendo o que o xadrez fez em relação chaturanga, o que os *wargames* fizeram em relação ao xadrez, o que *Dungeons and Dragons*, por sua vez, irá conquistar: autonomia na forma de uma nova linguagem, uma nova mídia que mescla todas as que lhe antecederam, mas que se desprende sorratamente com vistas a sua própria independência. Desse modo, Peterson é feliz em sua análise ao considerar que:

Perhaps the sole factor that unites all games is that they have rules; the rules of a wargame constitute a *system*. Broadly, the system of a wargame is the set of mechanisms that simulate the conditions of the battle and allow for the resolution of conflict. *Dungeons and Dragons* inherits the bulk of its system from wargames, most directly the miniature game *Chainmail*, but since *Dungeons and Dragons* can model events other than wars, its system is more diverse and comprehensive. (PETERSON, 2012, p. 203)

Como explanado ao final da seção anterior, os *wargames* possuem regras bem específicas que delimitam o que pode ser feito no jogo e quais as condições de vitória no mesmo. Entretanto, o RPG não pressupõe um vencedor, não pressupõe necessariamente que uma batalha entre exércitos está ocorrendo. O jogo incentiva uma dada interação entre os participantes de modo a se estabelecer a história compartilhada.

Para isso, muitos são os empréstimos feitos dos *wargames*, para que o jogo possa ocorrer plenamente. E assim, é necessário entender como se deu tal mudança entre um ponto e outro. É ao que esta seção vai se dedicar, revistando a história do jogo e elencando os principais fatores e momentos de correspondência entre o RPG e os *wargames*.

2.2.1 Um Jogo de Exploração e Interação

David Ewalt, em *Of Dice na Men* (2013), enquanto narra a história do jogo, vai descrevendo sua experiência como jogador de *Dungeons and Dragons*. Ele diz que, por um tempo, cerca de uma década ou mais, ficou afastado do jogo, tendo se aproximado do jornalismo e mantido aquele “jogo estranho” e “juvenil” longe, pois que sua vida adulta exigia um comportamento e opiniões mais maduras e políticas, coisas que um garoto por um jogo poderia não ter. Mas eis que o mesmo percebe que, após tantos anos, e depois de repensar sua postura “adulta” em relação ao jogo, percebe que *D&D* proporcionava um tipo de experiência única, em que a interação social, a leitura, a narração de histórias e o uso da imaginação eram amplificados e ressignificados com o jogo e sua capacidade de congregação das pessoas. Por isso, depois de tantos anos ele resolveu voltar e procurar um grupo de jogadores que rolem alguns dados e divirtam-se novamente com *Dungeons and Dragons*. Todavia, na altura do seu relato em que menciona os *board games* e *wargames*, assim como o xadrez, revela que participou de uma convenção de jogos de guerra, participando de uma mesa de jogo nas Guerras Napoleônicas, situação em que controlou um destacamento do exército alemão que avançava contra as tropas de Napoleão, em algum ponto da França.

O jogo, com duração máxima de quatro horas, desagradou imensamente o autor, pois que, ao final de tudo, este entendeu que o grande foco de um *wargame*, não é a

interação em si, não é a cooperação para a resolução de um desafio coletivo: é muito mais sobre discutir sobre as regras, gerar competição, dissidência e argüição acerca dos aspectos táticos e estratégicos do jogo, bem diferente do que acontece numa mesa de RPG, especificamente de *Dungeons and Dragons*, o jogo analisado e descrito no livro.

Ewalt também cita o termo Grogards, referente aos jogadores de *wargames* e *historical games*. Este termo também é utilizado a jogadores de RPG do movimento OSR¹⁶, um movimento de revitalização e uso das regras das edições mais antigas de *Dungeons and Dragons*, o que ocorreu após o lançamento da quarta edição de *D&D*, fato que desagradou muita gente, o que as levou a reutilizarem as antigas regras do jogo, das versões que há muito estavam fora de circulação, apoio e acompanhamento por parte das editoras.

O texto prossegue intercalando as visões, opiniões e dia a dia de jogador de RPG de David Ewalt, seus relatos de jogo e a história de *D&D*. Após o lançamento dos jogos de tabuleiro e de guerra, *D&D* é lançado num contexto de *wargamers* já acostumados coma noção de simulação de batalhas medievais e/ou renascentistas. David Arneson, por sua vez, insere a o cenário de fantasia nos seus jogos, partindo da premissa de que os personagens dos jogadores viajaram no tempo; além disso, frisa que os jogadores agora irão controlar somente um personagem por vez, e não mais um exército inteiro.

Em outra parte dos EUA, Gary Gygax também começa a jogar o seu *Chainmail* (*wargame* de miniaturas na Idade Média) de modo semelhante a Arneson. Gygax era criador do jogo *Chainmail* (PEREN;GYGAX, 1975), sistema de regras em que se vai basear a primeira versão de *Dungeons and Dragons*. Dadas as semelhantes visões acerca das potencialidades daquele jogo que estavam criando em conjunto, Gygax e

¹⁶ Old School Renaissance, um movimento de revitalização de *D&D*, mediante a procura por edições anteriores à terceira edição, de 2000, e quarta de 2008.

Arneson se encontram para trocar suas experiências e finalmente solidificar o jogo que estava germinando na imaginação de ambos.

O jogo não era tão simples: suas regras eram confusas e pressupunham um jogador que estivesse familiarizado com jogos de guerra, como o *Chainmail* de Gygax. Com o tempo, *D&D* foi se aprimorando e se modificando, adaptando-se às necessidades dos jogadores que por mais trabalho tivessem com as regras originais, estavam muito empolgados com a intenção básica do jogo, que era fornecer um desafio aos personagens, num contexto de mundos de fantasia, onde os participantes poderiam interpretar protagonistas que se assemelhavam aos seus heróis da literatura de fantasia. *D&D* não era um jogo perfeito, mas a sua ideia principal, do desafio imaginário aos jogadores, do desafio das habilidades e inteligência dos participantes que encaravam as situações perigosas propostas pelo mestre, fazia a diferença. Muitos outros jogos foram lançados após o *D&D*, muitos aprimorando suas ideias, outros rompendo com elas radicalmente, mas sempre tendo em mente que o mais importante era o desafio narrativo que o jogo propunha.

Inicialmente, o objetivo básico de um jogo de *D&D* era a exploração de masmorras. Os personagens se equipavam com armas e todo tipo de provisões para em seguida adentrar as profundas ruínas infestadas de tesouros e monstros. Peterson dá um bom exemplo de como funcionava o jogo:

Another key ingredient in *Dungeons and Dragons* is dramatic pacing, achieved by transitioning between three different game modes: a mode of exploration, a mode of combat and a mode of logistics. Time flows differently in each of these modes, and by rationing the modes carefully a referee guides the players through satisfying cycles of tension, catharsis and banality that mimic the ebb and flow of powerful events. (PETERSON, 2012, p.iv)

O jogo basicamente se focava nisso: exploração de ruínas, coleta de tesouros, volta à cidade para compra e venda de itens, se equipar novamente e seguir explorando

a *dungeon* escolhida. Muitos dizem que não tinha narração nenhuma nesse caso, que os jogos se focavam no combate e só. Discordo em parte. Tal aspecto era sim um dos principais componentes do jogo, mas mesmo que os participantes e os críticos do jogo não percebessem, os personagens, juntamente com o mestre, estavam envolvidos num ecossistema ficcional que envolvia um trama, um enredo em aberto e um objetivo, um desafio. Por mais que o jogo não incentivasse o desenvolvimento psicológico dos personagens, como muitos jogos de RPG propõem atualmente, o jogo envolvia sim uma narrativa: era uma sequência de ações correlacionada através de fatos e elementos de um enredo. Era uma fórmula que se repetia, mas se baseava num tipo específico de literatura, que delimitava um processo ficcional. Obviamente o jogo se modificou, aprimorou-se, seguiu por caminhos diversos, assumindo nas suas muitas versões, várias facetas narrativas. Em anexo a este trabalho, incluí ilustrações do jogo, várias imagens que exemplificam os *wargames*.

2.2.2 Dungeons and Dragons e suas Características

Para melhor entendimento do conteúdo do jogo e de suas muitas edições, far-se-á uma análise que procura demonstrar quais os pontos principais do jogo e sua semelhança com os *wargames*. No momento, existem cinco versões do jogo *Dungeons and Dragons*, com diversas ramificações, subdivisões, autores e revisões. A primeira versão é de 1974, chamada até de *Original D&D* (1974) ou *OD&D* pelos jogadores. É interessante observar o título: *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. Nele percebemos que o jogo era destinado a um público misto, tanto jogadores de *wargames* quanto jogadores desta nova vertente de jogos de fantasia. As regras, de acordo com o

título, deixam claro que se trata de um jogo que engloba campanhas de *wargames*, num contexto medieval fantástico, para ser jogado com lápis, papel e miniaturas.

O próprio sistema de combate do jogo pressupõe regras de combate em massa, comum em *wargames*; logo, para usufruir plenamente esta primeira versão de *D&D*, seria necessário considerável conhecimento das regras de um *wargame*, e também o suplemento *Chainmail*, trabalho em conjunto de Gary Gygax e Jeff Peren, lançado em 1973¹⁷. Este último detalhe é mencionado no início do primeiro volume: “RECOMMENDED EQUIPMENT: [...] **Chainmail** miniature rules, latest edition (available from your hobby dealer or directly from TSR Hobbies, POB 756, Lake Geneva, Wi. 53147)” (GYGAX; ARNESON, *Men and Magic* Vol.1. 1974, p.4). Ou seja, não bastavam os três livretos que vinham na caixa, era também necessário *Chainmail* para a execução do jogo. No entanto, um sistema alternativo de regras de combate era colocado como opção para os jogadores, para serem utilizadas substituindo as regras principais. Esse sistema opcional acabou se tornando o padrão para a maioria dos jogadores, ao ponto de ser oficializado nas edições posteriores como principal método de resolução de conflitos nas regras do jogo, como em combates, por exemplo. Tal regra se manteve desde então, podendo ser descrita da seguinte maneira: rola-se um dado de vinte lados (um d20); o objetivo é alcançar, após a soma, em caso de bônus, ou subtração, em caso de penalidade, um determinado número-alvo após a rolagem do dado, sendo o resultado final igual ou superior a esse número-alvo. Se isso ocorrer, obtém-se sucesso numa dada ação, do contrário, falha é o que advém de tal rolagem. Por exemplo, um personagem precisa acertar um adversário em fuga, recebendo uma penalidade de -2 no seu teste ou rolagem. Para acertar seu alvo é preciso alcançar a

¹⁷ A edição referenciada neste trabalho é de 1975, mas por se tratar da terceira edição do livro. Seu lançamento original é de 1973, logo, precedendo a primeira edição de *Dungeons and Dragons* em um ano.

classe de armadura do alvo (*Armor Class*, no original), que corresponde a um determinado número. Feita a rolagem do d20, descontando-se a penalidade -2, se o número final for igual ou maior ao número-alvo, a classe de armadura, então se obteve sucesso nesta ação. Esta é a regra básica de praticamente todas as edições de *D&D*¹⁸.

