

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS**

TAFAREL BRAGA REIS

**DUNGEONS & DRAGONS AO VIVO:
Como as *live streamings* impactam o consumo de RPG**

Porto Alegre

2019

TAFAREL BRAGA REIS

DUNGEONS & DRAGONS AO VIVO:

Como as *live streamings* impactam o consumo de RPG

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Graduado em
Relações Públicas pela Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Denise Avancini Alves

Co-orientadora: M^a. Mariana Amaro

Porto Alegre

2019



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO**

AUTORIZAÇÃO

Autorizo o encaminhamento para avaliação e defesa pública do TCC (Trabalho de Conclusão de Cursos) intitulado **DUNGEONS & DRAGONS AO VIVO: Como as *live streamings* impactam o consumo de RPG**, de autoria de **Tafarel Braga Reis**, estudante do curso de Relações Públicas, desenvolvida sob minha orientação.

Porto Alegre, de de 20.....

Assinatura:

Nome completo do **orientador**:

TAFAREL BRAGA REIS

**DUNGEONS & DRAGONS AO VIVO:
Como as *live streamings* impactam o consumo de RPG**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Graduado em
Relações Públicas pela Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

02 de julho de 2019

BANCA EXAMINADORA

Profª. Drª. Ana Cristina Cypriano Pereira - UFRGS

Mª. Mariana Fontoura - PUCRS

Porto Alegre

2019

A todos aqueles que já viveram históricas fantásticas sem sair do lugar.

AGRADECIMENTOS

À minha professora e orientadora Denise Alves e a minha co-orientadora Mariana Amaro, por aceitarem me guiar nessa pesquisa para pesquisadores de 1º nível.

Aos inúmeros jogadores e mestres que compartilharam seus pontos de experiência comigo, conjurados das mais diversas comunidades sobre RPG que participo, em especial ao Felipe “Brando” Norberto, Rafael “Thormand” Teixeira, Gabriel “Vistan” Abrusio, e ao casal Sara “Abias” e Allisson “Dúbio” Santiago.

Aos amigos e colegas de faculdade Felipe Grillo, Fabiano Ortiz, Fernanda Bellini, Natália Shmitz e Amanda Nique, que mesmo de fora do círculo estiveram comigo compartilhando o tesouro de cada dúvida respondida.

Ao meu finado pai, que me deu meus primeiros livros de RPG, por acidente, para me ajudar a ler.

Por fim, a minha mãe, uma guerreira de nível épico que me serve de exemplo todos os dias.

“Vocês estão em uma taverna.” (EWALT, 2016, p. 11)

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é mostrar o impacto das transmissões de partidas de RPG no mercado brasileiro. Como teoria em jogos foi usado o trabalho de Huizinga (2000), a história de Dungeons & Dragons foi baseada no livro de Ewalt (2016). Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010) trazem o aspecto de marketing e Ford, Green e Jenkins (2014) situam a questão da produção de parte dos consumidores em novas mídias. A live streaming analisada foi o GruntarTv. Partindo de material analisado segundo a análise de conteúdo de Bardin (1977). Foram quantificados os comportamentos de jogadores e mestre seguindo metodologias de Lankoski e Björk (2015). Concluindo ao final desta pesquisa que o RPG transmitido em *live streamings*, é visualmente diferente e oferece oportunidade de aproximar editoras e públicos.

Palavras-chave: RPG. *Live streaming*. Comunicação. Marketing.

ABSTRACT:

The objective of this research is to show the impact of the transmissions of RPG games in the Brazilian market. As theory in games was used the work of Huizinga (2000), the history of Dungeons & Dragons was based on the book of Ewalt (2016). Kotler, Kartajaya and Setiawan (2010) have the marketing aspect and Ford, Green and Jenkins (2014) situate the issue of consumer production in new media. The live streaming analyzed was GruntarTv. Starting from material analyzed according to the content analysis of Bardin (1977). The behaviors of players and master were quantified following the methodologies of Lankoski and Björk (2015). Concluding at the end of this research that the RPG transmitted in live streamings, is visually different and offers the opportunity to approach publishers and audiences.

Keywords: RPG. Live streaming. Communication. Marketing.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A linha do tempo das edições de D&D.....	22
Figura 2 - Pesquisa “Industry Report”	26
Figura 3 - Tarasque de Tarascon (foto) e o Tarrasque de D&D	27
Figura 4- Mapa de Ansalon, continente de Krynn (Dragonlance).....	33
Figura 5 - Pantera Deslocadora de acordo com cada edição de D&D	46
Figura 6 - A tela durante o Role-play no episódio 48	57
Figura 7 - Mapa de Silver Marches no episódio 1	59
Figura 8 - O uso de tokens e efeitos especiais no episódio 19	61
Figura 9 - Presença de Terceiros no Episódio 28 e o “Clan” do Machado	65

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Role-Play & Regras	56
Gráfico 2 - Wizards Tela & Wizards Descrita	58
Gráfico 3 - Roll20 & Roll20 Ação.....	60
Gráfico 4 - Descrição DM & Descrição PL	62
Gráfico 5 - Off Role-Play e Off Game.....	63
Gráfico 6 - Terceiros & Chat TwitchTV	64
Gráfico 7 - Análise geral dos episódios	66

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Módulos básicos de D&D por edição e ano de lançamento.	21
Quadro 2 - Os episódios que serviram de amostra	53

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 D&D E O CÍRCULO MÁGICO	18
2.1 D&D: O JOGO	19
2.1.1 Histórico do Jogo	20
2.1.2 Os círculos de existência de Dungeons & Dragons	26
2.2 D&D E ROLE-PLAYING	30
2.2.1 Mestres e Regras em D&D	31
2.2.2 Roleplaying e jogadores em D&D	34
3 CONSUMO E PRODUÇÃO DE EXPERIÊNCIA EM D&D	37
3.1 D&DNA E MARKETING 3.0	39
3.2 CONSUMO NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA E COMUNIDADES	42
3.3 NOVAS FORMAS DE CONSUMIR RPG	46
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS	51
4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	51
4.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	55
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS	72
APÊNDICE A – ANÁLISE DO EPISÓDIO 1	74
APÊNDICE B – ANÁLISE DO EPISÓDIO 10	76
APÊNDICE A – ANÁLISE DO EPISÓDIO 19	78
APÊNDICE D – ANÁLISE DO EPISÓDIO 28	80
APÊNDICE E – ANÁLISE DO EPISÓDIO 38	82
APÊNDICE F – ANÁLISE DO EPISÓDIO 48	84
ANEXO A – LICENÇA ABERTA VERSÃO 1.0	86

1 INTRODUÇÃO

O RPG, do inglês *Role Playing Game*, é um jogo de interpretação de papéis, onde seus jogadores representam personagens criados a partir de regras publicadas em livros (conhecidos coloquialmente como manuais) ou a partir de regras reguladas e exercidas por um software, como nos jogos digitais de RPG, que vão desde os primeiros jogos da série Final Fantasy para o Nintendinho até o vasto mundo do MMORPG World of Warcraft. Nesse trabalho focaremos na teoria direcionada aos RPGs jogados em mesas, sejam elas físicas ou virtuais; mediados por artefatos como manuais e dados, e com a presença de mestres e jogadores humanos. Ainda, iremos delimitar nossa discussão e posterior análise em um RPG específico: Dungeons & Dragons.

Criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, Dungeons & Dragons (D&D¹), é o primeiro RPG moderno e responsável por moldar o que a indústria e a cultura pop reconhecem como o que determina o que é RPG, seja em livros ou jogos digitais. De fato, “A Wizards of the Coast, atual editora americana de Dungeons & Dragons em Renton, Washigton, estima que mais de 30 milhões de pessoas jogaram o RPG desde 1974” (EWALT, 2016, p.43), ou seja, a popularidade de D&D o tornou sinônimo e balizador do próprio gênero como um todo.

No D&D, jogadores criam e interpretam personagens que embarcam em aventuras imaginárias, nas quais enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si e ganham pontos de experiência para se tornarem capazes de enfrentar mais desafios à medida que o jogo avança, através de um sistema de níveis. D&D se diferencia dos *wargames*² por permitir e limitar que cada jogador controle apenas um personagem específico, ao invés de um exército inteiro. Miniaturas ou marcadores em um tabuleiro quadriculado são usados ocasionalmente para representar esses personagens.

D&D também apresentou o conceito de Mestre de Jogo (*Dungeon Master* ou DM, no original) como o conhecemos hoje, mais participativo em relação ao jogo e não apenas um juiz que segue as regras como nos *wargames*, mas também um jogador capaz de criar elas. Inspirado pelas mudanças achadas pelo amigo de Dave

¹ Sigla pela qual Dungeons & Dragons é conhecido por seus jogadores

² Jogos populares entre os veteranos da Segunda Guerra Mundial, através de maquetes e miniaturas esses jogos simulam combates históricos de guerras do passado.

Arneson, David Wesley, conforme explica Ewalt (2016, p.71) “Dave Weseley [...] desenterrou o livro da biblioteca da Universidade de Minnesota e redescobriu a ideia secular de um juiz-todo-poderoso”. O livro descoberto em questão foi *Startegos: A Series of American Games of War*, de 1880, publicado por Charles A. L Totten (EWALT, 2016, p. 71). Atuando como juiz de regras e narrador ao mesmo tempo, é o Mestre de Jogo o responsável por interpretar os personagens coadjuvantes do cenário ficcional do jogo e aplicar as regras a cada situação descrita no Livro do Mestre, ou mesmo criar regras não previstas nos módulos básicos. Atualmente em sua quinta versão, *Dungeons & Dragons* sempre foi projetado para ser jogado em um grupo de no máximo seis pessoas. O que seus idealizadores não poderiam prever é que atualmente, algumas sessões de *Dungeons & Dragons* são assistidas por milhares de pessoas ao redor do mundo todo através de *live streamings*. Agora um único mestre de jogo pode influenciar grupos bem maiores que o tamanho de sua mesa física. E o que antes era só uma atividade de lazer entre jogadores, vira um espetáculo global. E o produto, que antes além da marca, eram os artefatos e os manuais do jogo, agora se tornaram a própria experiência em si.

Para Silverstone (2002,p. 116) “há muitas maneiras de ver a mídia como lugar para a brincadeira, tanto em seus textos como nas respostas que eles engendram”, logo, jogar RPG e transmitir essa partida é mídia, se está passando uma mensagem para um público interessado, que muitas vezes também pode propagar a mensagem para outros jogadores. Nessa pesquisa, ao analisar aproximadamente seis episódios dessas transmissões, totalizando aproximadamente 24 horas em vídeo, muito como essa mídia transporta sua mensagem, o jogo, pode ser elucidado.

As *live streamings* são uma forma de entretenimento, onde vídeos são transmitidos em tempo real através de sites como o Twitch.tv³. O público, através de um *chat*, pode elogiar, criticar, dar dicas, e em algumas transmissões também participar de forma ativa fazendo escolhas que interferem no conteúdo transmitido, aproximando em muito o dono da transmissão, ou *streamer*⁴, dos seus fãs. Não podendo avançar o vídeo, todos os espectadores reagem ao mesmo tempo aos eventos ocorridos na transmissão, interagindo entre eles também, o que

³ De acordo com o próprio site da Twitch.tv, trata-se de uma comunidade global com milhões de pessoas que produzem seu próprio entretenimento.

⁴ Indivíduo que transmite conteúdo através de *lives streamings*.

praticamente torna o *chat* do *streaming* uma nova forma de entretenimento dentro da *live streaming*.

Entre os diversos tipos de conteúdo abordados em *live streamings*, jogos de RPG ganham muita audiência. A categoria Dungeons & Dragons no site Twitch.tv tem 104.339 seguidores⁵, o canal americano dentro da Twitch.tv Critical Role, que baseia todo seu conteúdo em Dungeons & Dragons, tem 235.543 seguidores⁶, essa discrepância é um sinal que as pessoas não procuram o jogo em si, e sim como ele é jogado. As primeiras transmissões de sessões de RPG já traziam a grande diferença entre elas e jogos de videogames. Agora, os *streamers* não só criam conteúdos proveniente das experiências proporcionadas por jogos pré-programados, jogando RPG eles precisam criar a história e suas possibilidades, recursos e criatividade estão mais próximos, com o RPG não há necessidade de computadores potentes preparados para rodar jogos de última geração, inacessíveis para grande parte do público, ou de coordenação motora. O RPG se mostra mais acessível e democrático se comparado aos videogames. As campanhas de RPG se tornaram algo similar a um teatro de improviso, onde os jogadores são atores e o mestre é o narrador, e o público tem a oportunidade assistir uma história nova e única se desenrolando em tempo real, ou mais que isso criar em conjunto com o *streamer*. Em *live streams* de RPG de mesa, o bate-papo costuma ser mais focado na interação entre os espectadores, uma vez que se houvesse muita intervenção por parte do público, o jogo acabaria se tornando muito confuso. Mesmo assim, as pessoas continuam conversando, comentando a sua opinião sobre os acontecimentos, fazendo especulações do que está por vir e, principalmente, reagindo aos eventos que se destacam, como em situações engraçadas causadas por uma falha crítica⁷ ou momentos épicos quando os jogadores vencem batalhas difíceis. Além disso, quando lidas pela primeira vez, as regras de qualquer sistema de RPG naturalmente parecem mais complexas do que realmente são. As *live streamings*, nesse aspecto acabam se tornando grandes tutoriais ao vivo de como se jogar determinado sistema de RPG, influenciando de como jogadores e narradores vão utilizar as regras sem nem mesmo precisar ler os livros, eles vivenciaram a regra de um determinado sistema, em teoria metade do trabalho de que alguém precisa para começar a jogar.

⁵ Número de seguidores consultado em 06/04/2019 no site Twitch.tv

⁶ Número de seguidores consultado em 06/04/2019 no site Twitch.tv

⁷ Em Dungeons & Dragons, obter um 01 em uma rolagem de um dado de 20 lados

No Brasil, diversos produtores de conteúdo se dedicam ao RPG. Os autores de Tormenta RPG jogam uma campanha no cenário que eles mesmos criaram e comercializam desde os anos 90. Azecos Gaming utiliza muitos recursos gráficos para tornar suas aventuras mais atrativas, além de apresentar novos sistemas de regras, porém nenhum se destaca tanto quanto o canal GruntarTv na Twitch.tv, não simplesmente por ser o primeiro *streamer* de RPG brasileiro, mas também por seu papel em difundir o RPG para outros públicos. Diniz Albieri, jogador e mestre de RPG brasileiro, conhecido como Gruntar, convida amigos, *streamers* de outros nichos e até mesmo inscritos do seu canal para jogar Dungeons & Dragons. Suas diversas formas de abordar o RPG mostram quase todas as possibilidades do jogo, além da interação com os espectadores ser muito grande, fazendo do público um agente ativo nas histórias, o seu grupo no Facebook reúne em torno de 3000 membros e serve tanto para divulgar seus *streamings* como também reunir grupos para jogar através de plataformas digitais. Além de *streamer* de RPG, Gruntar também é narrador de *e-sports*, fazendo muitas vezes o papel de ponte entre o público que acompanha o cenário competitivo de jogos eletrônicos e os RPGs. Por muitos é considerado uma referência no RPG nacional como mestre de jogo, mesmo sem publicar nenhum livro é um considerado por inúmeras editoras nacionais, como a Redbox, um dos principais responsáveis pela renovação dos públicos que consomem RPG no Brasil.