Conforme mencionado, eram três pequenos livretos que compunham o jogo. Todos com o título *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, mais o subtítulo referente a cada livreto. São eles: *Vol.1 Men and Magic*, *Vol. 2 Monsters and Treasure*, *Vol. 3 The Underworld and Wilderness Adventures*. Já o primeiro volume do livro possui uma disposição de conteúdos deveras peculiar, sendo notadamente complicado para um leitor comum entender exatamente do que se trata o jogo e suas regras, a não ser que se trate de um jogador mais experiente. Isso se deve ao fato de que quando lançado, *D&D* era uma derivação dos já existentes *wargames*, tendo como princípio ser um sistema de jogo de fantasia que buscava ir além do sistema padrão de jogo em *wargames*, isto é, construir uma experiência de jogo com foco na interpretação, não de exércitos, mas de um grupo de aventureiros numa Idade Média com elementos de fantasia, oriundo dos muitos romances do gênero. No entanto, o jogo ainda estava muito vinculado aos *wargames*. O que a maioria dos jogadores realmente fazia, era utilizar o método alternativo de combate, conforme descrito anteriormente.

Basicamente, um jogo de *D&D* é estabelecido da seguinte forma: o jogador precisava criar seu personagem para depois colocá-lo em ação. Primeiramente, determinavam-se os atributos ou habilidades do personagem, Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada um delas correspondia a uma

¹⁸ Para melhor entendimento das regras do jogo e seu funcionamento, há um tutorial, na seção de anexos, explicando para o leitor como se dá a mecânica e rolamento de dados no jogo de RPG, especificamente *Dungeons and Dragons*.

característica do personagem. Rolava-se três dados de seis lados, ou 3d6, uma vez para cada atributo, gerando valores entre 3 e 18. Esses valores definiriam a eficiência e poder de cada personagem. Depois disso, era preciso escolher a sua raça e classe. As raças eram humanos, elfos, anões e hobbits (nome mudado para halflings devido a ações na justiça movidas pela família de Tolkien). As classes correspondiam à profissão do personagem, aquilo no qual ele se destacava. Eram três inicialmente: *fighting men*, *magic user* e *cleric*. Em expansões e edições posteriores do jogo, outras classes foram incluídas como o ladrão (*Thief*), *Ranger*, Bárbaro, Paladino, entre tantas outras. O que se consagrou como as quatro classes básicas foram o Guerreiro, o Mago, o Clérigo e o Ladrão, com nomes alterados e traduzidos.

Em seguida, comprava-se o equipamento destas personagens, determinava-se suas habilidades de combate e escolha de magias, no caso do clérigo e do mago, e pronto, o jogo já podia começar. Mas como ele ocorria exatamente? Quem gerenciava tudo isso? Quem determinava os antagonistas dos personagens? É aí que entra a figura do *Dungeon Master*. Nos *wargames*, existia um jogador que era responsável por arbitrar sobre as situações e conflitos durante o jogo, de modo a julgar imparcialmente as ações dos personagens, sem favorecer ninguém no processo. Nos *wargames* o termo utilizado é *referee*, ao que o jogo de RPG transformou em *Dungeon Master* ou Mestre da Masmorra, aquele que era responsável por povoar o ambiente com desafios aos jogadores e seus personagens, todavia agindo de forma parcial e de acordo com as ações de todos, sem privilegiar um lado ou outro, já que no RPG não há vencedores. A parte que cabia ao mestre, os outros livretos (Vol 2 e Vol. 3), estavam especificados os monstros e adversários que os personagens iriam enfrentar, quais tesouros e objetos mágicos poderiam ser conquistados, além de auxiliar o *Dungeon Master* na construção de masmorras e elaboração de aventuras.

Futuramente *Dungeon Master* ou *DM*, traduzido e adaptado para português simplesmente como mestre, vai se tornar *GM* ou *Game Master*. As ações do jogo, tal qual nos *wargames*, obedecem à fórmula Movimento, Ataque à distância, Ataque corpo a corpo e teste de moral (regra opcional em *D&D*), em momentos de combate. Fora de situações de batalha, o jogo assume seu caráter de exploração, com os personagens avançando sobre ruínas e complexos subterrâneos, gerenciando recursos como tochas e rações de viagem. E assim o jogo se manifestava. As ações possuíam limites de tempo que o *DM* estabelecia, e os personagens iam evoluindo no jogo, mediante a quantidade de tesouros encontrados as aventuras. Essa evolução media o aumento de poder dos personagens, com suas habilidades marciais e mágicas aumentando. Isto se refletia nos níveis de cada personagem. Todos começavam no primeiro nível, mas poderiam avançar até nível 9 ou 10, dependendo da classe. A partir destes níveis mais elevados, os personagens deixam de ser meros aventureiros, para se tornarem, com a riqueza acumulada, senhores de terra, lordes com seus seguidores e súditos, no caso de guerreiros, líderes e fundadores de uma igreja (no contexto fictício do jogo, normalmente politeísta) no caso dos clérigos, magos poderosos, com castelos flutuantes ou construções semelhantes e no caso de ladrões, chefes de guildas de ladrões, mercenários e assassinos. Isto tudo fazia parte do jogo de *D&D*: sua inspiração advinha da literatura, da mitologia, da história e dos *wargames*, com o objetivo de construir coletivamente mundos fictícios que desafiavam a imaginação dos jogadores.

Todas as edições subsequentes seguiam essa lógica: as versões básicas do jogo em três revisões específicas, Holmes em 1977, Moldvay e Cook em 1981, Mentzer 1984 e a chamada versão avançada ou *Advanced Dungeons and Dragons* 1ª Edição, com o lançamento de três livros, dos monstros, dos jogadores e do mestre, em 1977, 1978 e 1979, respectivamente. O termo *Advanced* foi inserido quando Gary Gygax

escreveu e publicou o primeiro *AD&D*, que muitos chamam de *AD&D* 1ª edição, de 1977. Gygax percebeu que o jogo original, de 1974, possuía alguns problemas em termos de explicação e clareza das regras, e assim, com o intuito de revisá-las e ampliar o jogo, lançou o primeiro *AD&D* em 1977, o *Advanced* ou avançado que permaneceu durante muito tempo na denominação do jogo. As versões básicas tratavam-se de textos sucintos e menores, com intuito de ser divulgado entre os novos jogadores. A versão avançada tinha como público-alvo jogadores mais experientes, acostumados com as regras do jogo, já que eram apresentadas regras mais complexas que ampliavam os níveis de personagens e o escopo do jogo. Paralelamente ao *AD&D* 1ª Edição, a TSR, empresa responsável pelo *D&D* na época, continuou produzindo estas versões “mais simples” do jogo, com menor quantidade regras, ideal para aqueles que eram iniciantes em *D&D*. Essas versões mantiveram o nome *Dungeons and Dragons*, sendo vendidas concomitantemente a sua versão “avançada”. Essa situação, de dois jogos paralelos, o *D&D* básico e o *AD&D*, sendo vendidos paralelamente, perdurou até a terceira edição do jogo. Em 2000, o *D&D* já em posse de outra empresa, a *Wizards of the Coast*, foi lançado com o nome apenas de *Dungeons and Dragons*, sendo que as duas linhas anteriores foram encerradas, sendo *D&D*, a partir de então, publicado somente com um nome e com um conjunto específico de regras, especificamente a terceira edição do jogo.

Em 1989, a TSR, já sem a presença de Gygax, por questões judiciais e de direitos de ações do jogo, publica a segunda versão de *AD&D*, feita por David “Zeb” Cook. Em 1995, a TSR resolve revisar e reeditar o jogo e assim lança *AD&D* 2ª Edição revisada, a única versão do *AD&D* publicada no Brasil. Antes de prosseguir é importante frisar ao leitor que, a partir do *AD&D* de Gygax, de 1977, sempre eram publicados três livros, pelo menos na linha *AD&D*. Isso não acontecia com a antiga

linha *D&D*. Perdurou com *AD&D*, e a partir da terceira edição, de 2000, toda linha de livros seguia a mesma fórmula: *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livros dos Monstros*. Cada livro tem uma função específica. O *Livro do Jogador* concentra todas as regras para a construção de personagens, assim como as regras de resolução de conflitos do sistema. O *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* constituíam-se como fonte de leitura e informações para a construção de aventuras e sessões para o mestre. O jogador só precisava ler o *Livro do Jogador*. Os outros dois livros ficavam a cargo do mestre do jogo, aquele que conduziria a partida. Ou seja, o mestre, teoricamente, precisaria ler todos os três livros. Digo teoricamente, pois tanto o *Livro do Mestre* quanto o *Livro dos Monstros* poderiam ser lidos em partes, pois inicialmente, somente alguns monstros ou dicas específicas que seriam utilizadas durante o jogo. Logo, estes dois últimos livros podem ser lidos aos poucos. Mas o *Livro do Jogador* não, esse sim teria de ser lido por completo antes de o jogo começar. Pelo menos pelo mestre e mais tarde pelos jogadores.

É interessante notar que os jogos de RPG em geral, não somente *D&D*, demandam leitura e interpretação de regras por parte dos participantes. É um jogo bem diferente de outros que existem. O *Livro do Jogador*, por exemplo, tem em torno de 300 páginas, sendo que o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* possuem quase o mesmo número de páginas. Logo, essa é uma verdade, e às vezes um empecilho para alguns jogadores, tendo em vista o tempo necessário para se ler tantas páginas. RPG demanda leitura, análise de regras, raciocínio matemático entre outras habilidades, para se tirar proveito da jogabilidade ficcional proposta pelo jogo.