Com base nesse percurso sobre o mercado de RPGs, o objetivo geral desta pesquisa se dá em identificar a influência das *live streamings* do canal GruntarTv na maneira como os jogadores consomem RPG no Brasil, sendo esses espaços ambientes de comunicação e participação de públicos. Seja trazendo novos jogadores ou moldando como jogadores experientes constituem seus próprios jogos. Em continuidade os objetivos específicos são:

a) analisar os episódios das principais campanhas narradas por Gruntar em suas *live streamings*: Tentando identificar seus objetivos como produtor de conteúdo;

b) identificar quais são os principais fatores de fidelizam o público das *live streamings*, como regras e mecânicas de jogo ou histórias e enredo, comparando produto jogo e experiência jogo;

c) identificar outros mercados que são acionados com o RPG, como editoras e desenvolvedoras de jogos nacionais que podem aproveitar essa atenção direcionada a experiência de jogo para promover seus próprios produtos.

2 D&D E O CÍRCULO MÁGICO

Nessa seção - assim como na continuidade deste trabalho - faremos referência aos RPGs jogados em mesas, sejam elas físicas ou virtuais (salvo quando especificado o contrário).

Em Dungeons & Dragons, o círculo mágico⁸ é uma magia de terceiro nível da escola de abjuração. E se você não entendeu ou nem mesmo sabia sobre a existência dessa “magia”, provavelmente esteja fora de outro círculo mágico, o proposto por Huizinga (2000) em Homo Ludens, obra que servirá de base neste trabalho.

Para Huizinga (2000, p.13),

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras

Especificamente sobre o círculo mágico, Huizinga define esse “espaço” tanto como um local ficcional regido por regras acordadas entre os participantes de um jogo, quanto o próprio espaço físico (sala, quadra, mesa, cômodo, tabuleiro, etc.) e as demarcações feitas nele para limitar a ação dos jogadores. De acordo com Huizinga (2000, p.15),

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

Outros fatores importantes em qualquer RPG, são a interação social e os elementos narrativos. Ao contrário da maioria dos jogos, em uma sessão de RPG o objetivo é contar uma história na qual os personagens interpretados pelos jogadores são os principais elementos do enredo. RPG é um jogo interpretativo e colaborativo.

⁸ De acordo com as regras do Livro do Jogador da terceira edição revisada (p. 214)

De certa forma, não existem vencedores em uma partida de RPG convencional, o que a princípio elimina o sentido de jogar para se vencer.

Portanto, nessa seção iremos explorar a compreensão de que tanto os limites no espaço, quanto na ficção – na qual incluímos tanto a estrutura e interpretação da narrativa quanto as regras que modulam a forma de jogar o RPG - são partes essenciais para a criação e manutenção do círculo mágico que experiência dos jogadores. Primeiro iremos explorar a parte mais estável do Role Playing Game, o Jogo (game), com suas regras e delimitações de D&D. Depois iremos nos debruçar no segundo aspecto: a interpretação de papéis (role playing), ou seja, as funções dos jogadores e estrutura de funcionamento conformados (mas nem sempre limitados) pelas regras já dadas pelo jogo.

2.1 D&D: O JOGO

Se partirmos do pressuposto que um jogo é definido por regras, que gerenciam um conflito artificial vivenciados por seus jogadores, resultando em algo quantificável (SALEN, ZIMMERMAN, 2012), RPG seria um jogo muito confuso. Sem resultados que possam ser quantificados em vitórias e derrotas de forma relevante, considerando que o objetivo maior de qualquer um jogo de interpretação de papéis é basicamente contar e vivenciar uma história, o RPG poderia ser considerado um faz-de-conta com regras, porém já existiam jogos muito antes da matemática ser compreendida pelo homem, Conforme Huizinga (2000, não paginado), “jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”. Assim, quando lobos brincam entre eles, temos certeza que não estão contando quantas mordidas podem dar em um turno⁹, em uma sessão de RPG sim, os jogadores de D&D por exemplo, sabem que um lobo pode dar uma mordida por turno¹⁰. Se os resultados de um RPG não podem ser quantificados, suas regras podem. Elas delimitam um universo, um espaço em comum, as bordas do dito círculo mágico.

Sabendo que as regras são a condição para se estar dentro círculo do jogo proposto, e que elas devem ser aceitas livremente por todos os jogadores, o RPG

⁹ Unidade de medida de tempo em um típico combate de RPG.

¹⁰ De acordo com as regras do Livro dos Monstros da terceira edição revisada de D&D (p. 279)

ganha sua forma mecânica descrita nos mais diversos livros, dos mais diversos sistemas de regras. Entre eles encontramos diversas coincidências: A presença de um indivíduo responsável pelo andamento do jogo, chamado de mestre ou narrador, o sucesso ou fracasso de ações resolvidas por rolagens de dados, a necessidade da criação de personagens, porém a principal característica que podemos nos atentar é a presença de dois ou mais indivíduos, RPG é um jogo social.

Dungeons & Dragons é o primeiro sistema de RPG. Criado por Gary Gygax e Dave Arneson, D&D, como é conhecido entre os praticantes de RPG, foi o sistema que moldou o que conhecemos sobre RPG, não só como estrutura de regras e jogo, como também na forma de distribuição e vendas. Dungeons & Dragons é, conforme Ewalt (2016, p.12),

(...) um jogo armado em uma mesa, geralmente com meia dúzia de participantes. É vendido em lojas e tem regras específicas, como Banco Imobiliário, ou Scrabble, mas é radicalmente diferente. D&D é um role-playing game, um jogo onde os participantes controlam personagens em um mundo que basicamente só existe em sua imaginação coletiva.

Conforme Tweet, Cook e Willians (2004, p.4) “Dungeons & Dragons é um jogo de imaginação, onde você participa de aventuras fabulosas e missões arriscadas assumindo o papel de um herói - um personagem criado por você”. As regras básicas para se jogar Dungeons & Dragons se encontram sempre em três livros básicos: Jogador, Mestre e Monstros. Esse formato de dividir o material básico em três livros é usado desde a primeira edição (publicada em 1974), e continua assim até a atual edição, quinta (publicada em 2014). Com fortes influências de romances com *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R Tolkien, os participantes de uma aventura de D&D, interpretam elfos, anões, cavaleiros e magos em aventuras fantásticas enfrentando monstros como dragões, ogros e outras criaturas saídas do folclore de diversos países e da imaginação dos autores.

2.1.1 Histórico do Jogo

Dungeons & Dragons como produto físico, é muito mais que os livros básicos. Incluir todos os lançamentos seria uma tarefa descomunal para essa pesquisa. Para

que seja melhor entendida a linha do tempo das 5 edições dos módulos básicos, observe o quadro 1¹¹.

Quadro 1 - Módulos básicos de D&D por edição e ano de lançamento.

Edição	Ano de Lançamento	Organização Responsável
1 ^a	1974	TSR Inc.
2 ^a	1977, 1981, 1983, 1984, 1985.	TSR Inc
3 ^a e 3.5 ^a	2000, 2003	Wizards of the Coast
4 ^a	2008	Wizards of the Coast
5 ^a	2014	Wizards of the Coast

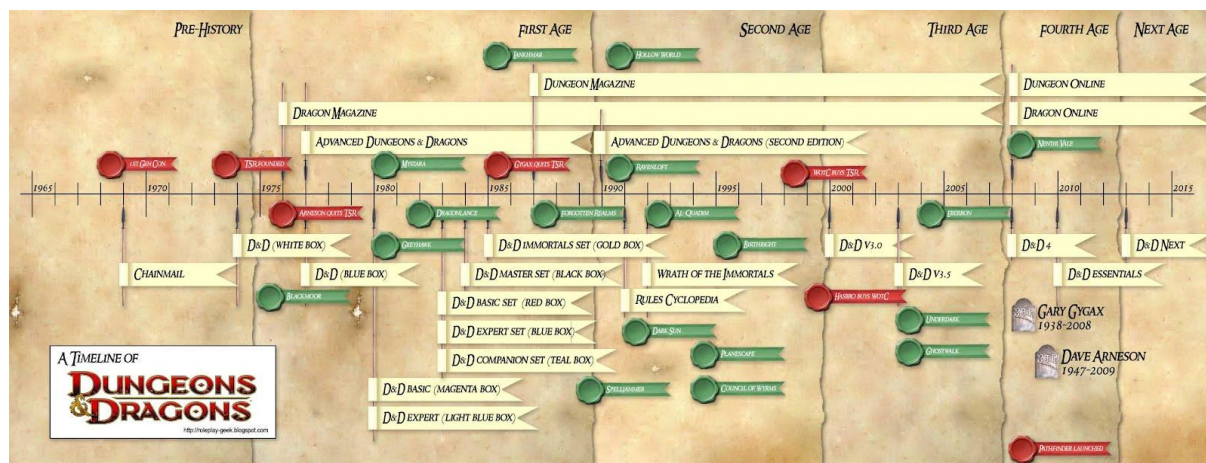
Fonte: Elaborado pelo autor

Até a publicação da quinta edição, já são 40 anos de mercado para a marca Dungeons & Dragons, uma vez que para os jogadores as mudanças das regras impossibilitam que livros de edições passadas possam interagir com novas publicações sem a necessidade de adaptações por parte de mestres mais experientes.

Uma grande quantidade de regras complicadas, miniaturas pintadas à mão e dezenas de manuais, assim eram os jogos que David Arneson e Gary Gygax, os criadores de Dungeons & Dragons, jogavam antes de qualquer RPG existir. Os *wargames* eram considerados um passatempo de um nicho específico de pessoas, o que aproximou os dois autores. Quando publicado pela primeira vez em 1974 Dungeons & Dragons estava longe de ser o sucesso que é hoje. Segundo Ewalt (2016, p.109) A *Tactical Studies Rules*, conhecida como TSR, vendeu apenas uma cópia dos manuais básicos em janeiro de 1974. O fato de ser algo novo e desconhecido certamente afetou as vendas, porém o texto final apresentava problemas de compreensão, segundo Ewalt (2016, p.109) “a qualidade do produto também não ajudou nas vendas. O texto era irregular e difícil de ler e, quando você chegava às regras, elas eram confusas e contraditórias”.

¹¹ Desconsidera AD&D de 1977, e AD&D2th de 1989

Figura 1 - A linha do tempo das edições de D&D



Fonte: Roleplay-Geek¹²

Já em sua primeira edição, suas regras básicas eram divididas em três livros chamados: *Magic & Man*, *Monsters & Treasures* e *Underworld & Wilderness Adventures*. A ideia inicial seria um único manual com 150 páginas, mas os criadores decidiram separar as regras para jogadores e mestres, assim mais de uma pessoa poderia ler ao mesmo tempo, principalmente por considerar RPG como um jogo colaborativo. O formato de três livros contendo as regras básicas se manteve nas edições seguintes, mesmo com a mudança de direitos da TSR, empresa criada por David e Gary, para Wizards of the Coast, atual detentora dos direitos de Dungeons & Dragons. Com as regras básicas era possível jogar D&D, mas não se aprendia a contar histórias e nem interpretar papéis nelas, parte do jogo estava fora dos livros, a experiência de quem joga. Isso é apontado por Ewalt (2016, p.112),

O problema era que a compra do conjunto de D&D pelo correio não incluía no pacote Gary Gygax ou Dave Arneson. As regras ensinavam o mecanismo do jogo, mas faziam um péssimo trabalho em transportar a experiência de interpretação de papéis.

Sem a possibilidade de mostrar o potencial de uma sessão de RPG para os jogadores e outros possíveis compradores à época, o que um *streaming* faz hoje, os autores de D&D recorreram a um *newsletter*, um meio de comunicação dentro das possibilidades financeiras da TSR. Disponível para assinantes, ele explicava dúvidas sobre as regras, trazia ideias para aventuras, novas raças e classes para

¹² Disponível em < <http://roleplay-geek.blogspot.com/2012/02/ages-of-d-timeline-v3.html>>

personagens. Muitos dos textos e criações desse antigo newsletter se tornaram parte integrante dos livros básicos das edições subsequentes. Em 1975, Gary Gygax, escreveria o primeiro cenário de campanha *Greyhawk*, o que consolidaria D&D por completo. Essa consolidação de Dungeons & Dragons só ocorreria em 1975, segundo Ewalt (2016, p. 113),

Dungeons & Dragons estava incompleto até a publicação de seu primeiro mundo de fantasia. Na primavera de 1975, a TSR lançou D&D Supplement I: Greyhawk, um livro de 56 páginas. [...] O suplemento também ensinava, por exemplo, a como criar as próprias aventuras [...] Em vez de apenas explicar como jogar, Greyhawk mostrava aos leitores como inventar mundos.

D&D dominou¹³ a indústria de RPG, não só por ser o primeiro produto do gênero, mas por manter um controle bem grande por seus direitos autorais. Foram inúmeras ações judiciais, como em 1975 contra a Flying Buffalo Inc., por comparar seu sistema de RPG, *Tunnels & Trolls*, com Dungeons & Dragons em uma resenha (EWALT, 2016, p.128).

Em 1977, o jogo foi dividido em duas versões: A mais simples, chamada Dungeons & Dragons, e a mais complexa, Advanced Dungeons & Dragons. Em 1997, a TSR, Inc foi adquirida pela Wizards of the Coast, que por sua vez em 1999, se tornou uma subsidiária da Hasbro. Em 2000 a versão mais simples foi descontinuada, e a versão complexa voltou a se chamar apenas de Dungeons & Dragons com o lançamento da terceira edição do jogo.

Na terceira edição, a Wizards of the Coast decidiu compartilhar o sistema de regras, o D20 System, através de duas licenças: a Licença D20 e a Open Game License. Elas apresentavam diferenças significativas, como explicada na revista Dragão Brasil (sem data, n.111, p. 13),

Quando usa a Licença D20, você pode produzir aventuras, cenários, livros de criaturas e outros produtos compatíveis com o jogo Dungeons & Dragons. [...] A Licença OGL oferece liberdade maior, e benefícios menores. Um produto OGL pode incluir regras para construção de personagens dispensando totalmente o LdJ oficial. Também mudar as regras totalmente – Você pode alterar ou eliminar qualquer parte da mecânica de jogo.