É evidente como os *wargames* estão tão presentes na efetiva manifestação do jogo de RPG, especificamente *Dungeons and Dragons*. Elementos como classe de armadura, o árbitro ou *referee*, os *hit points*, ou pontos de vida que as tropas de soldados

dos *wargames* suportavam antes de sucumbir, os testes de moral, tudo isso consta como característica do jogo de *D&D*. O jogo assimilou todas estes aspectos e os reutilizou de forma extremamente significativa, de modo a criar esta nova categoria de entretenimento que é o jogo de RPG. Logo, as características de uma nova mídia assemelham-se grandiloquentemente com aquelas que lhe antecedem, gerando novas possibilidades de manifestação nas estruturas de recepção dos fatores culturais de uma dada sociedade e cultura.

2.2.3 Pânico RPG e a Mudança de Paradigmas na Ambientação de D&D

Gygax e Arneson foram os criadores de *Dungeons and Dragons*. Ambos participaram da criação do jogo, a versão original, de 1974. No entanto, esta foi a única edição do jogo que eles trabalharam juntos. Após o lançamento dos três livretos principais, Gygax prosseguiu com o lançamento de vários suplementos para *D&D*, requisitando a Arneson a elaboração de um destes textos. Ocorre que Arneson não possuía o mesmo tipo de produção quanto Gygax, ao que, o que foi apresentado por Arneson foi uma série de anotações desconexas que tiveram de ser revisadas por Gygax e outros autores, para realmente se tornar um produto a ser vendido e comercializado. Aparentemente, Arneson não tinha as mesmas intenções de Gygax, na elaboração do jogo e sua posterior comercialização. O que Ewalt (2013) comenta é que Arneson enxergava o jogo muito como um *hobby*, sem nenhuma intenção maior de comercializá-lo e torna-lo rentável.

Consequentemente, Arneson vai se desligar da empresa responsável por *D&D*, a TSR, fundada inicialmente por Gygax e Don Kaye. Gygax não havia encontrado nenhuma empresa disposta a publicar seu jogo, logo, fundou a sua própria. Infelizmente

para Gygax e Kaye, e pela necessidade do dinheiro para investir e lançar o jogo, precisaram abrir a empresa em parceria com Brian Blume. O pai de Blume, comprou as ações de Kaye após o falecimento deste, em virtude de um ataque cardíaco, em 1975. Mais tarde, Melvin Blume vende sua parte da empresa, TSR Hobbies, para seu outro filho, Kevin. Assim, as ações da empresa estavam divididas entre Gygax, criador do jogo (Arneson saiu da TSR em 1976), e os irmãos Blume.

Gygax prosseguiu com a TSR e seus autores associados, sendo responsável por grande parte do processo de criação de livros, suplementos e acessórios para a marca *D&D*. Conforme mencionado anteriormente, Gygax produziu a versão *AD&D* 1ª Edição, edição muito famosa e até jogada pelos jogadores mais antigos. Sempre que perguntado sobre quais seriam suas verdadeiras influências literárias para criação do jogo, Gygax mencionava vários autores, como Michael Moorcock, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Jack Vance, entre muitos outros. Assim, no livro do mestre de *AD&D* primeira edição ou o *Dungeon Masters Guide* (1979), Gygax escreve um apêndice, o famoso apêndice N, e nele consta uma lista dos muitos autores que o influenciaram, e serviriam de orientação para criação de histórias dos muitos mestres de *D&D*¹⁹. Importante deixar claro ao leitor que a literatura de referência a Gygax era do gênero *Sword and Sorcery*, que será detalhado na próxima seção deste capítulo, mas que para breve explanação, trata-se de um estilo de literatura, publicada inicialmente nas chamadas *pulp magazines*. Neste tipo de texto, as personagens vivem em mundo destruído e decadente, povoado por monstros, homens corruptos, feiticeiros que realizam rituais profanos para operar sua mágica, enfatizando o caráter de exploração de ruínas para enriquecimento, busca por fama e poder. Essas histórias constavam no repertório de referências da criação de *D&D*. Não é de se surpreender que o jogo

¹⁹ Uma cópia do apêndice N encontra-se na seção de anexos deste trabalho.

assimilasse essas características, encarando os personagens de uma aventura de *D&D*, especificamente as versões criadas por Gygax e outros autores (todas as edições antes de 1989, ou seja, anterior à *Advanced Dungeons and Dragons 2ª Edição*), como aventureiros saqueadores de tumbas, enfrentando demônios e feiticeiros perigosos em busca de riqueza e poder. Este era o principal componente do *D&D* elaborado por Gygax e Arneson, um cenário de ambientação distópica, sem pessoas necessariamente boas ou ruins, mas sim seres ambíguos que procuravam seguir e saciar seus desejos de aventura e exploração, sem preocupação em ter de salvar o mundo ou não.

Ora, até o presente momento não há menção qualquer ao tal pânico gerado pelo jogo. Todavia, toda esta explanação é necessária para que o leitor que a saída de Gygax da TSR e constante exposição negativa dada pela imprensa da época, foram fatores decisivos para a mudança de paradigma de *Dungeons and Dragons*. Basta lembrar ao leitor que nas discussões estabelecidas no primeiro capítulo deste trabalho, ficou evidenciado que a insurgência de uma nova mídia, de um novo fator cultural, gera repercussões e opiniões contrárias ou favoráveis, e em muitos momentos, esse tipo de atitude tem por consequência mudanças drásticas na mídia focalizada. *D&D* não deixou de existir por causa dos videogames, ou quadrinhos, ou literatura ou cinema, muito menos pelas críticas que sofreu. Mas certamente ocorreram mudanças significativas no jogo.

Em 1979, o estudante James Dallas Egbert III, da *Michigan State University*, desapareceu repentinamente. O jovem havia jogado *Dungeons and Dragons* algumas vezes com alguns colegas de faculdade, mas sua relação com o jogo se limitava a esse ponto. As especulações então começaram, com muitos sugerindo que se dirigiu aos túneis subterrâneos da faculdade para jogar de “verdade” o jogo. A mídia iniciou grande cobertura do caso, cogitando o aspecto de feitiçaria, satanismo e não dissociação de

entre fantasia e realidade, por parte dos jogadores. Os pais de Egbert contrataram um detetive particular, William Dear, para encontra-lo. Semanas depois, Dear encontrou o estudante no estado da Lousiana, que se entregou a Dear, pedindo que ele mantivesse em segredo a sua história. Egbert morre em 1980, após terceira tentativa de suicídio, desta vez bem sucedida. O que ocorreu, basicamente é que Egbert fugiu para os túneis da universidade, para cometer suicídio. Sem sucesso, fugiu para a casa de um amigo e de lá foi para Louisiana.

Independente do caso Egbert ter uma relação concreta e comprovada com *Dungeons and Dragons*, já não fazia a menor diferença. O jogo estava sob o foco de ataque da imprensa, organizações religiosas e outros setores da sociedade da época. Gyax ainda não havia saído da TSR, mas após sua saída a faceta de *Dungeons and Dragons* mudou drasticamente. Lembre-se o leitor que Gyax não detinha a maioria das ações da empresa, sendo grande parte de posse dos irmãos Blume, Kevin e Brian. Em 1984, a TSR estava com sérios problemas financeiros, o que levou Gyax requisitar a saída dos Blume da empresa, pois que estes pretendiam vender a mesma, já que tinham maior poder de decisão no gerenciamento da mesma. O que ocorreu foi exatamente o oposto daquilo pretendido por Gyax. Os Blume vendem sua parte para Lorraine Williams que força a saída de Gyax comprando as ações restantes da TSR, ficando ela dono majoritária da empresa.

Assim, tanto a saída de Gyax (em 1985) quanto o pânico gerado pelas especulações e acusações de satanismo que o jogo enfrentava, fez com que a edição de 1989, a segunda de *Advanced Dungeons and Dragons*, simplesmente fosse completamente diferente daquilo que Gyax havia criado, ou a literatura na qual ele se baseou para criar *D&D*. O jogo ambientava-se enquanto alta fantasia heroica, ou seja, grandes heróis enfrentam perigos e desafios extremos para salvar o mundo. Os termos

dêmonios e diabos foram excluídos do jogo. Os personagens agora eram heróis que viviam em nome do bem para combater e eliminar o mal no mundo. Assim, pelo menos na ambientação do livro de *Advanced Dungeons and Dragons*. Alguns mais tarde, o jogo ainda vai procurar novas vertentes, em cenários que flertam com o horror gótico como *Ravenloft*, ou com o pós-apocalíptico como *Dark Sun*.

Lentamente, o foco de ataques da imprensa diminui, direcionando-se agora para os jogos eletrônicos que começaram a se popularizar no final dos anos 80, início dos anos 90. Finalmente, o que se verifica é que as literaturas de referência original ao jogo criaram um gênero de execução de *D&D*, e depois, em virtude dos fatores aqui mencionados, o próprio *D&D* se afasta destas referências para procurar e criar outras, que servem até como base para o jogo. Mais detalhes sobre os aspectos da literatura que influenciaram o jogo, na próxima seção deste trabalho.