¹³ No Brasil, esse domínio ainda pode ser sentido na pesquisa feita pela Aster Editora em 2016. Realizada durante a Campus Party Brasil 10, na pesquisa 93,6% das pessoas que participaram dela alegam jogar D&D.

Sob essas licenças, outras editoras e autores poderiam usar as regras de Dungeons & Dragons para criar e produzir seus próprios materiais, o que praticamente tornou o D20 System o único sistema de regras no mercado de RPGs. Enquanto produtos desconhecidos do grande público se apoiavam na compatibilidade com Dungeons & Dragons, outras marcas consagradas se tornaram expoentes como OGLs, como Conan RPG, ambientado no mundo ficcional criado por Robert E. Howard. As licenças abertas materializam a possibilidade de jogadores produzirem material comercial de Dungeons & Dragons, seja por *blogs*, revistas, páginas no Facebook, ou até mesmo *streamings*.

No livro Marketing 3.0, Kotler (2010) desenvolve o conceito de marketing voltado para o ser humano e nas suas necessidades sociais, onde os consumidores mudam drasticamente a relação com o mercado. O grande pivô dessa mudança é a maior conectividade entre os próprios consumidores. A Wizards of the Coast parecia entender isso já no ano 2000, dando o poder de criar e alterar o produto para seus consumidores, o que fazia a terceira edição de Dungeons & Dragons atender a quase todos os anseios da comunidade de jogadores de RPG. Com todo o trabalho dos próprios consumidores revisando e criando regras, em 2003, foi lançada a terceira edição revisada de Dungeons & Dragons. Conhecida como D&D 3.5, ela não substituíria sua antecessora, mas era o reconhecimento que a Wizards of the Coast estava aprendendo com seus consumidores, colocando em seu produto final alterações feitas por eles.

Porém, ignorando todo o trabalho de cocriação desenvolvido em D&D 3.5, a Wizards of the Coast lançou a 4ª edição, em junho de 2008 nos Estados Unidos, apresentando diferenças drásticas em relação a sua antecessora na tentativa de renovar o seu público atraindo a nova geração e no controle da sua licença aberta a GSL¹⁴, muito mais fechada e restritiva se comparada às anteriores. Essas restrições nas licenças abertas foram propostas por um novo corpo executivo na Wizards of the Coast, segundo texto publicado no REDERPG, por Silva (2009),

O lançamento da 4ª Edição marca uma nova era do D&D não apenas pelas regras, mas por uma nova direção da marca. Novos executivos assumiram a Wizards e puderam colocar suas idéias em prática com a nova edição e a GSL. Essas mudanças ficam claras nas mudanças da OGL e D20 para a GSL.

¹⁴ GSL, game system license é a versão de licença aberta da 4ª edição de D&D.

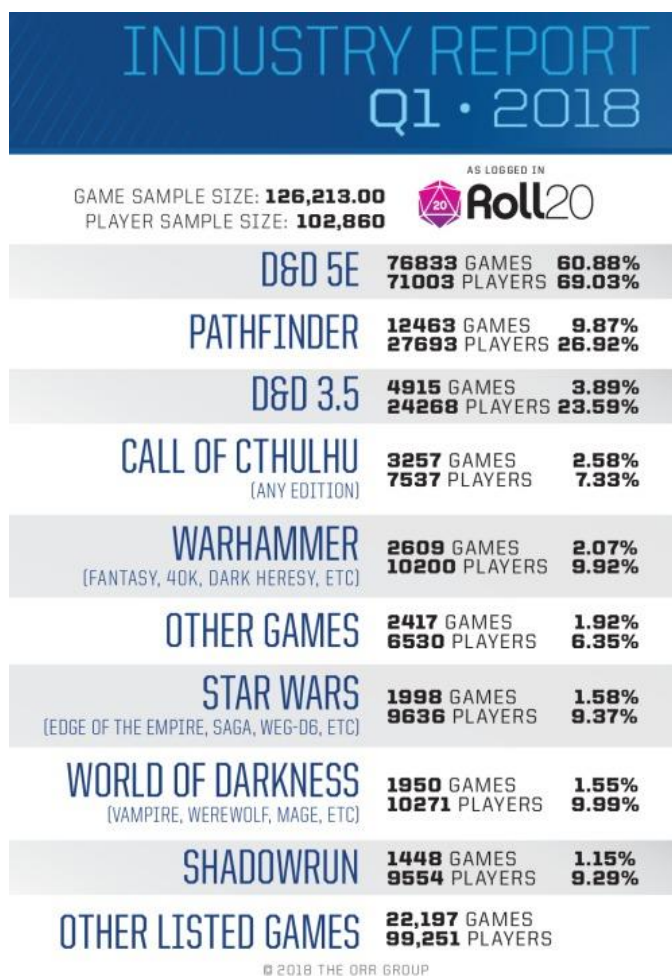
As mudanças nas regras da terceira edição revisada, para a quarta edição, não agradaram quem já jogava Dungeons & Dragons, e como a descontinuidade da edição mostrou, a Wizards of the Coast também não conseguiu atrair um novo público na quantidade necessária para manter o jogo. Agora com um fracasso em vendas da quarta edição e a liderança de mercado ameaçada, algo precisava ser feito.

A Wizards of the Coast iniciou em 2012 um grande playtest com jogadores do mundo todo, nesse sistema, batizado de D&D Next. Essa nova edição: segundo Mike Mearls, projetista chefe da nova edição de Dungeons & Dragons, seria um “conjunto de regras universal”. O objetivo era claro para Ewalt (2016, p.240),

O objetivo era ter um olhar além das regras e identificar a essência do D&D, as experiências que definem o jogo – como exploração, combate, aventura e história. O pensamento era que se o jogo faz o participante sentir como se fosse D&D, as regras não importam. Os jogadores reagem à experiência e só notam as regras quando elas atrapalham.

Tendo o livro do Jogador lançado primeiro em julho, livro dos Monstros em setembro e o livro do Mestre em dezembro, finalizando o lançamento do set básico ainda em 2014. Fato curioso é que pela primeira vez o D&D conta com um módulo básico gratuito, batizado como *Basic Rules* ele contém regras completas para se jogar com as principais classes e raças, e leva os jogadores do primeiro ao vigésimo nível. A 5ª edição, portanto, trazia mecânicas simplificadas para atrair novos jogadores, mas ao contrário de sua antecessora, estava mais fiel ao sistema de D&D 3.5, porém mais atual entendendo a situação dos jogos de RPG que hoje em dia ocorrem de maneira virtual através de plataformas que simulam mesas de jogo convencionais. Assim D&D Next se consolidou como o RPG mais jogado em grupos virtuais e reais, como mostra a pesquisa (figura 2) divulgada na plataforma Roll20, principal virtual tabletop

Figura 2 - Pesquisa “Industry Report”



Fonte: Roll20¹⁵

2.1.2 Os círculos de existência de Dungeons & Dragons

Para Huizinga (2000), o jogo tem tempo de duração e espaço específicos para ocorrer. Nesse tempo e espaço, valem as regras próprias do jogo, diferentes das nossas regras sociais do cotidiano. Em Dungeons & Dragons, narradores e jogadores mais que interpretam e seguem regras, eles projetam o tempo e o espaço do jogo através da imaginação, dias, noites, continentes, universos. As regras contidas nos livros são ferramentas para direcionar essa projeção cosmológica, e nesse plano de existência são criados os personagens jogadores – os protagonistas das histórias.

¹⁵ Disponível em <<https://blog.roll20.net/post/174833007355/the-orr-group-industry-report-q1-2018>>

As regras de Dungeons & Dragons limitam aquilo que os jogadores irão poder criar como personagens e obstáculo, como no círculo proposto por Huizinga (2000), tudo que é criado propriamente para se jogar D&D se encaixa em Alta Fantasia de Espada e Magia, mesmo gênero de clássicos literários como O Senhor dos Anéis, escrito por J.R.R. Tolkien, que foi uma das grandes inspirações para D&D. Além de masmorras e dragões, desde suas primeiras edições, D&D se apropria e faz releituras de mitos e folclores já explorados por outras mídias para compor seu próprio imaginário. Elfos celtas, anões escandinavos, minotauros gregos, esfinges egípcias, entre outros seres fantásticos, criando uma certa familiaridade com o místico já conhecido e contado do nosso mundo ao mesmo tempo que fornece possibilidades de histórias e aventuras prontas por senso comum, como o labirinto do minotauro. Em alguns casos, a narrativa de Dungeons & Dragons superou a original, um exemplo claro é o Tarrasque¹⁶, considerado por muitos um monstro próprio de D&D, na verdade ele é uma adaptação da história de Santa Marta e o dragão de Tarascon, uma província francesa.

Figura 3 - Tarasque de Tarascon (foto) e o Tarrasque de D&D



Fonte: Net-Provence¹⁷ e The Forgotten Realms Wiki¹⁸

Também existem criaturas criadas para Dungeons & Dragons, compondo a propriedade intelectual do produto e direitos reservados, os mais marcantes são os Beholders¹⁹ e os Devoradores de Mente²⁰, elas apresentam maior afinidade e complexidade com as regras e mecânicas do jogo, foram criadas para isso. Toda essa concha de retalhos acaba tornando Dungeons & Dragons um exemplo a ser

¹⁶ De acordo com o Livro dos Monstros da terceira edição revisada de Dungeons & Dragons (p.236)

¹⁷ Disponível em: <<http://www.net-provence.com/en/tarascon.htm>>

¹⁸ Disponível em: <<https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Tarrasque>>

¹⁹ De acordo com o Livro dos Monstros terceira edição revisada de Dungeons & Dragons (p. 33)

²⁰ De acordo com o Livro dos Monstros da terceira edição revisada de Dungeons & Dragons (p.62)

seguido, transformando o primeiro RPG de influenciado a influenciador. A influência de D&D em outros jogos também é evidente para Ewalt (2016, p. 213),

E assim como a ficção de Tolkien inspirou os primeiros role-playing games, D&D serviu de modelo para os primeiros videogames: a ideia de um personagem com recursos que anda por cenários diferentes, supera obstáculos e se desenvolve com o passar do tempo – tudo isso tem origem no D&D.

Se o *role-play* em Dungeons & Dragons foi ganhando espaço e aceitação entre seus jogadores, suas regras sempre foram questionáveis, no Livro do Mestre da terceira edição revisada isso é oficializado pelos autores, segundo Cook, Williams e Tweet (2005, p.14) “a habilidade de alterar a mecânica de jogo conforme sua vontade é um aspecto fundamental aos jogos de RPG, pois proporciona diretrizes para o Mestre e seus jogadores criarem uma campanha”. Alterações significativas em cada nova edição tornavam as regras da edição anterior obsoletas, aborrecendo jogadores experientes que dominam determinadas regras, trazendo uma analogia para nosso mundo, seria como se a física aplicada aos corpos se alterasse e tivéssemos que nos adaptar a uma nova força de gravidade por exemplo.

Lembrando que como os jogadores devem se colocar no jogo por livre e espontânea vontade (HUIZINGA, 2000), ser atraente para os jogadores é essencial para qualquer jogo. Para a nova edição de Dungeons & Dragons isso não é diferente. Jogar RPG pode ser um passatempo e uma atividade prazerosa, mas não é de caráter vital para a vida moderna, conforme Huizinga (2000, não paginado) “para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade”. Para que D&D Next não fosse dispensado por seus próprios jogadores, que poderiam facilmente manter-se jogando nas edições anteriores, a Wizards of the Coast “devolveria” o jogo aos jogadores. Assim, em 09 de janeiro de 2012, foram anunciados testes abertos ao público trazendo a experiência de jogar para nova edição, no próprio texto publicado no site da desenvolvedora de jogos, escrito por Mike Mearls, projetista chefe da nova edição de Dungeons & Dragons, esse desejo se evidencia em dois pontos, segundo Mearls (2012, apud EWALT, 2016, p. 242) “Ao envolver vocês no processo, podemos construir um conjunto de regras de D&D que incorpora os desejos e vontades dos jogadores da franquia ao redor do mundo”, seguindo na

mesma publicação, completa Mearls (2012, apud EWALT, 2016, p.242) “queremos um jogo que passe por cima das diferenças de estilos de jogos, cenários de campanha e edições, um jogo que pegue a essência fundamental do D&D e a traga para o primeiro plano”. Entendendo que não era dona do “círculo mágico” e conseqüentemente de D&D, a Wizards of the Coast começou a praticar efetivamente o Marketing 3.0 descrito por Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p.59),

No Marketing 3.0, uma vez bem-sucedida, a marca deixa de ser propriedade da empresa. As empresas que adotam o Marketing 3.0 precisam se acostumar com o fato de que é quase impossível exercer controle sobre a marca. As marcas pertencem aos consumidores. A missão da marca agora passa ser a missão deles. O que as empresas podem fazer é alinhar suas ações com a missão da marca.

Uma vez pertencendo à comunidade de jogadores, D&D se expande para fora do seu próprio “círculo mágico”. Não se limitando apenas ao jogar o jogo, ele se tornou para alguns um estilo de vida, um modo de se auto promover e vender produtos, e principalmente uma maneira de se reunir com os seus iguais, outros jogadores de Dungeons & Dragons, indo além do tempo de jogo, se misturando ao mundo real. Para Huizinga (2000), é o período jogado que determina a capacidade de um jogo se estabelecer como fenômeno cultural. O tempo que se joga está ligado ao fato do jogo se tornar um fenômeno cultural, Huizinga (2000). Além de jogar em reuniões semanais de geralmente quatro horas, agora com maior poder de conexão entre mestre e jogadores do mundo todo, D&D estava sendo discutido, explicado, promovido e até mesmo jogado por diferentes canais, 24 horas por dia. Essa formação de comunidades de Dungeons & Dragons é melhor explicada por Huizinga (2000, l. 12),

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

Mesmo fora do jogo, mestres e jogadores ainda se tratam como tais, seja em comunidades virtuais ou eventos temáticos, uma manutenção de um papel só assumido pós jogar.

2.2 D&D E ROLE-PLAYING

De acordo com Deterding e Zagal (2018), RPGs, através das suas regras estruturam papéis que são assumidos por seus jogadores, da mesma forma que nossas identidades são moldadas pelas regras do nosso cotidiano. Nos RPGs, esse conjunto de regras é conhecido como sistema. Conforme Paisante (2016), “é um conjunto de normas que simulam o mundo real (ou surreal!) para resolver situações imaginárias em jogos de RPG”. Apesar da grande variedade de sistemas de RPG, a maior parte apresenta algumas estruturas comuns, conforme explica Rocha (2017): “Os sistemas de regras mais tradicionais role-playing dependiam fortemente do consenso do grupo ou do julgamento de um único jogador (o “Mestre do Jogo” ou Dungeon Master), e em elementos randômicos, como dados.”

Portanto, as regras são as bordas do círculo mágico que compõe o RPG como jogo. Agora iremos ao interior dele, o *role-play*. O ser humano está sempre interpretando um papel, nossa sociedade se baseia no fato que determinadas funções e ações serão realizadas por determinadas pessoas, sabemos que devemos pedir a conta do jantar para o garçom e não para o manobrista do restaurante, e são as regras da nossa realidade que determinam isso. Para Zagal e Deterding (2018, p.15, nossa tradução) “dada a universalidade da dramatização, não é de admirar que jogos, aqueles pequenos espelhos confiáveis da vida social, tenham incorporado sua forma: [...] talvez um pouco abstrata, mas estranhamente irresistível”. Em um RPG o interpretar papéis está de acordo com a realidade das suas regras, dessa forma um grupo de pessoas jogando um determinado RPG sempre irá interpretar papéis que estejam dentro das possibilidades do círculo de regras desse RPG, tendo características familiares para todos que conhecem o círculo, o que facilita a interação social entre jogadores. Porém, essa realidade que se baseia em regras é muito frágil. Conforme Huizinga (2000, não paginado),

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à “vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.

Fora do círculo, para um jogo que coloca suas regras de maneira física em livros, ter na imersão e capacidade dos jogadores de interpretar papéis fictícios fora

da nossa realidade, seu maior apelo comercial, parece uma receita para o fracasso. Mas você não estaria lendo esse capítulo se Gary Gygax e Dave Arneson não provassem o contrário em 1974, com lançamento de Dungeons & Dragons, que leva desde então seus jogadores a imaginarem juntos aventuras fantásticas e contar histórias em volta de uma mesa, guiados por regras impressas em livros.

2.2.1 Mestres e Regras em D&D

No Livro do Mestre da terceira edição revisada encontramos o que envolve ser um mestre de RPG. Conforme Cook, Williams e Tweet (2005, p. 5) “atuar como mestre de D&D envolve escrever, ensinar, interpretar, estabelecer regras, resolver disputas e facilitar a interação”. Um mestre do jogo, também chamado de narrador, controla os personagens que não são jogadores, de camponeses humildes ao poderoso dragão. Ele cria os problemas que serão resolvidos pelos outros jogadores, o conflito da história, o vilão e seus objetivos, porém não está em posição contrária aos jogadores, o que contraria o que se acredita como padrão em um jogo onde um jogador se opõe ao outro. Isso não retira ou suprime a característica de jogo de Dungeons & Dragons, como afirmam Fragoso e Amaro (2018, não paginado) “embora o senso comum afirme que para que alguém ganhe outro sempre terá que perder, a teoria matemática dos jogos contém infinitas demonstrações de que isso não é verdade”.

A Teoria dos Jogos citada por Fragoso e Amaro (2018), também conhecida como Teoria Matemática dos Jogos, traz uma linha de pensamento rigorosamente quantitativa, o próprio papel do mestre de jogo em Dungeons & Dragons nos afasta desse modelo matemático, uma vez que é o fator humano que regula as regras do jogo, porém mesmo uma linha de pensamento diferente mostra que jogar não é apenas ganhar e perder. O mestre de jogo muitas vezes é o parâmetro para jogadores iniciantes, um guia em um mundo novo.

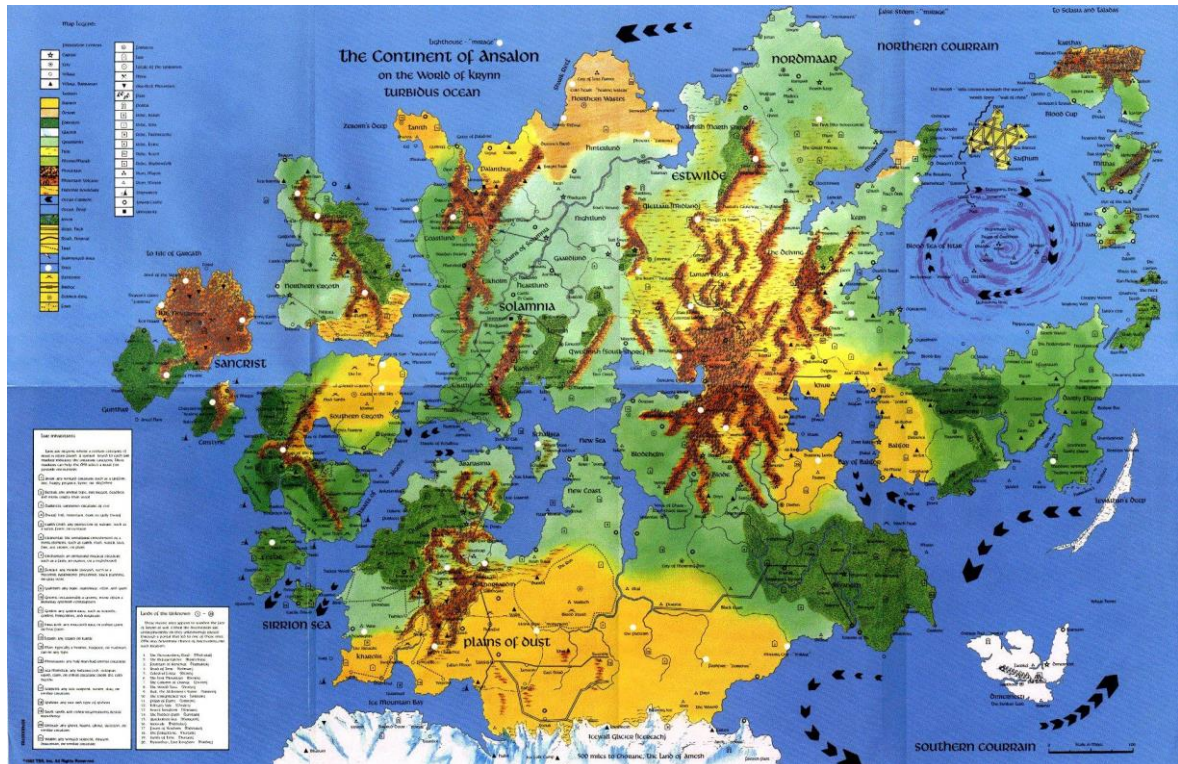
O mestre precisa ser justo para manter o equilíbrio e bom andamento da história, e essa responsabilidade em ser justo afeta o jogo dos outros participantes. Conforme Cook, Williams e Tweet (2005, p. 13), “os jogadores podem se concentrar em interpretar seus personagens, obter sucesso na aventura e se divertir, pressupondo que o Mestre será justo e realista”. É dever do mestre mensurar o resultado das ações dos jogadores, todos esperam ser recompensados por boas

ações, ele precisa avaliar se o desafio proposto aos jogadores não é insuperável ou frustrante. Um bom mestre joga em razão dos jogadores e não contra eles.

RPG é um jogo colaborativo, onde jogadores e mestre, juntos, contam uma história. As regras apenas balizam se um personagem é capaz ou não de fazer algo, incluindo os personagens do mestre. Geralmente as regras exigem um teste, esse teste ocorre comparando o resultado obtido em uma rolagem de dado ao número correspondente a dificuldade da tarefa. O narrador como é o juiz das regras, determina a dificuldade das tarefas quando não especificadas diretamente nos livros, e até mesmo essas últimas podem ser alteradas. Assim, na teoria, cada mestre joga Dungeons & Dragons de maneira diferente, onde as regras periféricas são alteráveis e para se manter dentro daquilo que se acredita ser Dungeons & Dragons regras mais essenciais são mantidas, fazendo com que Dungeons & Dragons seja reconhecido por todos os jogadores.

Como jogador responsável por interpretar o papel de tudo aquilo que não é um personagem jogador, o mestre também é responsável pelo mundo de campanha, também chamado de cenário de campanha. O narrador pode criar o mundo fictício onde se passa a história da sua imaginação, fazendo desse cenário único, ou pode adquirir um livro de um cenário de campanha, onde um mundo pronto é descrito pelo aspecto mecânico de jogo e também trazendo diversos elementos narrativos, um excelente exemplo é Krynn, o mundo das histórias e romances de Dragonlance, escrito por Margaret Weis e Don Perrin em um único volume de 288 páginas, em Dragonlance Cenário de Campanha (2005) encontramos raças dos seres que vivem no mundo, incluindo seus hábitos, nomes masculinos e femininos mais comuns. A descrição geográfica com mapas, informações sobre o sistema monetário, opções de classes para personagens específicas do cenário como o Cavaleiro da Rosa, e descrição mais aprofundada de áreas propícias para servirem como palco para aventuras. A riqueza de descrição chega aos deuses que são cultuados por cada povo que vive em Krynn (mapa na figura 4) e duas aventuras prontas para que o mestre comece a narrar histórias no clássico cenário de Dungeons & Dragons. Seja criando seu próprio universo ou utilizando um livro que descreve um mundo escrito previamente, o mestre sempre terá a palavra final, alterando aquilo que achar necessário.

Figura 4- Mapa de Ansalon, continente de Krynn (Dragonlance)



Fonte: Fantasy Realms²¹

Fora de jogo, o mestre também é responsável por questões essenciais para que se realize o RPG. É ele quem decide onde e quando será a próxima sessão de jogo, afinal sem mestre não há narrador da história. Quando um jogador, fora do jogo, tem uma atitude que prejudica os outros sempre se espera que o mestre de alguma maneira tome uma decisão. Esse “desmancha prazeres” descrito por Huizinga (2000) como um jogador que não segue as regras, muitas vezes desequilibra a sessão e o andamento do jogo, e em casos mais drásticos no RPG acaba com a imersão e o *role-play* dos outros jogadores intencionalmente. O desmancha prazeres, para Huizinga (2000, não paginado) “denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros”. O mestre é um guia para os jogadores iniciantes de RPG, por isso acaba se estabelecendo uma relação de poder. Um mestre ruim acaba afastando pessoas do RPG para sempre, um bom mestre fideliza jogadores e influencia as próximas gerações de mestres.

²¹ Disponível em: <<http://fantasyrealms.webcindario.com/Mapas%20Dragonlance.html>>

2.2.2 Roleplaying e jogadores em D&D

Se o mestre é fundamental para se ter uma história, os jogadores são os protagonistas dessa história. Cada um deles cria um personagem utilizando as regras do livro do jogador, fazendo escolhas como habilidades, raça, classe, talentos, perícias, equipamentos, etc. Também é função do jogador descrever fisicamente, altura, peso, sexo e baseado em algumas escolhas como tendência descrever a personalidade do personagem em questão. A ideia principal é criar um herói, alguém que enfrente desafios propostos pelo mestre e de certa forma esteja preparado para eles. O próprio livro do jogador deixa isso bem claro, segundo Tweet, Cook e Williams (2004, p. 4) “os personagens dos jogadores são as estrelas das aventuras de Dungeons & Dragons, da mesma forma que heróis dos livros e filmes”.

Os jogadores em Dungeons & Dragons sempre estarão interpretando um papel. Essa é a premissa básica para se jogar, eles precisam criar, seguindo as regras, personagens que são os elos que os ligam ao cenário de campanha. O participar do jogo está ligado quase que exclusivamente ao que os personagens podem fazer, isso inclui até mesmo o simples falar com outros personagens jogadores e ou personagens do mestre. Antes de D&D, o role-play era usado geralmente para fins terapêuticos, onde os pacientes dramatizavam seus problemas ao invés de falar sobre eles (DRACHEN et al, 2009). Em Dungeons & Dragons isso se aplica aos problemas dos personagens e não dos jogadores que os criaram, e como se trata de um jogo colaborativo, diferentes personagens, formam um grupo heterogêneo de personas que precisam conviver e socializar entre si, fazendo de D&D um jogo voltado em parte a simular ambientes sociais, o que torna o RPG um jogo muito mais complexo e ser estudado do que jogado. Conforme Deterding e Zagal (2013, p.1, tradução nossa) “as peculiaridades dos RPGs não-digitais como um esforço socialmente compartilhado de imaginação, desempenho, narração de histórias, simulação e jogos geraram insights que têm muito a oferecer ao campo mais amplo dos estudos sobre jogos”.

Mecanicamente, personagens jogadores basicamente são escolhas e números, gerando aleatoriamente seis números através da rolagem de dados e depois distribuindo esses valores em força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma, ao fazer isso o jogador de D&D está determinando o quão

forte, ágil, resistente, inteligente, sábio e carismático seu personagem será. Também conhecidas como atributos, as habilidades são a base qualquer personagem.

A escolha da raça implica no ganho de habilidades pertencentes à raça escolhida, elfos, anões, meio-orcs, draconatos, humanos, etc. As raças em D&D são muitas. Talvez o termo mais correto fosse espécies, uma vez que não existem regras para diferenciar um homem negro de um homem branco. Oriundas de folclores ou propriedade intelectual da Wizards of the Coast, elas trazem mais riqueza aos mundos imaginados coletivamente e mais opções para os jogadores, e em conjunto com a classe, ela define a identidade e função de determinado personagem no grupo: Anões são melhores combatentes que gnomos por exemplo; elfos são conjuradores mais eficazes que humanos; halflings quase sempre serão ladinos furtivos.

A classe de personagem é a escolha feita pelo jogador que mais evidencia o fator colaborativo de Dungeons & Dragons. Elas são arquétipos de heróis de romances e ficção fantasiosa, e cada uma delas traz mecânicas de jogo próprias. Guerreiros ganham mais manobras de combate, mas não podem conjurar magias como os magos, que por sua vez são frágeis para lutas corpo a corpo. Cada classe tem pontos fortes e fracos, assim um grupo de jogadores deve combinar diferentes tipos de personagens para criar um grupo capaz de juntos superar obstáculos e adversidades propostas pelo mestre, sejam inimigos, enigmas ou conflito diplomático.

Por fim, o jogador deve fazer escolhas que detalham seu personagem. Esses detalhes ajudam na descrição dele para os outros jogadores, sexo, peso, altura, traços únicos e principalmente personalidade. Em Dungeons & Dragons, existe o sistema de eixos de tendências, onde os jogadores precisam escolher uma das nove tendências.

As tendências são a união de dois alinhamentos, que combinados colocam o personagem criado dentro de um espectro de possíveis inclinações morais. Como já citado elas são nove: Leal e Boa (cruzado), Neutra e Boa (benfeitor), Caótica e Boa (rebelde), Leal e Neutra (juiz), Neutra (indeciso), Caótica e Neutra (espírito livre), Leal e Má (dominador), Neutra e Má (malfeitor) ou Caótica e Má (destruidor).