3. LITERATURA E *DUNGEONS AND DRAGONS*: INTERTEXTUALIDADE CONTÍNUA

Além dos *wargames*, a outra grande influência dos jogos de RPG é delimitada pela literatura. Os criadores do primeiro RPG do mundo, Gary Gygax e Dave Arneson, declararam ao longo dos anos, suas influências na criação do jogo. Ambos eram leitores assíduos da literatura *pulp* dos anos 30 e 40. Essa literatura constituía-se de histórias que eram publicadas em revista especializadas, uma das mais famosas dentre elas, a *Weird Tales*; essas histórias e contos priorizavam a ação, o combate a criaturas perigosas, aventuras espaciais, ficção científica, exploração de ruínas abandonadas, mundos onde o sobrenatural, o mágico e o fantástico imperavam, seja no estilo capa e espada, seja no estilo *Sword and Sorcery*, subgênero que designava a atuação de poderosos guerreiros enfrentando feiticeiros e outros perigos que a magia poderia invocar. Estas histórias eram tidas como subliteratura, pois enfatizavam aspectos pouco convencionais como viagens no espaço, combates sangrentos, enfrentamento de criaturas fantásticas e foco específico na ação narrativa, na ferocidade e impacto que as histórias podiam causar. Inicialmente, todas estas histórias eram tidas por ficção científica, e consideradas como o pior da literatura. Não havia distinção clara onde começava a fantasia, onde estava o horror e onde terminava a ficção científica. Guerreiros de capa e espada eram transportados de naves espaciais para mundos onde homens das cavernas ou alienígenas existiam! Não havia um limite específico para essas histórias e suas variações; ao fim e ao cabo, tudo era literatura *pulp*. O termo *pulp* vem da qualidade do papel utilizado na impressão das revistas, pois, sendo produções de baixo custo, poderiam ser vendidas a preços acessíveis. Ou seja, o termo para este tipo de literatura, o *pulp*, acabou sendo adotado, um pouco graças ao formato, ao material em que era distribuída e a temática comum a muitas das narrativas publicadas. Não havia uma classificação em relação aos

subgêneros temáticos; tudo era considerado ficção científica, de certo modo. Hoje em dia, com uma retomada e valorização deste tipo de literatura, o termo literatura fantástica foi escolhido tanto que é exatamente assim que mercado editorial e os leitores encaram este tipo de literatura, dividida entre de horror, fantasia e ficção científica, com todos os subgêneros possíveis. Muitos autores até chamam de ficção especulativa, mas não pretendo me enveredar por estas discussões de gênero já que não é o foco deste trabalho, compreendendo também uma atividade de análise deveras complexa.

Basta dizer que essa literatura *pulp* influenciou muitas gerações de escritores e também os futuros autores de *D&D*. Também é importante mencionar que muitos famosos escritores surgiram através da veiculação de suas histórias em revistas como a *Weird Tales*, como Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, H.P. Lovecraft, Edgar Rice Burroughs, entre outros. Além dos mencionados, muitos outros escritores também foram citados pelos criadores do RPG como fortes influências, como: J.R.R. Tolkien, Fritz Leiber, Michael Moorcock, Poul Anderson, Jack Vance, Lord Dunsany, Robert Heimlein, entre muitos outros.

3.1 INFLUÊNCIAS E DIÁLOGOS

Aquilo que hoje é tratado como fantasia, o gênero fantasia na literatura, anteriormente, atendia simplesmente pelo nome de Ficção Científica e suas derivações. Logo, a literatura lida pelos criadores do jogo, nos anos setenta, eram textos que remetiam à Fantasia *Pulp*, das *Pulp Magazines* publicadas ao longo dos anos 20 e 50, nos EUA. Esses textos voltam com grande força no final da década de sessenta, início da década de setenta, inspirando novos autores, gerando interesse no gênero. Gygax, no seu apêndice N, apresenta uma vasta lista das principais obras que serviram de

referência para ele na criação de *Dungeons and Dragons*. Dave Arneson, por sua vez, considera Tolkien e sua Terra-Média como grande inspiração para seus jogos. Gygax também mencionou que não gostava tanto assim de Tolkien, tendo colocado-o na sua lista em virtude da popularidade do autor entre os jogadores de *D&D*. Mesmo assim, é visível que as primeiras edições do jogo, se apoiavam muito mais na fantasia *pulp*, do que no texto Tolkieniano. As personagens na literatura *pulp*, e conseqüentemente, o estilo de jogo das edições iniciais de *D&D* (todas que antecedem a versão de 1989), retratam protagonistas de moralidade ambígua, em busca de aventuras, riquezas, fama, em mundos decadentes e violentos, todavia, sem o peso ou necessidade de salvar o mundo de um grande mal, como é perceptível em Tolkien. A proposta de jogo se ajusta à literatura que serviu de referência direta na sua criação. No entanto, mais tarde, principalmente após a saída de Gygax da TSR, em 1985, e com o lançamento de *AD&D* 2ª Edição, em 1989²⁰, essa tradição vai ser deixada de lado, relegada em prol de uma fantasia mais heroica, menos ambígua e caótica, para algo passível de aceitação de um grande público, um tom de aventura mais “leve” e menos ambíguo, ou como definido posteriormente, Alta fantasia. Assim, a presença de elementos mágicos é maior, os papéis assumidos envolvem sempre um grande enredo que culmina na eliminação de um grande mal, uma grande ameaça, para assim salvar o mundo, tendo como molde o modelo Tolkieniano.

Dessa maneira, *D&D*, na sua versão inicial, corrobora e populariza a fantasia *pulp*, estabelecendo novas vertentes dentro do gênero fantasia (a alta fantasia heroica), que mais tarde via abandonar o estilo *pulp* de narração e caracterização das personagens, ou seja, o próprio jogo vai ser totalmente modificado tendo em vista a recepção de um público diverso daquele que prestigiou a criação do jogo, em 1974. O

²⁰ Conforme explanado na seção anterior.

jogo muda drasticamente, baseando-se consideravelmente na literatura que surge dessa vertente de alta fantasia, e também dos problemas advindos do pânico que se criou em torno do jogo e a saída de Gygax da TSR. Exemplos para essa literatura existem em abundância, mas cabe mencionar alguns nesta seção, como a trilogia de livros de *Dragonlance* (cenário de *D&D* lançado ao final dos anos 80), e autores como R.A. Salvatore, Douglas Niles, entre outros. *D&D* criou e alterou um processo histórico, cultural e artístico, para, posteriormente, ser também modificado e alterado, recriando outro mundo, com novas perspectivas e intenções tanto literárias quanto lúdicas.

Os textos de R.A. Salvatore se referem à criação de um cenário de campanha *Forgotten Realms*. Os livros, de grande sucesso no final dos anos 80, foram redigidos a partir do cenário mencionado, que foi lançado como um suplemento ao *Dungeons and Dragons*. Após o sucesso dos romances, o cenário continuou a ser expandido, tornando-se certamente o mais famoso dentre os muitos cenários prontos de *Dungeons and Dragons*. No livro *A Estilha de Cristal* (SALVATORE, 2003), primeira parte de uma trilogia²¹, de R.A. Salvatore, vê-se retratado um mundo fantástico, em que os personagens principais são um elfo negro (subespécie dos elfos), Drizt Do Urden, seu companheiro anão, um halfling²², um humano bárbaro e uma humana que é filha adotiva do anão.

No texto, é perceptível vários dos papéis literários dos protagonistas de textos literários, que por sua vez foram apropriados e modificados pelo jogo *Dungeons and Dragons*, como exemplo, o anão Bruenor: um poderoso guerreiro, líder de seu clã que vive numa das regiões mais ao norte do cenário, um local chamado de *Vale do Vento*

²¹ Trilogia do *Vale do Vento Gélido*. Todos os três títulos foram publicados em português pela editora Devir.

²² Nome dado aos hobbits do cenário, para não violação dos direitos autorais relativos à obra de J.R.R. Tolkien.

Gélido. O próprio protagonista Drizzt Do Urden é um *ranger*, um guerreiro vinculado às florestas, ao contato com os animais, às suas técnicas de rastreamento e grande habilidade no uso de cimitarras²³. Na história do livro, o grupo precisa combater a ameaça de povos bárbaros e de um poderoso artefato mágico com consciência própria que manipula aqueles que com este entram em contato. Todavia, esta trilogia de livros se encaixam perfeitamente no conceito de Alta Fantasia explicado anteriormente. Os personagens são heroicos, carregam o bem por onde andam, e precisam salvar sua comunidade de um grande mal.

A literatura *pulp*, descrita anteriormente, vai se dividir em vários subgêneros. Entre eles, temos o que certamente influenciou fortemente *Dungeons and Dragons*, ou seja, *Sword and Sorcery* alcunha dada pelo escritor Michael Moorcock. Os protagonistas, neste subgênero da fantasia (originário da literatura *pulp*) eram extremamente direcionados pelas suas ambições e sua sede de aventura, fama e riqueza. Um grande exemplo para este tipo de história é a personagem Conan, criado por Robert E. Howard. Conan não é um herói, aquele que procura salvar os inocentes e desprotegidos; pelo contrário, Conan busca sucesso individual, desafios que ponham à prova sua força e habilidade. Outro exemplo de personagem que segue esta linha de protagonistas do subgênero da fantasia tradicional, *Sword and Sorcery*, é Elric de Melniboné. Elric faz parte de um império poderoso e decadente, de uma raça igualmente cruel e desprovida de sentimentos, os melniboneses. No conto *A Cidade do Sonhar*, Elric procura vingança contra seu povo, por terem aprisionado aquela que ele ama. Este texto se encontra na coletânea de contos, *Crônicas de Espada e Magia*, publicada em português em 2013. Além desse texto, na mesma coletânea figura Robert E. Howard com seu conto *O Vale do Verme*, cujo foco não é a personagem Conan,

²³ Espada de lâmina curva de origem oriental, especificamente árabe, turco e/ou persa.

todavia retrata a história de um guerreiro que conta sobre as muitas vidas que teve, focando-se na aventura que teve num grande vale, antigo e perigoso, onde encontrou os folclóricos pictos, bárbaros nórdicos e um gigantesco e perigoso verme, uma criatura ancestral, adorada por civilizações antigas em tempos imemoriais.

Em ambos os textos, o conceito de exploração de lugares exóticos, confronto com seres mágicos é executado de maneira exemplar, se pensarmos a ideia que o jogo original de *Dungeons and Dragons* sugeria. Aqui temos um exemplo claro de como a literatura se apropriou das matrizes narrativas do jogo e as ampliou e modificou, da mesma forma que o jogo o fez com a mesma literatura. Todavia, existem diferenças entre um estilo e outro de ambientação. Nos textos de Alta Fantasia a menção a monstros, demônios e criaturas vis é atenuada. A magia é plena, comum, e utilizada por muitas pessoas, sem nenhum empecilho mágico ou necessidade sacrifício. Os mundos de Alta Fantasia são altamente civilizados, organizados. Já no estilo *Sword and Sorcery*, as cidades e as pessoas vivem em estado de decadência, corrupção e extrema pobreza, com alguns poucos que enriquecem dominando os mais fracos. Vastas planícies e florestas permanecem intocadas pelo homem, restando a grandes exploradores a tarefa de desbravar tais localidades. Magia exige um preço alto, muitas vezes sacrifícios humanos. O mundo está destruído, sujo, corrupto, com alguns corajosos sobreviventes indo em busca de aventuras e riquezas. Estas são muitas das principais diferenças. Entretanto, o que pode se destacar é que o jogo *Dungeons and Dragons*, inicialmente atrelado ao estilo *Sword and Sorcery*, vai se desvincular do mesmo e criar um próprio estilo de alta aventura e magia plena. Estes movimentos são semelhantes ao ocorreu com *wargames* e os jogos que a eles deram origem.