Mesmo sendo parte do conjunto de regras básicas, as tendências não são a totalidade daquilo que um personagem pode apresentar como traço comportamental, como escrito no Livro do Jogador da terceira edição revisada,

afirmam Tweet, Cook e Williams (204, p. 103) “a tendência é uma ferramenta para desenvolver a identidade de seu personagem, não uma amarra para restringi-lo”.

Podemos notar que as regras por mais que sirvam para orientar os jogadores não restringem o *role-play*, nas edições mais recentes de Dungeons & Dragons nada impede de os jogadores criarem personagens realmente únicos com as mesmas regras de sempre, assim como produzir material para aquilo que não está previsto nos livros básicos.

3 CONSUMO E PRODUÇÃO DE EXPERIÊNCIA EM D&D

Ainda sobre o domínio da TSR, Dungeons & Dragons foi licenciado para produção de outros produtos midiáticos, o mais famoso desses produtos é a série animada de 27 episódios chamada Dungeons & Dragons Cartoo, de 1983. No Brasil seu título foi traduzido como Caverna do Dragão. A animação mostrava jovens que, por acidente, param em um mundo mágico de magos e dragões, e lá eles deveriam ajudar o Mestre dos Magos (Dungeon Master, no original) a defender esse mundo do vilão Vingador. Inúmeros elementos do jogo aparecem distorcidos na animação, como a troca de gênero da deusa dragão Tiamat²², que em Caverna do Dragão aparece como um dragão do sexo masculino.

Já sobre a tutela da Wizards of the Coast, foram produzidos três filmes licenciados, e seus títulos em português são: Dungeons & Dragons – A aventura começa aqui (2001), Dungeons & Dragons 2 – O poder maior (2005) e Dungeons & Dragons 3 – O livro das trevas (2012). Além de compartilhar do mesmo universo de D&D, os filmes também compartilham da péssima nota dada pela crítica e fãs, com aprovação média no site rottentomatoes.com é de 29% para os últimos dois filmes e apenas 10% para o primeiro.

Com um pouco mais de sucesso, Dungeons & Dragons também foi adaptado para os videogames. Conforme Ewalt (2016, p.201), “a TSR ganhou um bom dinheiro licenciando a propriedade para empresas de games. Mais de doze tipos de games foram lançados entre 1980 e 1990, em oito plataformas diferentes”. O relativo sucesso nos jogos eletrônicos, em comparação a TV e ao Cinema, pode ser explicado pela natureza de Dungeons & Dragons. Assistir passivamente uma história que não segue os elementos descritos nos livros com fidelidade está muito mais distante de ser Dungeons & Dragons que percorrer graficamente espaços limitados pelo software de computador, fazer escolhas e progredir um personagem previamente concebido pelo programador da desenvolvedora de jogos. A experiência de ver um filme é diferente de jogar um videogame, e ambas são diferentes de se jogar Dungeons & Dragons com seus amigos em volta de uma mesa.

²² Tiamat é a deusa dos dragões malignos no cenário de campanha de Dragonlance, após ser banida para o primeiro círculo do inferno, como descrito em Manual dos Planos (pág 117), ela retorna na campanha Rise of Tiamat que se passa no cenário de campanha Forgotten Realms, sendo uma das poucas personagens a transitar por diversas obras de Dungeons & Dragons.

Ao licenciar D&D para outras mídias, tanto a TSR quanto a Wizards of the Coast, estavam apostando alto em parceiros de canais como a Warner Home e já extinta U.S Gold Games. Parceiros de canal, como afirmado por Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p.102), “[...] são híbridos de empresas, consumidores e empregados”. Como empresas, os parceiros de canais escolhidos para propagar Dungeons & Dragons, tinham pouca afinidade ou nenhuma com o jogo de RPG, um grande problema uma vez que para Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p.102) “a seleção de parceiros de canal exige que se reflita sobre a finalidade, a identidade e os valores da empresa”.

Apesar dos jogos eletrônicos, filmes e animações usarem a marca Dungeons & Dragons, estavam longe de oferecer a experiência que o RPG de mesa Dungeons & Dragons oferece, nem mesmo seguiam as regras do jogo, aquilo que se estabelece como realidade em D&D, como por exemplo no primeiro filme, Dungeons & Dragons – A aventura começa aqui (2001) onde um mago atinge um dragão vermelho²³ com uma bola de fogo²⁴, o que seria inútil, no Livro dos Monstros, afirmam Tweet, Cook e Williams (2004, p.78) “cada variedade de dragão é imune a outro(s) tipo(s) de ataque, independentemente da idade, conforme indicado nas respectivas descrições”, a imunidade indicada nas descrição dragão cromático vermelho é fogo (TWEET, J; COOK, M; WILLIAMS, S. 2004, p.86).

A Wizards of the Coast, com sua política de licença aberta das regras de Dungeons & Dragons, descobriu um parceiro de canal totalmente alinhado com os valores de sua propriedade intelectual, os jogadores. Com a possibilidade de produzir e distribuir material, os jogadores expandiam sua participação para além das sessões de jogo, agora eles “conjuram” D&D em diversas mídias e de diversos formatos, tendo um importante papel na manutenção da marca como o RPG mais jogado. Para Jenkins (2011, p.29) “a circulação – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores”. Dungeons & Dragons nunca terá espaço em mídias onde o consumidor é passivo, ele é um fenômeno

²³ Dragão Vermelho é um tipo de dragão cromático, descrito no Livro dos Monstros da terceira edição revisada (2004, p.85)

²⁴ Bola de fogo é uma magia de terceiro círculo, descrita no Livro do Jogador da terceira edição revisada (2004, p.210)

cultural que depende da participação de quem joga para existir, fazendo do consumo de D&D um processo coletivo. Conforme Jenkins (2011, p.30),

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras.

D&D é uma experiência que deve ser vivenciada, por isso seu insucesso em mídias tradicionais que colocam o consumidor em um papel passivo de espectador, e que essa experiência é proporcionada pela interação da própria comunidade de jogadores, o sucesso de D&D está diretamente ligado à facilidade de como esses jogadores se relacionam, fazendo dos jogadores de Dungeons & Dragons do mundo todo, donos simbólicos do produto.

3.1 D&DNA E MARKETING 3.0

De acordo com os trabalhos pregressos de Philip Kotler, enquanto o Marketing 1.0 tinha seu foco no produto e o Marketing 2.0 focava no consumidor, ambos os conceitos deram espaço para uma conceituação mais complexa: o Marketing 3.0. Este último considera o consumidor um ser “humano completo” e não apenas um consumidor, alguém que é dotado não apenas de necessidades físicas, mas também de desejos sociais, como jogar por exemplo. Segundo Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p. 39) “no Marketing 3.0, as empresas precisam abordar os consumidores como seres humanos plenos”. Esse ser humano pleno pode ser definido por apresentar quatro componentes básicos: Um corpo físico, a capacidade de analisar e pensar de forma independente, a capacidade de sentir emoções e um centro filosófico, ou alma, próprio (KOTLER, KARTAJAYA, SETIAWAN, 2010).

Sem negligenciar essas características dos “seres humanos plenos”, as empresas devem buscar harmonizar marcas e públicos, através da criação de um DNA único da marca. O modelo dos “3is” apresentado por Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010) nos mostra como através da interação de Identidade, Integridade e Imagem da marca, relacionadas ao posicionamento, diferenciação e a própria marca, podemos obter esse DNA autêntico. Dentro deste modelo podemos destacar

a importância da diferenciação, que completa o triângulo harmonioso proposto e é o real DNA da marca. Afirma Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p.41),

No mundo horizontal dos consumidores, a marca é inútil se apenas articular seu posicionamento. A marca pode ter uma identidade clara na mente dos consumidores, mas não necessariamente boa. O posicionamento é uma mera alegação que alerta os consumidores para serem cautelosos a respeito de uma marca não autêntica. Em outras palavras, o triângulo não está completo sem a diferenciação. A diferenciação é o DNA da marca que reflete sua verdadeira integridade.

Para Dungeons & Dragons, ser único e autêntico não foi um desafio por muito tempo, sendo o primeiro RPG e moldando o mercado que ele mesmo criou, ser Dungeons & Dragons bastava para se fazer sucesso. Segundo Ewalt (2016, p. 181) “Naquele tempo, as palavras “Dungeons & Dragons” podiam vender qualquer produto”. Porém além dos concorrentes físicos como outros sistemas de RPG, o avanço tecnológico tornou os videogames mais atraentes e acessíveis. Como um todo o mercado parecia saturado, não havendo espaço para todos os sistemas de RPG, a criação das licenças abertas foi mais que solução para manter o mercado unificado em torno de único grupo de regras, inspiradas na estratégia de distribuição do software Linux (EWALT, 2016) as licenças davam poder para que outras pessoas criassem material para Dungeons & Dragons, participando do círculo mágico em todos os aspectos (HUIZINGA, 2000). A inovação que tornaria o DNA de Dungeons & Dragons único seria a cocriação. Segundo Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p.37) “Cocriação é um termo criado por C.K. Prahalad para descrever a nova abordagem à inovação”, nessa nova abordagem empresas e públicos externos criam novos produtos de maneira conjunta, assim mais alinhados aos anseios da rede de consumidores.

O processo de cocriação pode ser dividido em três partes (KOTLER, KARTAJAYA, SETIAWAN, 2010), na primeira fase cria-se uma “plataforma”, um produto com alta capacidade de customização, no caso de D&D as regras estipuladas por suas licenças abertas. Na segunda fase do processo de cocriação uma rede de consumidores começa a trabalhar na customização do produto. Na última parte, a empresa através do feedback das customizações feitas pelos consumidores, aproveita esse esforço coletivo para enriquecer a plataforma, a terceira edição revisada de Dungeons & Dragons é o exemplo material desse enriquecimento coletivo da plataforma, chamada de D&D 3.5, ela é o resultado do

olhar mais crítico da Wizards of the Coast sobre o material produzido por fãs. Conforme Ewalt (2016, p. 211),

Quando a Wizards lançou a versão 3.5 de Dungeons & Dragons, dessa vez uma propriedade protegida, ela incorporou várias das melhores ideias dos suplementos caseiros. E como a nova edição também era compatível com o sistema aberto, ele encorajou ainda mais o desenvolvimento de projetistas amadores.

Essas adições às regras feitas por fãs se espalham pela rede mundial de computadores, criando uma grande rede para os jogadores de D&D, o grupo dedicado ao D&D Next no Brasil, tem 27.761²⁵ membros, sendo um dos maiores grupos dedicados a RPG no Brasil. Essas comunidades além de serem o meio pelo qual material criado por jogadores é compartilhado, servem para suporte a novos jogadores com dúvidas sobre as regras e um meio de reunir os indivíduos necessários para se jogar, elas elevam a influência do consumidor entre consumidores. Segundo Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p. 70) “O valor coletivo dos consumidores está enraizado no valor de uma rede”. Essas redes criam o que no Marketing 3.0 chamamos de *Empowerment* do consumidor (KOTLER, KARTAJAYA, SETIAWAN, 2010), que se baseia nos relacionamentos entre os próprios consumidores que agora estão mais conectados do que antes. Essa conectividade entre jogadores se intensifica na medida que novas tecnologias permitem novas formas de compartilhar experiências, jogando através de plataformas online que simulam as condições físicas de uma sessão de RPG. Isso acabou fortalecendo e delimitando o que podemos chamar de verdadeiras comunidades, ou tribos. Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010) nos apresentam o conceito de Comunização, este que está intimamente ligado ao tribalismo em marketing. Os consumidores, uma vez que participam no processo de criação daquilo que consomem, tendem a defender seu produto, sua tribo, a marca – que de acordo com o no marketing 3.0 é sua propriedade. As tecnologias e estratégias de mercado desenvolvidas para Dungeons & Dragons impulsionam os jogadores em uma direção convergente.

²⁵ De acordo com o próprio Facebook, dados obtidos em 05/05/2019

3.2 CONSUMO NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA E COMUNIDADES

Como afirmado anteriormente, o que faz de D&D único é são suas diversas licenças abertas, essas “cartas brancas” permitiam que consumidores se tornassem produtores de conteúdo do próprio Dungeons & Dragons. Enquanto editoras menores tinham capacidade para produzir livros de RPG com o uso das licenças, o jogador comum dificilmente conseguiria imprimir mais que meia dúzia de cópias de seu próprio material. Naturalmente a mídia livro não acompanharia todo o potencial de D&D nessa nova etapa, não demorando muito para que diversos blogs e sites feitos por fãs ganhassem repercussão e prestígio dentro da comunidade. Para Jenkins (2011, p.29), “A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídias, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais –, depende fortemente da participação ativa dos consumidores”.

Alguns RPG derivativos dessas licenças abertas ganharam tanto destaque, que acabaram angariando fãs próprios, um bom exemplo desse fenômeno é Old Dragon. Publicado inicialmente por duas editoras minúsculas, Paragons e Vorpal, ambas formadas por amigos, o livreto de 2010 tinha 47 páginas trazendo as regras de D&D de maneira muito mais simplificada, se aproximando em muito da primeira edição de AD&D. Seja pela nostalgia dos antigos fãs ou pela simplicidade das regras para os novatos, Old Dragon se consolidou com uma comunidade ativa que produzia e adaptava outros materiais. Esse apoio da comunidade tornou possível que a Paragons e Vorpal se tornassem a Redbox Editora, sendo até mesmo cogitada para traduzir a quinta edição²⁶ de Dungeons & Dragons. Hoje Old Dragon conta com uma comunidade extensa de consumidores produtores de conteúdo, e seu grupo no Facebook tem aproximadamente 4.700 membros²⁷, servindo principalmente para troca de materiais entre fãs e divulgação dos novos lançamentos da própria Redbox. Jenkins (2010, p. 188) afirma que “os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno”.

Longe de afirmar que os jogadores de Dungeons & Dragons e outros RPGs não estavam conectados antes das licenças abertas serem cogitadas, os grupos formados por jogadores de D&D anteriormente eram basicamente grandes pastas

²⁶ Problemas jurídicos envolvendo outra editora impossibilitaram o projeto.

²⁷ De acordo com o próprio Facebook, dados obtidos em 07/05/2019

de compartilhamento de material pirateado. Se as novas tecnologias uniam os bons fãs, também reuniam os irregulares, o site Biblioteca Élfica, era o maior exemplo de como a convergência de mídias podia ser destrutiva para o mercado. No site em questão, jogadores encontravam diversos títulos nacionais e internacionais, disponíveis em formato PDF, de forma gratuita prejudicando imensamente as editoras e desenvolvedoras de jogos. Em um texto publicado no site RPG Notícias é afirmado por Rosa (2009),

Ao longo de 6 anos, a Biblioteca Élfica construiu uma comunidade, introduziu jogadores ao RPG, ganhou uma bela grana em cima do trabalho dos outros e quebrou uma cacetada de leis. É inegável que ela teve um forte impacto no cenário brasileiro de RPG, seja esse impacto positivo ou negativo.

Podemos atribuir o fenômeno da pirataria a diversos fatores, o acesso ao material importado é limitado, os valores dos livros físicos em média são excludentes entre outros, porém também não podemos deixar de citar que foi a maior conexão entre os consumidores que permitiu que sites como a Biblioteca Élfica alcançassem tantos “elfos de biblioteca”²⁸.

Não se faz anúncios pagos de sites de pirataria, você depende dos próprios consumidores do material pirata para que sua mensagem se propague, e a participação ativa dos consumidores onde antes eles assistiam passivamente o método de distribuição das desenvolvedoras e editoras de jogos, agora eles distribuía em novas mídias os velhos formatos, mesmo que de forma criminosa. Segundo Jenkins (2011, p.53) “O público, que ganhou poder com novas tecnologias e vem ocupando um espaço na intersecção entre velhos e novos meios de comunicação, está exigindo o direito de participar intimamente da cultura”, quando a política das licenças abertas atendeu essa exigência por parte dos jogadores a pirataria começou a ser combatida pela própria comunidade, uma verdadeira caçada aos “elfos de biblioteca” na forma de exclusão de indivíduos que de alguma forma utilizam material de terceiros para obter vantagem ou prestígio, notando que a velha prática de um mestre disponibilizar seus livros para seus jogadores ainda é considerada regular.

Conforme Ford, Green e Jenkins (2014, p.23) “se algo não se propaga, está morto”, alegar que não existe mais pirataria em todas as comunidades e grupos de

²⁸ Termo usado por jogadores de RPG para se referir aos fãs do site de pirataria Biblioteca Élfica.

fãs Dungeons & Dragons, seria mais que inocência, porém ela, a pirataria, não é mais aceita como caminho viável pelo senso comum da maior parte dos jogadores, materiais piratas não se propagam mais como alguns anos atrás, sua movimentação foi reduzida, como quando uma criatura adquiri características de morto-vivo²⁹, a pirataria deixou de ser uma aliada dos consumidores RPG que agora se tornaram produtores de RPG.

Quando tudo parecia estar se encaminhando para uma comunidade de jogadores produtores de jogos, a Wizards of the Coast, na tentativa de atrair um público mais jovem e consumidor de videogames lança a quarta edição de Dungeons & Dragons. A busca por semelhança com a mídia eletrônica de jogos não agradou os fãs que estavam trabalhando com as regras já consagradas do sistema aberto, porém podemos destacar o sucesso na convergência forçada das mecânicas de D&D com os videogames, a Wizards of the Coast conseguiu renovar parte do seu público, como afirma Ewalt (2016, p. 211),

A última atualização confiava pesadamente em modas tecnológicas para atrair novos jogadores. A quarta edição de Dungeons & Dragons, lançada em 2008, mexeu no jogo em tantos pontos que alguns críticos falaram que parecia muito um videogame. [...] Os fãs da velha guarda ficaram horrorizados, mas a nova versão conseguiu chamar jogadores mais jovens.

Ao mudar drasticamente as regras de D&D, a Wizards of the Coast conseguiu atrair novos jogadores, porém esses ao ingressarem no círculo de jogadores mais experientes encontravam dificuldades em se misturarem, com outras editoras menores e os próprios fãs ainda produzindo conteúdos para terceira edição não havia motivos para se jogar a quarta edição. Mesmo que sem intenção, a Wizards tomou uma posição contrária aquilo que construiu, tomou uma posição proibicionista e muito restritiva, a licença aberta da quarta edição não era nada aberta. Em texto publicado no site REDERPG, afirma Silva (2009),

Ao serem apresentadas à nova GSL, a resposta do público e crítica foi bem negativa, muito negativa. Comparada à liberdade da OGL e D20, a 4ª Edição era completamente restrita, obrigando as empresas a trabalhar como a Wizards queria e não como precisavam. As empresas ficaram em silêncio, mas internamente o clima anti-GSL era enorme. E as empresas tinham porque reclamar. Uma traição. Após 8 anos como parceiras, trabalhando junto com a Wizards, agora eles eram tratados como rivais.

²⁹ Morto-vivo é um tipo que pode ser aplicado a qualquer criatura, conforme o Livro dos Monstros da terceira edição revisada de Dungeons & Dragons (2004, p. 314)

O que poderia ter sido o início do fim para o “D&D como produto oficial” da Wizards of the Coast, serviu de aprendizagem, mais que ouvir os jogadores a Wizards aprendeu a escutá-los (FORD, GREEN, JENKINS. 2014), mais que apenas número de consumidores agora a desenvolvedora de jogos deve levar em consideração os anseios e desejos desses consumidores que também produzem D&D (KOTLER, KARTAJAYA, SETIAWAN, 2010). Esses consumidores que produzem conteúdo influenciam os novos jogadores que ingressam nas comunidades de D&D, ninguém joga com a Wizards of the Coast, todos jogam com outros jogadores. A importância de manter esses jogadores conectados é vital para manutenção de Dungeons & Dragons, criar novas formas desse jogar aumentam as possibilidades de vender Dungeons & Dragons. O *empowerment* do consumidor (KOTLER, KARTAJAYA, SETIAWAN, 2010) e convergência de velhas mídias com novas (JEKINS, 2011) propagam novas maneiras de se consumir D&D, a Wizards of the Coast soube tirar o máximo de proveito dessa situação na última edição.

A quinta edição, e atual, chamada de D&D Next trouxe regras mais simples, o que agrada novos jogadores, e a capacidade de customização, um fato importante para quem se considera mais experiente. Além dessa capacidade de se moldar ao nível técnico do jogador o D&D Next, também conhecido como D&D 5e é muito mais fácil de se jogar através de plataformas online, isso pode ser comprovado pelo próprio Roll20, o principal virtual tabletop. Em seu blog oficial, que ranqueia os sistemas mais jogados na plataforma, no primeiro trimestre de 2018 a quinta edição de Dungeons & Dragons era o RPG mais jogado na comunidade do Roll20 e em franco crescimento. A pesquisa apresentada no próprio site do Roll20 por um dos gerentes da comunidade, *community managers* no original, mostra o domínio da quinta edição de Dungeons & Dragons. Segundo Deanbigbee20³⁰ (2018),

Dungeons & Dragons: A tendência de crescimento do 5E tem crescido cerca de 3% a cada trimestre, e esta tendência se manteve para o primeiro trimestre de 2018. A frase “a maré alta aumenta todos os navios” é bem verdade em nosso setor da mesa e apesar do crescimento contínuo de D&D, outros editores em nossa plataforma continuam a ver um aumento no número de jogadores em geral.

³⁰ DEANBIGBEE20 é o nickname de um dos integrantes que gerenciam a comunidade do Roll20, não encontrei seu perfil para descobrir seu real nome, porém os “community managers” como DEAN, acessam ferramentas e dados que usuários comuns não teriam, o que torna válido o trabalho do DEANBIGBEE20, seja lá quem ele for.

O crescimento e popularidade da última edição em plataformas como o Roll20 mostram como D&D Next superou o estigma deixado pela quarta edição, que em tese teriam mecânicas de jogo mais voltadas para o ambiente online, se aproximando de jogos de videogame. Em uma nova mídia aspectos importantes da identidade foram mantidos e resgatados, enquanto que outras características foram adaptadas. Dungeons & Dragons agora estava pronto para novas formas de ser consumido.

3.3 NOVAS FORMAS DE CONSUMIR RPG

Não há dúvidas que Dungeons & Dragons influenciou outras mídias e produtos, se tornando a norma padrão para muito da cultura fantástica que vemos hoje, porém assim como os jogos modernos que se inspiram e o tomam do D&D o “pioneirismo e originalidade”. Em seu lançamento, Dungeons & Dragons também deslocou a cultura de massa da época para o submundo, um clássico monstro que mostra isso é a Pantera Deslocadora, Displacer Beast, no original. Presente desde a primeira edição de D&D, a Pantera Deslocadora foi plagiada de uma obra de 1939, *The Black Destroyer* do autor A. E van Vogt, no livro um felino alienígena com tentáculos que saem de seus ombros é o grande vilão da história.

Figura 5 - Pantera Deslocadora de acordo com cada edição de D&D



Fonte: The Forgotten Realms Wiki³¹

O plágio fica evidente na aparência descrita nos Livros dos Monstros de todas as edições, porém como padrão deste trabalho tomemos a terceira edição revisada, na obra de Tweet, Cook e Williams (2004, p. 214) “esta criatura parece uma pantera muito esbelta, com pelagem negro-azulada, seis patas e um corpo composto por músculos e ossos. Um par de tentáculos brota de seus ombros, terminando em

³¹ Disponível em: <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Displacer_beast>

ventosas com farpas afiadas”. Notamos que D&D como uma cultura comercial, se apropriou da cultura tradicional e criou uma nova forma de se consumir a Pantera Deslocadora, conforme Jenkins (2011, p.194), “ao enterrar a cultura tradicional, a cultura comercial tornou-se a comum”. Como cultura comum videogames, quadrinhos e outros RPGs se inspiraram e se apropriaram da narrativa criada por Dungeons & Dragons, criando novamente novas experiências. Deslocando D&D do foco principal do grande público. Quando os jogadores se tornaram produtores, mantiveram o círculo de inspiração “tomando de volta” o que as novas mídias pegaram de Dungeons & Dragons e trazendo novos conceitos que a Wizards of the Coast incorporou à quinta edição. Para Jenkins (2011, p.193) “cultura popular é o que acontece quando a cultura de massa é empurrada de volta à cultura tradicional”, isso não acontece apenas com conceitos e propriedade intelectual, que no caso da Pantera Deslocadora está protegida ironicamente por direitos autorais, mas essa nova fase do RPG como cultura popular, pelo menos por parte dos jogadores, acontece também com formatos de propagação de uma mensagem, com novas formas de se jogar, debater e vivenciar RPG.

A experiência de jogar RPG através de computadores conectados à internet não é recente, os MUDs foram precursores nisso, os multi user dungeons & dragons são a primeira contrapartida online que D&D e qualquer outro RPG obteve na internet. Conforme Campos, (2014, p.14),

A palavra MUD, de origem inglesa, é a abreviação de “Multi-user dungeons and dragons”, e se refere a um ambiente virtual – um jogo de aventura, onde o usuário explora mundos em busca de monstros e tesouros. Foi criado em 1979, por estudantes da Universidade de Essex, Inglaterra. Desde então, o jogo tem se popularizado e, apesar de antigo, ainda atrai inúmeros jovens. Os MUDs são mundos virtuais baseados em textos, nos quais os usuários podem criar personagens num espaço interativo e compartilhado. Nesses ambientes virtuais, a interface e as interações entre o usuário e o ambiente são realizadas unicamente através da linguagem escrita.

Considerando que os MUDs são limitados pela linguagem escrita, em termos de experiência eles oferecem apenas uma das muitas possibilidades que um RPG normalmente oferece aos jogadores e mestres. Com os avanços significativos da tecnologia, mestres e jogadores começaram a se comunicar também por voz e por último em vídeo, concomitante a isso os próprios jogadores com capacidade técnica de programação começaram a criar plataformas dedicadas a emular as condições

de uma mesa de RPG no ambiente virtual, estavam nascendo os primeiros *virtual tabletops*. Entre eles podemos citar o brasileiro RRPGFirecast e o pioneiro Fantasy Grounds, porém nenhum desses se aproxima em número de acessos do Roll20, que mais que um *virtual tabletop* se tornou uma espécie de rede social digital de nicho, com seu próprio fórum, grupos de discussão e blog. O Roll20 foi financiado no Kickstarter pelos próprios jogadores e mestres de RPG. Nele assim como na maioria dos VTTs³² encontramos mapas, dados, rolagens e outros elementos para facilitar a vida do jogador. Rapidamente, ele se tornou extremamente popular pela facilidade com que se pode acessar um jogo: Com um convite que pode ser enviado em forma de link URL mestres que também são os gerenciadores da mesa virtual podem convidar jogadores em outros sites.

Os *virtual tabletops* movimentam um mercado específico das versões online do que é preciso para jogar. No Market Place³³ do Roll20 criadores de conteúdo disponibilizam tokens³⁴, grid de batalhas otimizados para a plataforma, mapas e módulos de aventura lado a lado com as grandes desenvolvedoras de jogos, como a Wizards of the Coast. Os preços variam de acordo com o criador e o Roll20 fica com uma parte do valor da transação. Paramentar uma “mesa” no Roll20 é muito mais barato que uma mesa física, além da infinidade de material gratuito na internet, os preços praticados no Market Place do Roll20 são muito mais baixos. Isso significa não só emular a experiência física, como também facilitar ela.

Outro fator que a nova forma de consumir RPG através dos virtuais tabletops trouxe foi a transição de boa parte do físico do jogo para uma tela de computador, o que torna o RPG capaz de ser transmitido para terceiros. Com o combate tático registrado nos grids do Roll20, com as *webcams* mostrando as reações do jogadores e mestres, o RPG ganhava uma nova dimensão de entretenimento. Um terceiro indivíduo surgia, o observador, para compor o grupo formado antes apenas por mestres e jogadores, o observador trazia uma nova forma de consumir RPG através das live streamings.

Antes mesmo das *live streamings*, o RPG já havia sido transmitido como obra fechada por outros meios, os *podcasts* de aventuras de RPG se assemelham muito aos áudios dramas, e em alguns casos o excesso de edição afasta o formato da

³² Sigla como são conhecidos os Virtual Tabletops entre os jogadores de RPG.

³³ Espaço dentro site do Roll20 destinado para compra e venda de produtos digitais voltados para uso no próprio Roll20.

³⁴ A versão digital das miniaturas usada nos combates táticos em grids de batalha.

natureza de roteiro incerto que os RPGs carregam, tirando da experiência do observador um dos aspectos que compõe o jogar RPG. Nas *live streamings* a aventura acontece em tempo real, com centenas de espectadores observando a história se desenrolar de acordo com as decisões dos jogadores. Para os mestres e jogadores que estão transmitindo seus jogos a experiência de se jogar RPG também se altera. Em uma análise da plataforma Twitch, a diferença de experiência é evidenciada por Montardo (et al, 2017, p.57),

O jogador streamer tem uma performance diferente da que assumiria em uma situação privada de jogo. A existência, ou mesmo o desejo de uma audiência, evoca, direta e indiretamente, condições anormais de atenção, alterando o gameplay. O fato de que o streamer joga para exibir sua habilidade, bem como a disponibilização da própria imagem através de uma webcam, já seriam suficientes para modificar a experiência de jogo em relação a uma partida tradicional.