3.1.1 A Fusão entre Mídias

É perceptível que a “fusão” entre a literatura e os *wargames* produziu um jogo que antecede a massificação dos computadores pessoais. Esta transposição, diálogo e constante adaptação da matriz narrativa e temática tanto por parte da literatura quanto dos jogos de RPG, gerou toda uma gama de textos oriundos desse encontro entre mídias distintas. Susana Tosca destaca no seu texto que

Tabletop roleplaying games are a hybrid entertainment form, part games part storytelling, mixing popular culture interests such as fantasy literature and wargames. They have therefore always been highly intertextual and convergent, at the beginning directly inspired by sword and sorcery literary worlds, and later expanding upon media universes drawn from film, television, comics, or computer games. [...] Imitation, quotation, parody, and other forms of meta-textuality are common strategies to fill the storytelling gaps. (TOSCA, 2009, p. 129)

Assim, corrobora-se a interconexão entre literatura e *wargames* na produção desta nova mídia híbrida, sendo que os impulsos narrativos serão absorvidos e utilizados de diversas formas, seguindo o padrão de apropriações e interpretações de outros sistemas ficcionais por parte dos jogadores, de modo a gerar o ambiente imaginativo propício à execução do jogo. Este ciclo de apropriações intertextuais resgatam na matriz narrativa da literatura aqueles elementos necessários à manifestação do jogo, acrescidos dos sistemas mecânicos de resolução de conflitos conformados pelos aspectos aleatórios de rolagens de dados, originalmente absorvido dos *wargames*.

Ou seja, esta trajetória de contatos ocorre através da apropriação de intertextos que acionam processos narrativos de temáticas específicas. A literatura de fantasia auxiliou na construção de toda uma nova mídia. Por sua vez, esta mídia, o RPG, especialmente na figura do *Dungeons and Dragons*, vai se popularizar de tal forma que

ela vai a passar a influenciar a própria literatura num diálogo intertextual que vai ampliar a rede de contatos e apropriações, a memória ficcional e lúdica destes dois espectros culturais, literatura e RPG.

Passado o lançamento do jogo e dado a sua fama, o que vai ocorrer é uma vasta popularização do gênero de fantasia, seja aquele anterior ao RPG, seja aquele que vem mesclado ao mesmo. A literatura, a partir de então, vai se abastecer daquilo que ajudou a dar origem, promovendo uma nova seção de textos e correlações no horizonte de contatos da rede intertextual do gênero fantasia. Existem vários exemplos disso e aqui cabe mencioná-los em dois momentos específicos: inicialmente a literatura que influenciou o jogo, que era anterior a ele e em seguida exemplos da literatura completamente diversa, baseada no jogo, mas com premissas completamente divergentes. A Literatura Comparada é a grande conectora destes estudos, a disciplina capaz de integrar e gerar sentidos dos vários campos aqui citados. Carvalhal diz que:

[...] o estudo comparado de literatura [...] compara com a finalidade de interpretar questões mais gerais das quais as obras ou procedimentos literários são manifestações concretas. Daí a necessidade de articular a investigação comparativista com o social, o político, o cultural, em suma, com a História num sentido abrangente. (CARVALHAL, 1992, p. 86)

No caso deste trabalho, o nosso olhar se direciona ao lúdico, para entender as manifestações de aspectos literários em outras estruturas narrativas. A literatura será enfatizada na medida em que “empresta” elementos narrativos específicos para auxiliar no entendimento dos aspectos que constituem o jogo, um dos possíveis lugares da cultura. Ainda neste sentido, João Manuel dos Santos Cunha diz que:

[...] sem abdicar do texto literário como seu objeto central, a aproximação intertextual é exercitada como uma forma específica de pensar a literatura

face a outras formas de expressão cultural, concebendo textualidades literárias não como sistemas fechados em mesmos mas na sua relação interativa com outros textos, literários ou não, verbais ou não, mas todos originados de um só lugar: o da cultura. (CUNHA, 2011, p.13)

Em outras palavras, de acordo com a perspectiva deste estudo, trabalhar com a literatura é também colocar esta em relação a outras estruturas que compõem a cultura, no meu caso, o RPG. Além disso, a aproximação intertextual é um dos caminhos teóricos seguidos por este estudo: pensar o RPG enquanto intertexto, enquanto correlação de aspectos que abrangem acontecimentos ficcionais e narrativos, interpelados e manejados por autores culturais, produtores de ficção, o mestre e os jogadores. Seguindo o raciocínio do autor, este demarca que, considerando a citação anterior:

Podemos pensar, então, por essa ótica, que a contribuição que estratégias interdisciplinares e intertextuais – fundamentadas nas confluências entre textos e entre disciplinas – aportaram aos estudos literários, nas três últimas décadas, acabou por redefinir o lugar da Literatura Comparada e da própria Literatura: elas se inscrevem agora como local de cultura, caracterizado, justamente, para além da relação entre textos, disciplinas e saberes, pela inter-relação de sujeitos. (Idem, 2011, p. 13)

Por conseguinte, se a Literatura Comparada analisa e explora a movimentação de relações, aproximações e distanciamentos, como diz Carvalhal (2003), entre diferentes áreas, mas sempre tendo em vista a literatura, definindo o seu objeto mais como agrupamentos e parcerias contextuais ao invés de algo projetado no vazio e estudado isoladamente, logo, pode-se inferir que o comparatista, o estudioso destas áreas afins com a literatura precisa estar movimento. Este estudioso precisa estar em constante verificação destas possibilidades de confrontos ficcionais e narrativos,

locomovendo-se entre travessias, passagens, cruzamentos de influências e redes de interconexões simbólicas de sentidos diversos. Além disso:

Nesse novo contexto (ou paradigma) não vigora mais a relação “causa-efeito”, antes predominante nos trabalhos comparativistas. A preocupação não gira mais em torno de “influências,” mas se ocupa com as ressonâncias que a interação entre diferentes artes provoca na estrutura dos objetos confrontados” (CARVALHAL, 2003, p. 40)

No caso do jogo de RPG, tento movimentar-me entre as possibilidades de sentido proporcionadas pela interação dos participantes de modo a promover a criação ficcional coletiva que empresta elementos da literatura, sem possuir como objetivo o caráter estético desta atividade. As ressonâncias analisadas são aquelas oriundas da conexão de elementos literários, históricos e culturais, interdisciplinares por assim dizer, ativadas por uma memória de sentidos, um conjunto de processos dialéticos que se (re)fazem durante as manifestações do jogo. Como define Samoyault:

A literatura se escreve com a lembrança daquilo que é, daquilo que foi. Ela a exprime, movimentando sua memória e a inscrevendo nos textos por meio de um certo número de procedimentos de retomadas, de lembranças e de re-escrituras, cujo trabalho faz aparecer o intertexto. Ela mostra assim sua capacidade de se constituir em suma ou em biblioteca e de sugerir o imaginário que ela própria tem de si. Fazendo da intertextualidade a memória da literatura, propõe-se uma poética inseparável de uma hermenêutica: trata-se de ver e de compreender do que ela procede, sem separar esse aspecto das modalidades concretas de sua inscrição. (SAMOYAULT, 2008, p. 47)

Assim, os jogadores e o mestre acionam essa lembrança que o jogo tem de si e que a literatura ofertou, reatando sentidos e mobilizando novas configurações simbólicas, no momento da narrativa, na ficção coletiva do jogo, para que através da interação entre textos e intertextos, estruturas e jogadores, a constituição autoral coletiva do jogo se manifeste. O RPG é um dos lugares da cultura que permite mesclar o aspecto de distração, divertimento lúdico com os caracteres literários que acionam a memória

não só da literatura, mas também de outros lugares da cultura, da história, do cinema, entre tantas as possibilidades.

Como demarquei anteriormente, os jogadores participam do ato lúdico por livre e espontânea vontade, sendo o jogo uma suspensão do real, efêmero na sua execução específica, mas permanente enquanto estrutura a ser repetida, modificada, alternada, mas sempre procurada. O interessante é que o jogo de RPG é executado a partir de moldes que a ficção criou, e esta, por sua vez, se baseou nas lacunas do real para delimitar seus aspectos fantásticos, de ação, aventura e exploração. Os jogadores se apropriam destas estruturas, destes moldes narrativos que a ficção de fantasia os forneceu, para estabelecer novas conexões de sentidos ficcionais a partir da própria imaginação da ficção anterior. É uma relação intertextual de momentos ficcionais diferentes no modo de execução (a literatura e o jogo de RPG), mas extremamente semelhantes enquanto releituras do real apreendido, lido de diversas maneiras, almejado de diversas maneiras. Rodrigues ainda diz que “A ficção também é um jogo que, a partir de determinados elementos – história, enredo, personagens, ação – e de determinadas estratégias textuais estabelece uma relação entre quem a propõe e quem a recebe” (2004, p. 45). Ou seja, existe uma ramificação das conexões inicialmente apresentadas pelos moldes narrativos, veio que se direciona para determinados locais ficcionais de acordo com as expectativas dos jogadores em relação ao que o mestre propõe. Se o grupo intenta jogar uma sessão de *D&D* que priorize a aventura e o terror, assim se pré-determina as expectativas de jogo, levando à concepção das estratégias textuais e narrativas necessárias ao tipo de jogo pretendido, mesclando a noção de recepção e intertexto nesse processo de criação ficcional.

Ao criar o mundo a ser jogado, ou o texto a ser lido, o mestre/autor delimita os caracteres de ambientação do seu cenário de campanha se apropriando dos elementos

narrativos e ficcionais que outros constituintes culturais proporcionaram (literatura, cinema, quadrinhos), estabelecendo componentes interdisciplinares para erigir sua ambientação de caráter fantástico, fazendo uso de aspectos geográficos, históricos, religiosos, entre outros. Ao acessar essa vasta rede de conexões de sentidos histórico-culturais e estéticos (intertextos), o mestre/autor dialoga com um legado lúdico ficcional anterior a ele, paralelo e concomitante. Por sua vez este mestre/autor aproxima os jogadores desta ambientação, para que estes criem as personagens que irão interagir com o cenário de campanha e com os desafios propostos pela temática e pelo jogo utilizado. Juntos mestres e jogadores autores preenchem as lacunas de todos os horizontes de expectativas envolvidos, dando vida as suas próprias histórias, seus resultados autorais.