O artigo referido acima se baseia em um estudo sobre a transmissão de jogos eletrônicos, porém visto a similaridade entre as transmissões de RPG e videogames, onde antes uma atividade fechada em grupo agora é transmitida para centenas e até milhares de espectadores. Da mesma forma que os observadores influenciam os *streamers* de RPG, o inverso também é real. As *live streamings* de RPG de mesa não são apenas mais uma forma de entretenimento, elas também estão trazendo novos jogadores, mostrando regras e potencial de imersão, uma amostra ao vivo do círculo mágico (HUIZINGA 2000). Eventualmente, esses observadores, podem acabar aderindo a ideia de transmitir suas próprias campanhas online, propagando em rede Dungeons & Dragons e outros RPGs (FORD, GREEN, JENKINS. 2014). Esse potencial de adesão ao RPG que as transmissões ao vivo têm já é de conhecimento das grandes desenvolvedoras de jogos, como fica evidente nos apontamentos do texto do Blog Tendências Digitais, segundo Aparecida (2018),

Em 2017, de acordo com a 'Wizards of the Coast'[...] o 'Dungeons and Dragons' teve o seu ano mais lucrativo de todos os tempos em 2016, e tudo aponta que as live streams do gênero RPG tiveram um grande papel nessa mudança, incentivando novos jogadores a ingressarem nesse universo. Segundo Nathan Stewart, diretor sênior de 'Dungeons and Dragons', mais da metade das pessoas que começaram a jogar a quinta edição do sistema, lançada em 2014, ingressaram no mundo do 'Dungeons and Dragons' assistindo outras pessoas jogarem online.

Como organização a Wizards of the Coast precisa se resguardar, por isso em seu site, foi publicado o que a própria Wizards of the Coast chama de "Política de

Conteúdo de fãs” que junto ao “Código de Conduta”, “Termos de Uso” e “Política de Privacidade” criam uma intrincada rede que regula e encoraja os jogadores, não só de D&D como de qualquer outro produto da organização, a criarem conteúdos em perfeito alinhamento com a proposta da Wizards of the Coast, (KOTLER, KARTAJAYA, SETIAWAN, 2010). Assim os produtores de conteúdo *streamers* não só influenciam novos consumidores como também os direcionam e alinham com a missão e valores de Dungeons & Dragons. As *live streamings* ao contrário das outras formais digitais de se jogar RPG, trouxeram algo novo, não estamos mais apenas emulando o físico no virtual, agora mestres e jogadores influenciados pela simples presença dos observadores, jogam RPG não só para satisfazer a necessidade de jogar (HUIZINGA, 2000), mas também para entreter um público e possíveis futuros consumidores de RPG.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para esta pesquisa como metodologia o pesquisador usou da análise de conteúdo (BARDIN, 1977) em conjunto com os métodos quantitativos e análises para o estudo de jogadores e seu comportamento (LANKOSKI, BJÖRK, 2015). Importante salientar que mesmo sendo mencionada, a presença do público e sua interação com os *streamers* não é o alvo primário dessa análise, uma vez que só podem se comunicar por texto quando a transmissão foi exibida ao vivo, não podendo ser assim totalmente avaliada

Em dezembro de 2018, houve uma tentativa de aproximação com o público cativo das transmissões do GruntarTv, onde o pesquisador narrou uma aventura de RPG para pessoas que nunca jogaram RPG mas acompanham as transmissões em questão. Anotando sempre que algo visto nos episódios e transmissões do GruntarTv interferia ou influenciava o grupo de iniciantes. Essa primeira tentativa de analisar o impacto das *live streamings* foi descontinuada dando lugar aos procedimentos metodológicos mais convencionais presentes nessa pesquisa. Quantificando comportamentos com o trabalho de Lankoski e Björk (2015) através do material coletado através dos procedimentos da Análise de Conteúdo de Bardin (1977).

Por fim, como tempo é um fator importante para minha pesquisa, a série de transmissões escolhidas foi Sombras da Guerra, uma campanha de D&DNext narrada por Gruntar para seus amigos. Com um total de 53 episódios³⁵ ela é uma das mais extensas do Brasil em número de transmissões.

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Analisar o comportamento dos jogadores enquanto jogam é complexo, existindo diversas abordagens para isso, mas basicamente podemos dividir todas em dois grandes grupos: Abordagens não-empíricas e empíricas (LANKOSKI, BJÖRK, 2015). Para esta pesquisa seguiremos o segundo grupo, as abordagens empíricas, que proporcionam segundo Lankoski e Björk (2015, p. 151, tradução nossa),

³⁵ Número de episódios na data de 20/05/2019.

Abordagens empíricas proporcionam uma solução hipotética que é um reminiscente da coleta de dados. Pretendendo assim que os processos utilizados para coletar dados sejam os mais objetivos possíveis, a fim de minimizar o impacto do julgamento humano. Embora a objetividade completa seja impossível de alcançar, as abordagens empíricas visam minimizar os aspectos subjetivos da observação tanto quanto possível através da aplicação das regras cuidadosamente construídas e refinadas. Método. Ao fazer isso, os pesquisadores empíricos coletam dados e, em seguida, tiram conclusões com base em sua interpretação dos padrões que esses dados revelam.

Quanto ao comportamento a ser observado, ele é mensurado por tempo de exposição. Com uma base de dados baseados no tempo que cada jogador e mestre gastam expressando determinada característica ou mostrando imperícia na mesma, é possível ter unidades de medida quantitativas do quanto cada face, ou aspecto do jogo de interpretação de papéis é demonstrado para um público que absorve o jogo através das transmissões via twitch.tv do canal GruntarTv. A subjetividade natural de qualquer RPG, impede banco de dados quantitativo direto, sem o olhar humano. Essa dificuldade em quantificar ideias é melhor descrita por Lankoski e Björk (2015, p.153, tradução nossa),

Ao se considerar as abordagens quantitativas, o primeiro problema importante é como capturar ideias e processo que você deseja obter. [...] os pesquisadores precisam usar medidas subjetivas, porque o que quer que estejam interessados em medir não é diretamente observável. Por exemplo, se você quer saber se o jogador experimentou o sentido de significado ao jogar seu jogo, há uma nova maneira de entender o banco de dados. Você deve fazer perguntas ao jogador diretamente ou descobrir o significado de seu comportamento. É chamado de psicométrico.

Tomando como inviável entrevistar os participantes da *live streaming* nesse primeiro momento, passamos a observar o significado do comportamento de cada jogador e mestre durante as transmissões. Os comportamentos esperados variam do domínio das regras e do sistema de jogo, uso de propriedade intelectual da Wizards of the Coast ou de outras organizações, *role-play* ou interpretação do personagem, descrição do ambiente e o uso de ferramentas e artefatos como os livros, aqui deixo claro que não se trata de uma categorização fechada, qualquer comportamento não previsto foi quantificado pelo tempo de ocorrência e colocado junto aos demais na análise posterior. Assim, obtive minha confiabilidade e validade da unidade medida, que depois de estabelecida conforme Lankoski e Björk (2015, p.161, tradução nossa) “depois de estabelecer a confiabilidade e a validade de uma medida, você pode usá-la como parte de um projeto de pesquisa”. Por fim, para que

a análise quantitativa do comportamento dos jogadores tenha ocorrido de maneira satisfatória, outra metodologia se faz presente, a análise de conteúdo do material audiovisual das transmissões que compõe o *corpus* da pesquisa.

Uma vez estabelecido que a unidade quantificável a ser analisada foi o tempo que determinado aspecto do jogo de RPG, expressado através do comportamento dos jogadores e mestre, toma do período de transmissão. Bastou analisar o conteúdo material dessas transmissões para se obter uma base de dados para se interpretar e levantar hipóteses. Para isso o método de análise de conteúdo (BARDIN, 1977) se fez necessário para organizar e determinar o material analisado. A análise de conteúdo é dividida em três partes, a pré-análise, a exploração do material e por fim o tratamento dos resultados, que engloba a inferência e a interpretação (BARDIN, 1977).

Na pré-análise, temos três grandes objetivos, são eles segundo Bardin (1977, p.95) “a escolha dos documentos a serem submetidos à análise, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.” Em minha pesquisa isso se resume ao escolher de maneira mais homogênea possível os episódios que serviram de amostra da pesquisa.

Quadro 2 - Os episódios que serviram de amostra

	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
2015						Intro	C.P	C.P	4	6	8	10
							1	3	5	7	9	
							2					
2016	11	13	15	17	BG	21	C.P	26	27	29		
	12	14	16	18	19	22	23		28			
					20		24					
							25					
2017	30	33	34			35	36		37	38		
	31											
	32											
2018	39	40	41		43	44	46		47	49	50	
			42			45			48			
2019		51	52	53								

Fonte: Elaborado pelo autor

Dentre os 53 episódios da campanha³⁶ escolhida, Sombras da Guerra, foram analisados 6 (quadro 2), cada um com uma média de 3 horas cada. Episódios que

³⁶ Campanha é o termo usado para se referir a uma série de aventuras de RPG.

mostram características únicas como a introdução, criação de personagens e *background* (assinaladas respectivamente como Intro, C.P e BG no Quadro 1), foram desconsiderados para amostragem. Também é durante a pré-análise que ocorre a “leitura flutuante” Bardin (1977), uma leitura superficial onde se anota as primeiras impressões do material escolhido. Essa etapa é de suma importância para se organizar e direcionar todo o resto da pesquisa, sendo que uma escolha ruim dos documentos analisados, não respeitando a regra da homogeneidade, compromete os resultados finais. Para se manter essa homogeneidade os documentos, segundo Bardin (1977, p.98) “devem obedecer a critérios precisos de escolha e não apresentar demasiada singularidade fora destes critérios de escolha”. Em resumo, a escolha dos documentos analisados respeitaram as regras apresentadas por Bardin (1977): A regra da exaustividade - os episódios da amostragem são analisados na íntegra, a Regra da representatividade – todos apresentam características visíveis de um RPG transmitido ao vivo, a regra da homogeneidade – nenhum episódio mostra características exclusivas ou únicas no modo transmissão e ou dinâmica de jogo, por fim, a regra da pertinência – todos os episódios analisados pertencem à mesma campanha transmitida pelo canal GruntarTV através da plataforma twitch.tv.

Ainda na pré-análise, a formulação de hipótese, a análise do conteúdo audiovisual das transmissões do GruntarTV e do comportamento dos participantes das *live streamings* me indicam o uso de propriedade intelectual de terceiros, no caso editoras e desenvolvedoras de jogos, artistas e outros produtores de conteúdo, mostrando, assim, espaços e possibilidades para divulgação de produtos relacionados ao nicho de jogos de RPG ou não. Minha hipótese inicial é que as transmissões do canal GruntarTV mostram um aspecto do RPG mais interpretativo e influenciando a visão de quem nunca teve contato com os livros de regras.

Passando à exploração do material, que para Bardin (1977, p.101) “não é mais do que a administração sistemática das decisões tomadas”, o pesquisador assistiu todos os 6 episódios que fazem parte da amostragem, de forma integral, tomando nota minuto a minutos das características mais presentes e expressas nas transmissões através dos comportamentos dos jogadores (LANKOSKI, BJÖRK, 2015). De forma geral a categorização é aberta para qualquer novo aspecto que surja durante a análise. Nesse ponto da pesquisa foi necessária uma segunda tela conectada ao computador para que as anotações fossem feitas em tempo hábil, facilitando o processo como um todo.

As categorias analisadas foram: **Role-play**, o interpretar papéis tanto do mestre quanto dos jogadores. **Regras**, a presença das regras da quinta edição de Dungeons & Dragons e suas possíveis discussões, apresentando o jogo como tal. **Wizards tela** que mostra o quanto o mestre procura usar material gráfico pertencente à Wizards of the Coast. **Wizards descrita**, o quanto os jogadores e mestre utilizam material oficial da Wizards of the Coast em suas narrativas, descrições e *role-plays*. **Roll20 tela**, o quanto o mestre prefere usar a materialidade visual da plataforma ou não. **Roll20 ação**, mensurando o quanto se usa dos recursos da própria plataforma sem a necessidade de personalização por parte dos jogadores e mestre. **Descrição DM** e **Descrição PL** são respectivamente a categoria que mensura o quanto mestre e jogadores descrevem suas ações, ambiente e aparência dos personagens e objetos. **Off-roleplay**, tempo tomado por jogadores e mestres para tirar dúvidas ou fazer observações pertinentes ao jogo, porem se distanciando do descrever e interpretar. **Off-game** por sua vez é o tempo tomado e por conversas paralelas e comentários fugindo do contexto do jogo. **Terceiros** mensura o quanto outros produtos midiáticos, organizações parceiras e referências aparecem nas transmissões. **Chat TwitchTv**, quanto espaço dado ao próprio chat da plataforma TwitchTv dado em cada episódio, além de marcar a busca por interação por parte do *streamer*.

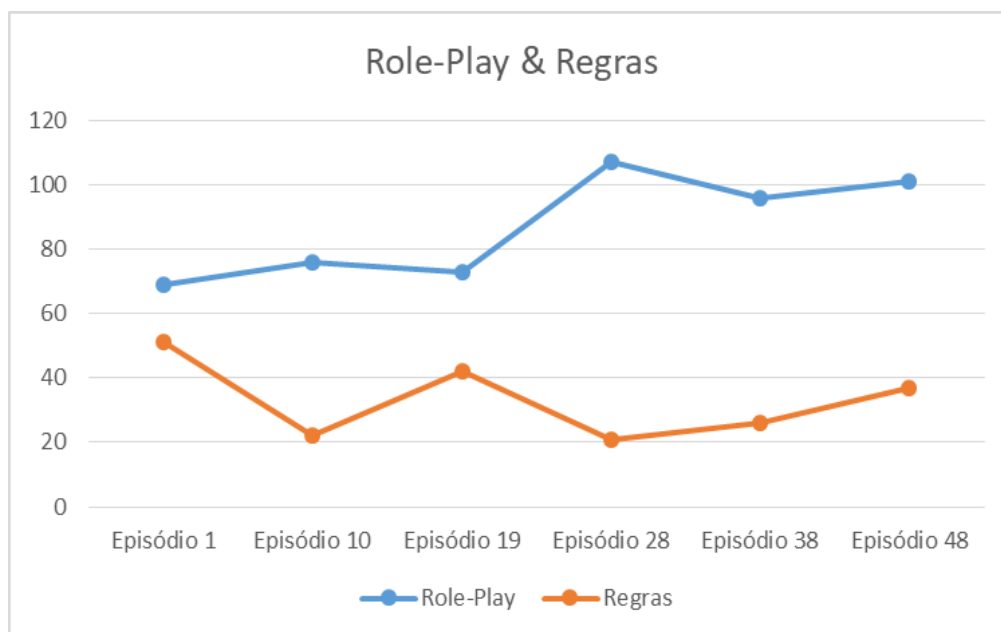
Por fim houve o tratamento do material bruto, que comparando e interpretando os resultados serve como ponto de partida e referência à discussão dos resultados.