O intertexto, a memória literária, como diz Samoyault, é um dos principais responsáveis pela catalisação de autorias que na disputa simbólica do lúdico ficcional, agrega elementos chave na propulsão de sentidos que se realizam na execução do jogo e na interação de seus participantes. O controle ficcional almejado pelos jogadores e pelo mestre é ilusório, tendo em vista que são ramificações da vasta teia de sentidos que a intertextualidade proporcionou, mas que são continuamente recombinações para adicionar novos sentidos e caminhos simbólicos para a criação ficcional narrativa, trabalhando enquanto constituintes reinaugurados, transfiguradores do real apreendido. É essa ótica do rastro intertextual que “encontro” na análise empreendida.

Por fim, é importante considerar que essa conjugação de diferentes mídias, literatura e *wargames*, que gerou o RPG, não pode ser considerada como algo hierarquicamente inferior ou superior aos seus antecessores. Existe sim uma mudança no sistema de mídias que compõem o espectro cultural de comunicação e entretenimento, mas nem por isso, é possível dizer que o que vem antes é melhor ou

pior do que vem depois. O mais importante nesse caso é verificar quais são os produtos gerados a partir da coadunação de mídias tão distintas, quais processos são verificáveis nesta hibridização, nestas apropriações intertextuais que mantêm em constante movimento a memória da rede de contato entre mídias e seus construtos culturais.

3.2. PARA ALÉM DE DUNGEONS AND DRAGONS

Será abordado, brevemente, nesta última parte do texto, o cenário dos jogos de RPG para além de *Dungeons and Dragons*, enfatizando os jogos que foram produzidos ao longo dos últimos quarenta anos, suas características e diferenças em relação a *Dungeons and Dragons*. No que tange a história do RPG, pode-se demarcar três grandes momentos na trajetória do jogo: o primeiro, considerando *D&D* e seus derivados, tem como principal característica a fantasia medieval, com todos os seus subgêneros possíveis, sem uma preocupação necessária em contar uma história tal qual um filme, com um enredo previamente delimitado. A segunda onda, ou o momento de ruptura com o cânone do *D&D*, envolve um estilo de jogo mais focado na história e no desenvolvimento narrativo dos personagens, com um *plot* que conduz as ações do jogo, ou seja, jogos com *plot story-driven*; e o terceiro momento é o estágio de releitura dos anteriores, sendo a inserção dos chamados jogos *indie*, ditos mais narrativistas. Todavia é importante lembrar o leitor que esta divisão de forma alguma segue uma ordenação cronológica. Muitos jogos surgiram durante o auge de *Dungeons and Dragons*, sem qualquer semelhança evidente, assim como até hoje são lançados jogos fortemente baseados em *D&D*. Além disso, os exemplos aqui elencados serão pontuais e extremamente específicos, servindo somente para dar uma ideia ao leitor de que existe “vida” para além de *Dungeons and Dragons*.

Depois dos dias de glória de *D&D*, o interesse pelo jogo e sua fantasia medieval de exploração de masmorras foi diminuindo. O jogo mantinha seu *status* de pioneiro, mas outros jogos e sistemas souberam aproveitar as possibilidades que a sigla RPG proporcionava. Afinal, se histórias coletivas poderiam ser criadas, por que não tentam executar tal ideia na ficção científica, na Inglaterra Vitoriana ou em qualquer outro momento da história ocidental.

O primeiro jogo que se popularizou, após *D&D*, foi *Vampiro: a Máscara*, no final dos anos noventa²⁴. Aqui, os personagens assumem o papel de vampiros em conflito com sua natureza, parte besta, parte humana, em clara alusão aos vampiros de Bram Stoker e Anne Rice. A mesma editora, White Wolf, que publicou *Vampiro*, também publicou *Lobisomem: O Apocalipse* e *Mago: A Ascensão*, todos jogos com foco extremamente dramático no desenvolvimento de personagens, e o desafio de encarar um mundo que não compreender suas habilidades e real natureza.

Outro jogo que fez muito sucesso e praticamente criou um nicho dentro dos RPG é *Gurps* que significa *Generic Universal Role-playing System*, ou seja, sistema universal de interpretação de papéis. *Gurps* tem por objetivo a criação de qualquer cenário e ambientação com o mesmo sistema de regras. Enquanto em *Vampiro* e seus derivados o foco era o horror gótico pessoal, em *D&D*, a exploração de ruínas e grandes viagens por mundos fantásticos, em *Gurps* qualquer uma dessas opções era passível de execução. Certamente estes foram os três sistemas que dominaram o mercado ao longo dos anos 90. *Gurps* transitava entre um estilo de mais aberto ou *plot story-driven*, já *Vampiro* e seus assemelhados seguiam mais pelo último caminho.

²⁴ A versão utilizada neste trabalho é de 1999.

A vertente dita narrativista, alcança sucesso e notoriedade a partir dos 2000, na primeira década do século. A grande proposta destes é focar-se unicamente na história, sem preocupação excessiva com regras. Jogos como *Dust Devils*, que utiliza um baralho de cartas para resolução de ações, *Dungeon World*, em que o mestre não precisa rolar dados, são exemplos de que o RPG havia testado e ampliado seus limites de jogo, e possibilidades narrativas. Estes jogos procuram auxiliar o mestre a construir histórias que realmente tenham por objetivo a criação de uma história, evitando um excesso de rolagem de dados, entre outras coisas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que se pode concluir após esta longa análise é que a dinâmica proveniente da relação intertextual entre RPG, *wargames* e literatura gerou frutos diversos nas sociedades que os absorveram, na clara mistura transmidiática. A história da conjunção entre estas três mídias apontou direções e sentidos que os próprios usuários não conseguem antever e delimitar previamente. Há, sem sombra de dúvida, uma correlação de empréstimos, assimilações e reordenações destas estruturas que escapam ao público que usufrui deste, ocorrendo ao longo de séculos, sem marco definido de partida ou chegada, somente rastros que são seguidos.

Dungeons and Dragons operou como uma estrutura lúdica, narrativa, modificando aquilo que se tinha como entretenimento passivo. Promoveu mudanças, gerou descendência que fazem mais sucesso hoje, mais que o próprio *D&D*, especificamente, os jogos eletrônicos.

Além disso, é interessante observar o fator “Pânico RPG” é reflexo de um período específico, com necessidades, apreensões e visões diversas sobre a realidade, logo, não será feito nenhum julgamento condenando ou consagrando o ocorrido. Aconteceu, o jogo se modificou, mas nos últimos anos muitos jogadores estão voltando a jogar no estilo semelhante às edições do jogo antes do pânico RPG ter surgido ou ocorrido, e tal processo acentua as similitudes entre o jogo e a própria história da arte e das mídias, sempre em constante movimento de choques, conflitos, assimilações, denúncias, diálogos. As consequências destas mudanças só são perceptíveis décadas, às vezes séculos após o período de contatos. Portanto, os modos de atuação das convergências nas mídias e nas artes se encontram em perene nomadismo, difíceis de se

rastrear e determinar, deixando evidências que depois de concatenadas, formam redes de sentido pelos usuários que as manipulam.

No que tange futuras pesquisas sobre o assunto, muitos tópicos permanecem sem o devido aprofundamento. A correlação de RPG e literatura, enquanto intertextos, em contato intermediático, pontua-se como ponto de partida para inúmeras outras análises possíveis. Tem-se o primeiro jogo, sua história, sua relação com os *wargames* e com a literatura e reflexão oriunda deste contato. Todavia, a explanação deste processo de intertextualidade entre mídias evidenciou outros temas que poderiam ser abordados e estudos em trabalhos semelhantes.

A menção de uma lista de leituras que influenciou diretamente a criação do jogo, por parte de Gary Gygax, isto é, o apêndice N, poderia ser detalhadamente analisada. Existem vários textos na lista cuja leitura poderia ampliar os horizontes de entendimento da literatura que forjou as bases narrativas do jogo. Outra característica desta literatura é seu caráter distópico, observado em muitos textos. Os personagens de Robert E. Howard, Conan como principal exemplo, vivem em mundos destruídos, arruinados, em oposição a literatura mais fantástica, em que a magia é profusa, os mundos mais organizados e civilizados.

Além disso, também poder-se-ia discutir acerca dos diversos subgêneros da literatura fantástica observados não só em *Dungeons and Dragons*, como em outros jogos. Fantasia Heroica, Baixa fantasia, Alta fantasia, *Sword and Sorcery*, *Sword and Planet*, Fantasia Sombria, Fantasia Bélica, Fantasia Científica são muitos dos termos utilizados para definir os estilos dos textos de ficção de fantasia que pululam por aí. Quais suas características? Quais suas diferenças e semelhanças?

Há também a ficção científica e o gênero do horror que produziram seus *rpgs* derivados, assim como uma literatura baseado nos jogos que criou, tal qual acontece com *D&D*. E, obviamente, outros jogos poderiam ter sua história retratada e correlacionada com a literatura, como *Vampiro: A Máscara* e sua base em Anne Rice, Bram Stoker e Sheridan Le Fanu, entre muitos outros autores.

Por último, mas não menos importante, é deveras relevante e emergente a discussão que envolve a correlação com outras mídias. Este trabalho pontua a intertextualidade do RPG com literatura e *wargames*. Contudo, existem milhares de jogos digitais que tiveram por base *Dungeons and Dragons*, como *World of Warcraft*, *The Legend of Zelda*, *Dragon Age*, *Final Fantasy* e muitos outros. Quais pontos de contato ocorrem entre estes jogos e *Dungeons and Dragons*? Há a presença da literatura nestes intertextos? E as revistas em quadrinhos? E o cinema? Existem produtos com a marca *Dungeons and Dragons* em todas as mídias citadas, logo, o que poderia ser dito mediante a visualização destes inúmeros contatos? Estas são algumas das possíveis sugestões para futuras pesquisas no que tange ao RPG e também a literatura.

REFERÊNCIAS

ACHILL, Justin et AL. *Vampiro A Máscara: Um Jogo de Narrativa de Horror Pessoal* (3ª Edição). Tradução: Luiz Eduardo Ricon e Otávio Gonçalves. São Paulo: Devir, 1999.

BARTH; Rachel et AL. *Mago: A Ascensão* (3ª Edição). Tradução: Douglas Ricardo Guimarães, Otávio Augustus Ferreira Batista Gonçalves. São Paulo: Devir, 2001.

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. *Uma História Social da Mídia: De Gutemberg à Internet*. Tradução: Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

CARVALHAL, Tania Franco. *Literatura Comparada*. São Paulo: Editora Ática, 1992.

_____. *O Próprio e o Alheio: Ensaio de Literatura Comparada*. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2003.

COLLINS, Andy; HEINSOO; Rob; WYATT, James. *Dungeons and Dragons: Livro do Jogador 4.0 – Heróis Arcanos, Divinos e Marciais*. Tradução: Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

COOK, David “Zeb”. *Advanced Dungeons and Dragons 2ª Edição: Livro do Jogador*. Tradução: Marcelo Del Debbio, René Belmonte e outros. São Paulo: Abril Editora, 1995.

_____. *Advanced Dungeons and Dragons 2ª Edição: Livro do Mestre*. Tradução: Marcelo Del Debbio, René Belmonte e outros. São Paulo: Abril Editora, 1995.

_____. *Advanced Dungeons and Dragons 2ª Edição: Livro dos Monstros*. Tradução: Marcelo Del Debbio, René Belmonte e outros. São Paulo: Abril Editora, 1995.

COVER, Jennifer Grouling. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland and Company Publishers, 2010.

CUNHA, João Manuel dos Santos. “O Local da Literatura Comparada: Interdisciplinaridade e Intertextualidade”. In: *Literatura: Crítica Comparada*. Pelotas: Editora Universidade PERC/UFPEL, 2011.

EWALT, David M. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons and Dragons and the people who play it*. New York: Scribner, 2013.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, Men and Magic Vol.1*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1974.

_____. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, Monsters and Treasure Vol. 2*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1974.

_____. *Dungeons and Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, The Underworld and Wilderness Adventures Vol. 3*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1974.

_____. *Dungeons and Dragons: Fantasy Adventure Game - Basic Rulebook*. Edited by Tom Moldvay. USA: TSR Hobbies Inc, 1981.

_____. *Dungeons and Dragons: Player's Manual*. Revised by Frank Mentzer. USA: TSR Hobbies Inc, 1983.

_____. *Dungeons and Dragons: Dungeon Master's Rulebook*. Revised by Frank Mentzer. USA: TSR Hobbies Inc, 1983.

GYGAX, Gary. *The Heart of Darkness*. In: *Gord The Rogue: Night Arrant*. USA, Lake Geneva: New Infinities Productions, 1987.

_____. *Advanced Dungeons and Dragons: Monster Manual*. USA, Lake Geneva, Wisconsin: TSR Inc., 1977.

_____. *Advanced Dungeons and Dragons: Players Handbook*. USA, Lake Geneva, Wisconsin: TSR Inc., 1978.

_____. *Advanced Dungeons and Dragons: Dungeon Masters Guide*. USA, Lake Geneva, Wisconsin: TSR Inc., 1979.

HAGEN; Mark Rein; HATCH, Robert; BRIDGES, Bill. *Lobisomem: O Apocalipse – Um Jogo de Horror Selvagem*. São Paulo: Devir Livraria, 1993.

HAUSER, Arnold. *História Social da Arte e da Literatura*. Tradução: Álvaro Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.]

HOLMES, Eric. *Dungeons and Dragons*. USA: TSR Hobbies Inc, 1977.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media collide*. New York: New York University Press, 2008.

KITTLER, Friedrich. *A História dos Meios de Comunicação*. IN: O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as Novas Mídias. Org: Lucia Leão. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

KOEBEL, Adam; LATORRA, Sage. *Dungeon World*. Tradução: Tiago Marinho. Belo Horizonte: Secular Games, 2013.

KORFMANN, Michael. *Transmedialidade ou Iluminação Recíproca entre as Artes?* Revista Travessias, Vol. 5, Nº 2. Cascavel: Unioeste, 2011.

MCLUHAN, Marshall. *A Galáxia de Gutenberg: A Formação do Homem Tipográfico*. Tradução: Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

_____. *Os Meios de Comunicação como extensões do Homem*. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. *Dungeons and Dragons: Player's Handbook* (5th Edition). USA, Renton, WA: Wizards of the Coast, 2014.

PERREN, Jeff; GYGAX, Gary. *Chainmail: Rules for Medieval Miniatures*. Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules, 1975.

PETERSON, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press, 2012.

ROCHA, Mateus Souza. *Desvendando o Role Playing Game: História, Definição e Prática*. Teresópolis, RJ: Editora Novas Idéias, 2010.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SAMOYAULT, Tiphaine. *A Intertextualidade*. Tradução: Sandra Nitri. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SCHEUNEMANN, Dietrich. "Collecting Shells" in the Age of Technological Reproduction. *On Storytelling, Writing and the Film*. In: *Orality, Literacy and Modern Media*. Edited by Dietrich Scheunemann. Columbia, SC, USA: Camden House, 1996.

SCHICK, Lawrence. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. New York, USA: Prometheus Books, 1991.

SNYDER, Matt. *Dust Devils: Histórias no Velho Oeste*. Tradução: Alessandro Jean Louro. Palmas: Redbox Editora, 2012.

SOUKUP, Paul A. *Orality and Literacy: 25 Years Later*. **Communication Research Trends**, Centre for the Study of Communication and Culture, Vol. 26, N. 4, p.3-32, 2007.

STAM, Robert. *Teoria e Prática da Adaptação: Da Fidelidade à Intertextualidade*. Ilha do Desterro, Florianópolis, N. 51, p.19-53, 2006.

SÜSSEKIND, Pedro. *O Impulso Lúdico: Sobre a Questão Antropológica em Schiller*. *Artefilosofi*, Ouro Preto, n.10, p.11-24, abr. 2011.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução: Maria Clara Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TOSCA, Susana. *More than a Private Joke: Cross-media Parody in Roleplaying Games*. **Cinema Journal**, University of Texas, Vol.48, N. 3, p. 129-134, Spring. 2009.

TWEET, Jonathan; COOK, Monte; WILLIAMS, Skip. *Dungeons and Dragons – Livro do Jogador: Livro de Regras Básicas I (Edição 3.0)*. Tradução: Fabiano de Castro e Castro. São Paulo: Devir Livraria, 2001.

_____. *Dungeons and Dragons – Livro do Mestre: Livro de Regras Básicas II* (Edição 3.0). Tradução: Lúcio Pimentel e Regina Montenegro. São Paulo: Devir Livraria, 2001.

_____. *Dungeons and Dragons – Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III* (Edição 3.0). Tradução: Bruno Cobbi, Claudio R. Fernandes, Henrique Amigo e Clarice Yusa Yamasaki. São Paulo: Devir Livraria, 2001.

_____. *Dungeons and Dragons – Livro do Jogador: Livro de Regras Básicas I* (Versão 3.5). Tradução: Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir Livraria, 2004.

_____. *Dungeons and Dragons – Livro do Mestre: Livro de Regras Básicas II* (Versão 3.5). Tradução: Marcelo de Souza Stefani, João Marcelo A. Boni e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir Livraria, 2004.

_____. *Dungeons and Dragons – Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III* (Versão 3.5). Tradução: Marcelo de Souza Stefani, João Marcelo A. Boni e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir Livraria, 2004.

WELLS, H. G. *Pequenas Guerras*. Disponível no site: http://issuu.com/hederhonorio/docs/pequenas_guerras. Acessado em agosto, outubro e novembro de 2014.

ZIELINSKI, Siegfried. *A Arqueologia da Mídia*. IN: O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as Novas Mídias. Org: Lucia Leão. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

ANEXOS

Tutorial sobre RPG

Este breve tutorial tem por objetivo esclarecer ao leitor o funcionamento de uma partida de RPG, utilizando o jogo *Dungeons and Dragons* e seu conjunto de regras. Em vários momentos deste texto, o autor refere-se ao jogo e a situações em que ele é devidamente utilizado. Portanto, faz-se importante deixar claro ao leitor como ocorrem as resoluções de ações no campo fictício do jogo, ou seja, durante uma partida de RPG.

Toda vez que os personagens dos jogadores se deparam com alguma situação que possa ocasionar uma falha, ou seja, algo que não pode ser decidido somente pelo território da narração, um teste é feito para definir se houve sucesso ou não. Imaginem o seguinte exemplo: crianças, quando estão brincando de polícia e ladrão, carregam consigo “armas” (de brinquedo, obviamente) e dizem que atiram nos seus amigos, que estão fingindo ser “policiais” ou “ladrões”. Elas dizem que seus disparos acertam, mas seus amigos discordam, alegando que os “tiros” não acertaram os alvos. Assim prossegue a discussão para verificar quem acertou quem, nesta brincadeira de “faz de conta”. Acontece que num jogo de RPG, quando situações deste tipo aparecem, dados são rolados para determinar se houve sucesso num disparo de arco e flecha, na escalada de uma superfície íngreme, na tentativa de passar despercebido por guardas que vigiam um castelo que guarda tesouros inimagináveis. Ou seja, o teste anteriormente mencionado, precisa ser realizado para determinar se a ação do personagem teve sucesso ou não.

A mecânica base de praticamente todas as versões de *Dungeons and Dragons* utiliza um dado de vinte lados (referido, anteriormente, nesta mesma seção de Anexos) para resolver as ações exemplificadas nos parágrafos anteriores. Sempre que o personagem se depara com uma situação que prescinde um teste, o mestre determina bônus e penalidades, avalia o que deve ser testado e pede para que o jogador role um d20. Quanto maior o resultado, melhor. Um bônus é um acréscimo ao teste, um número positivo aplicado às rolagens de dado pelo fato de um personagem possuir vantagens naquilo que estiver sendo testado. Por exemplo: anões possuem uma excelente visão noturna. Logo, se um personagem que procura determinar se está sendo cercado ou não por inimigos, durante à noite, vai receber um bônus para seu teste, pois retém significativa vantagem em relação àqueles que o tentam cercar. Esse bônus é referido como um +2 ao teste. Penalidade é uma desvantagem, um problema que o personagem enfrenta ao tentar realizar o teste. Digamos que um grupo de personagens está enfrentando, à noite, com chuva, vários orcs que os cercaram, numa emboscada na

floresta. Os personagens estão em menor número, à noite e difícil visibilidade graças à chuva, logo, penalidades são aplicadas toda vez que um dos personagens tentar atacar os orcs. Esta penalidade é referida como um -4 ao teste.

Como dito ao longo do texto, em *D&D*, existe um número-alvo para determinar se um personagem acerta ou não seu alvo (um inimigo, por exemplo). Este número-alvo é a classe de armadura. Se a classe de armadura for 15, e ao rolar um d20, o personagem conseguiu 15 ou mais, ele acertou o alvo. E se o personagem quiser escalar uma superfície íngreme e perigosa, enquanto está sendo perseguido por guardas de um castelo, o mestre determina um número-alvo: o jogador faz a rolagem e se superar este valor, tem sucesso na sua empreitada. Caso contrário, o mestre narra o que acontece com a falha do jogador, incorporando este evento à ficção do jogo.

E se este personagem possuir um bônus de +2 ao seu teste, devido a circunstâncias exteriores, conforme exemplificado anteriormente, ele rola um d20, soma 2 ao resultado final, e se o valor for maior ou igual ao número-alvo, sucesso foi obtido neste teste. E o oposto também se aplica: se o personagem possui uma penalidade de -4 no seu teste, ele rola um d20, subtrai do valor total 4, e caso o resultado seja igual ou superior ao número-alvo estipulado, novamente, obteve sucesso no seu teste. Em caso de falha, o mestre o narra as consequências deste evento aos jogadores, prosseguindo com a narrativa.

Conjunto de Dados utilizados pelo jogo *Dungeons and Dragons* e suas várias edições.



Dado de vinte lados, também chamado de d20.



Dado de doze lados, também chamado de d12.



Dado de dez lados, também chamado de d10.



Dado de oito lados, também chamado de d8.





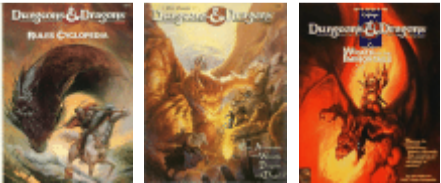






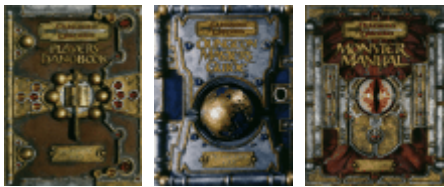
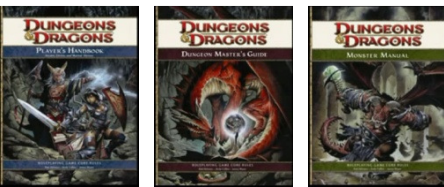
Dado de seis lados, também chamado de d6.



Dado de quatro lados, também chamado de d4.

Dungeons and Dragons em suas várias versões:

<p><u>Classic</u> <u>D&D</u></p>	<p>OD&D também conhecido como Oe 1974–1979</p>	
	<p>Holmes Basic D&D 1977–1979</p>	
	<p>B/X Moldvay/Cook 1981–1982</p>	
	<p>BECMI Mentzer 1983–1989</p>	
	<p>RC 1991</p>	
<p><u>AD&D</u></p>	<p>AD&D também conhecido como AD&D 1e 1977</p>	
	<p>AD&D2e 1989</p> <p>AD&D2e Revisada</p>	

	1995	
Wizards of the Coast D&D	D&D3.0e 2000	
	D&D3.5e 2003	
	D&D4e 2008	

Fonte: <http://web.fisher.cx/robert/rpg/dnd-id/>
Acessado em 19/11/2014

APÊNDICE N
RETIRADO DE *ADVANCED DUNGEONS AND*
***DRAGONS: DUNGEON MASTERS GUIDE* DE GARY**
GYGAX (1979, P. 224)

APPENDIX N: INSPIRATIONAL AND EDUCATIONAL READING

Inspiration for all the fantasy work I have done stems directly from the love my father showed when I was a tad, for he spent many hours telling me stories he made up as he went along, tales of cloaked old men who could grant wishes, of magic rings and enchanted swords, or wicked sorcerors [*sic*] and dauntless swordsmen. Then too, countless hundreds of comic books went down, and the long-gone EC ones certainly had their effect. Science fiction, fantasy, and horror movies were a big influence. In fact, all of us tend to get ample helpings of fantasy when we are very young from fairy tales such as those written by the Brothers Grimm and Andrew Lang. This often leads to reading books of mythology, paging through bestiaries, and consultation of compilations of the myths of various lands and peoples. Upon such a base I built my interest in fantasy, being an avid reader of all science fiction and fantasy literature since 1950. The following authors were of particular inspiration to me. In some cases I cite specific works, in others, I simply recommend all of their fantasy writing to you. From such sources, as well as any other imaginative writing or screenplay, you will be able to pluck kernels from which will grow the fruits of exciting campaigns. Good reading!

Anderson, Poul: THREE HEARTS AND THREE LIONS; THE HIGH CRUSADE; THE BROKEN SWORD	Lovecraft, H. P.
Bellaire, John: THE FACE IN THE FROST	Merritt, A.: CREEP, SHADOW, CREEP; MOON POOL; DWELLERS IN THE MIRAGE; et al
Brackett, Leigh	Moorcock, Michael: STORMBRINGER; STEALER OF SOULS; "Hawkmoon" series (esp. the first three books)
Brown, Frederic	Norton, Andre
Burroughs, Edgar Rice: "Pellucidar" series; Mars series; Venus series	Offutt, Andrew J.: editor of SWORDS AGAINST DARKNESS III
Carter, Lin: "World's End" series	Pratt, Fletcher: BLUE STAR; et al
de Camp, L. Sprague: LEST DARKNESS FALL; THE FALLIBLE FIEND; et al	Saberhagen, Fred: CHANGELING EARTH; et al
de Camp & Pratt: "Harold Shea" series; THE CARNELIAN CUBE	St. Clair, Margaret: THE SHADOW PEOPLE; SIGN OF THE LABRYS
Derleth, August	Tolkien, J. R. R.: THE HOBBIT; "Ring trilogy"
Dunsany, Lord	Vance, Jack: THE EYES OF THE OVERWORLD; THE DYING EARTH; et al
Farmer, P. J.: "The World of the Tiers" series; et al	Weinbaum, Stanley
Fox, Gardner: "Kothar" series; "Kyrik" series; et al	Wellman, Manley Wade
Howard, R. E.: "Conan" series	Williamson, Jack
Lanier, Sterling: HIERO'S JOURNEY	Zelazny, Roger: JACK OF SHADOWS; "Amber" series; et al
Leiber, Fritz: "Fafhrd & Gray Mouser" series; et al	

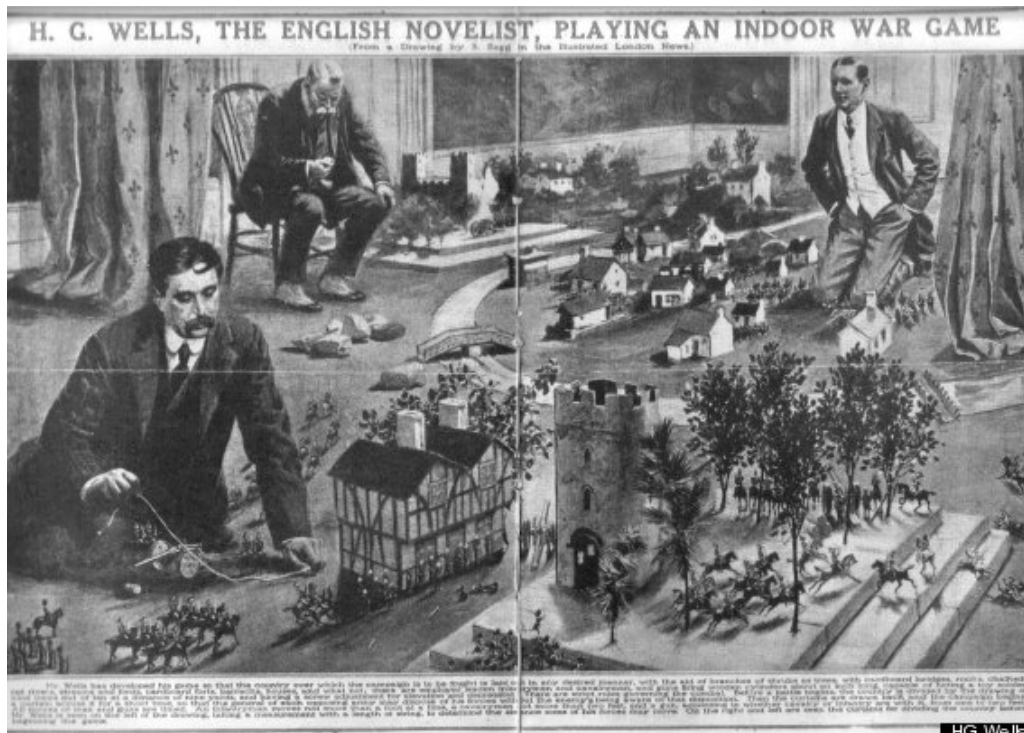
The most immediate influences upon AD&D were probably de Camp & Pratt, R. E. Howard, Fritz Leiber, Jack Vance, H. P. Lovecraft, and A. Merritt; but all of the above authors, as well as many not listed, certainly helped to shape the form of the game. For this reason, and for the hours of reading enjoyment, I heartily recommend the works of these fine authors to you.

KRIEGSSPIEL



Disponível em : <http://kriegsspiel.homestead.com/mission.html>

Little Wars de H. G. Wells



Disponível em: http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/04/09/hg-wells-little-wars-how- n_3044934.html

Wargames - Simulação de batalhas Napoleônicas

Disponível em: <http://sparkerswargames.blogspot.com.au/>





Wargames - Simulação de batalhas na Roma Antiga
Disponível em: <http://sparkerswargames.blogspot.com.au/>