Cada episódio analisado foi dividido em partes de um minuto, variando de acordo com a duração de cada vídeo. Em cada parte de um minuto foi verificada a presença ou não das categorias até aqui apresentadas (ver apêndices 1,2,3,4,5 e 6).

4.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

As primeiras categorias analisadas foram o **role-play** e as **regras**, por representarem basicamente os dois principais pilares de Dungeons & Dragons. Como apresenta o gráfico 1, o *role-play* sempre tem mais tempo por episódio que as próprias regras do jogo, isso fica muito evidente no Episódio 28 onde o *role-play* está presente em 107 minutos, enquanto as regras aparecem em apenas 21 minutos

Gráfico 1 - Role-Play & Regras



Fonte: Elaborado pelo Autor

O *role-play* em *streaming* também ganhou um aspecto performático adicional, o simples fato de existir uma plateia influencia os participantes da transmissão a manter por mais tempo a interpretação, mesmo quando uma explicação técnica faria mais sentido, isso toma tempo até mesmo das regras, como por exemplo no primeiro episódio quando um jogador interpretando um gnomo explica como funciona sua habilidade de falar com animais sem deixar de interpretar o papel do gnomo Gimble. Outro ponto a se salientar, que apesar de esporádico, em alguns momentos os personagens citam “o pessoal do chat” se referindo ao público que está assistindo a transmissão ao vivo.

A imersão pode ser descrita como “estar lá” (DETERDING, ZAGAL, 2018) o que acaba criando desafios e vantagens, tanto para a experiência de jogo quanto para o jogar em si. As regras lembram o jogador de que o que estão fazendo não é real (DETERDING, ZAGAL, 2018). Mesmo assim, regras são necessárias para se resolver os resultados de ações que os jogadores, nesse ponto as transmissões dos primeiros episódios observados perdem imersão, no momento que não mostram domínio sobre as regras, o que não ocorre nos episódios mais avançados como no episódio 48 (ver figura 6).

Figura 6 - A tela durante o Role-play no episódio 48



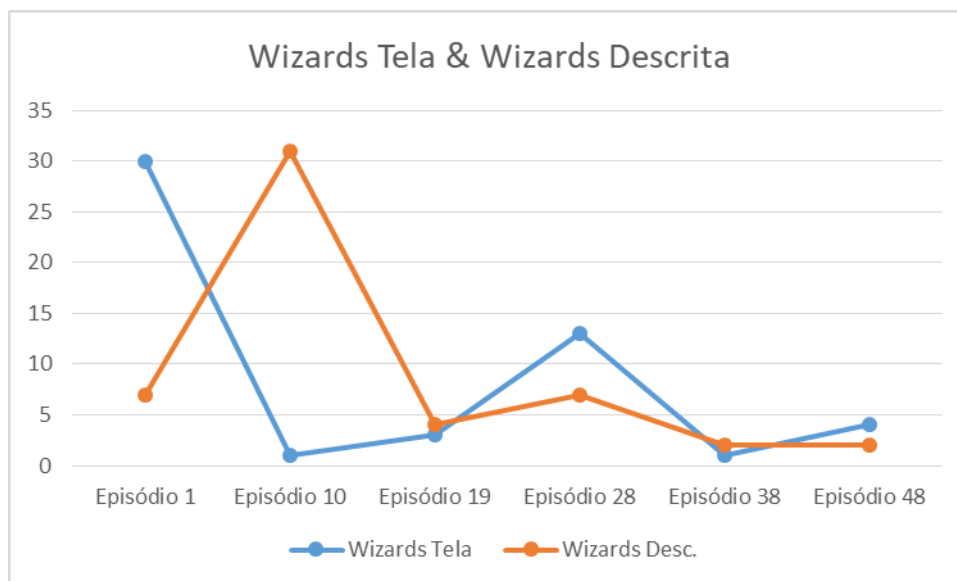
Fonte: GruntarTV³⁷

As regras por sua vez perdem espaço à medida que os jogadores e mestre se tornam mais familiares as novas mecânicas de jogo da quinta edição, lembrando que Sombras da Guerra é a primeira experiência de mestre e boa parte dos jogadores envolvidos com o sistema de regras da quinta edição de Dungeons & Dragons. Notei que as regras não deixam de existir ou caem em desuso, na verdade elas se tornam tão naturais que deixam de ser mencionadas e param de gerar discussão e assim deixam de ser apresentadas ao público. Porém no Episódio 19, os jogadores enfrentaram um dragão negro, uma criatura que apresenta diversas habilidades e mecânicas próprias, trazendo de volta a inexperiência com as regras, e mais uma vez debates e pausas para se consultar o livro de regras.

As próximas categorias analisadas foram o que chamei de **Wizards Tela** e **Wizards Descrita**, a primeira se refere a presença de material gráfico e visual oficial de Dungeons & Dragons, portanto propriedade intelectual da Wizards of the Coast, a segunda é toda vez que esse material é descrito em jogo, personagens, locais, acontecimentos que pertence ao universo de Dungeons & Dragons.

³⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=J4nURvBstxU&list=PLW3aIVDg-UCdsJriNjrJ7Iq0_SKOzIZJH&index=100>

Gráfico 2 - Wizards Tela & Wizards Descrita



Fonte: Elaborado pelo Autor

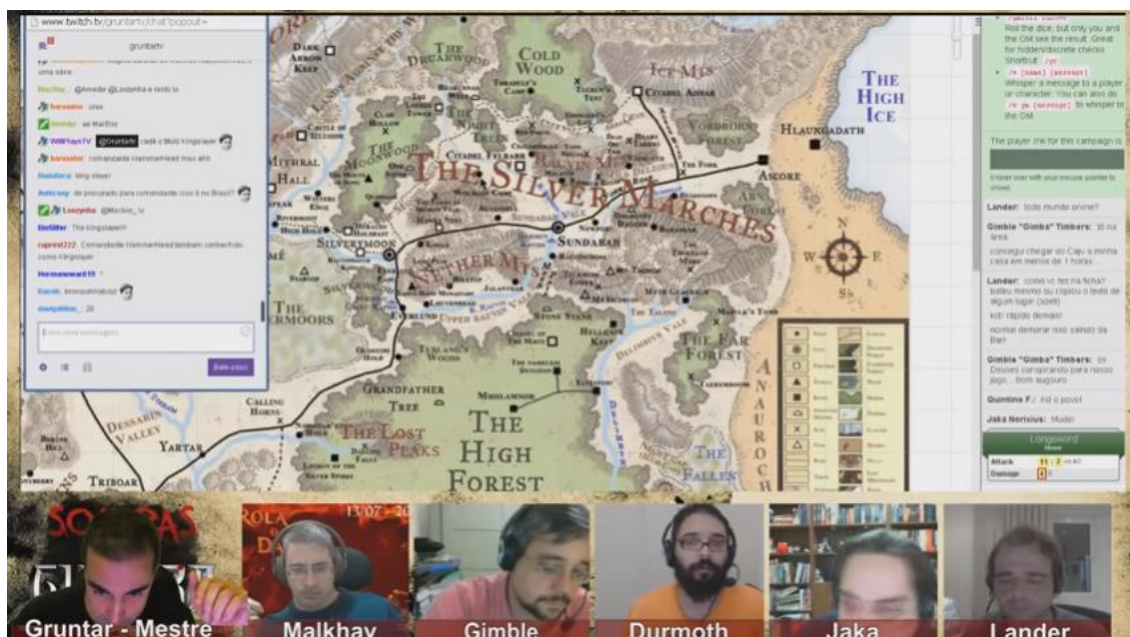
Como o gráfico 2 nos mostra, a dependência de material oficial é bem menor se comparado a outras categorias que compõe o jogo. Porém podemos citar a expertise por parte do mestre Gruntar em usar monstros oficiais desconhecidos do grande público, como os Ghazneth³⁸ antagonistas no romance de 1998, *Cormyr a novel*, escrito por Ed Greenwood e Jeff Grubb. A própria *Goblin Wars*³⁹, acontecimento importante para o cenário, é resumida e a dragão *Nalavarauthatoryl*⁴⁰, uma das grandes vilãs da história, aparece em um pôster apresentado por um dos jogadores. O mapa oficial da região de Silver Marches também se faz presente de maneira considerável (ver figura 7), mas assim que se estabelece onde se passa a aventura ele cada vez é menos usado.

³⁸ Criatura feita de sombras, presente no livro *Cormyr a novel*

³⁹ Guerra que ocorreu de 1370Cv até 1371Cv, no cenário de *Forgotten Realms*

⁴⁰ Dragão Anciã, morta durante a *Goblin Wars* pelo rei de Cormyr, rei Azoun IV

Figura 7 - Mapa de Silver Marches no episódio 1



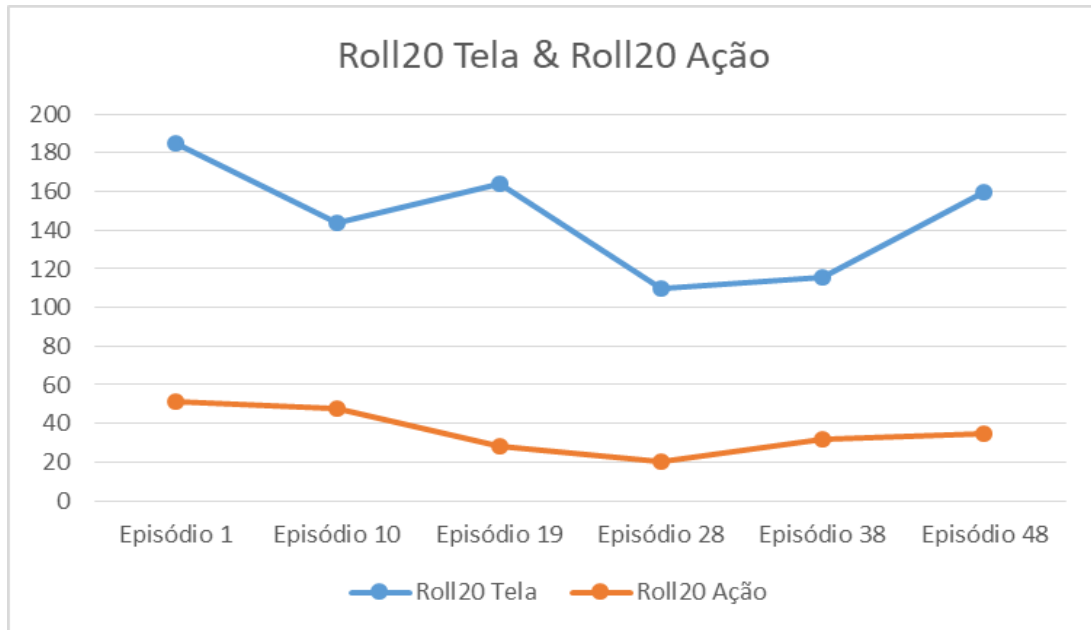
Fonte: GruntarTV⁴¹

Roll20 Tela e **Roll20 Ação** (Gráfico 3) são as categorias que mensuram o comportamento dos jogadores e mestre em relação a plataforma escolhida para jogar. A Roll20 Tela por ser a representação virtual da mesa física, acaba tendo uma presença muito grande de tempo de modo mais passivo, porém foi observado que o empenho do mestre em tornar o jogo mais visual, principalmente os momentos de combate, com muito detalhes nos mapas e tokens⁴² (ver Figura 8), uma mudança drástica em relação aos jogos no mundo físico com limitações de miniaturas e espaço.

⁴¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=InFHANhRRqM&list=PLW3aIVDg-UCdsJriNjrJ7Iq0_SKOzIzJH&index=4>

⁴² Versão digital das miniaturas para o grid de batalha, geralmente são arquivos de imagem em PNG.

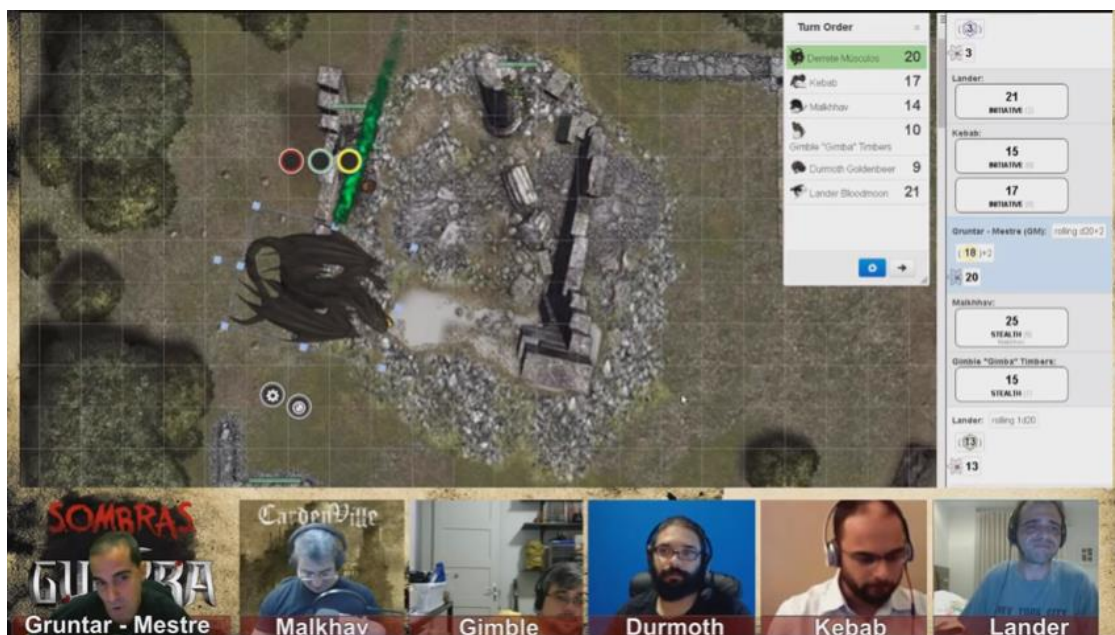
Gráfico 3 - Roll20 & Roll20 Ação



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Roll20 Ação foi mensurada para se observar o uso das ferramentas da plataforma in natura, sem a interferência dos jogadores e mestre, que podem personalizar as rolagens com macros pré-definidas, o que ocorre com jogadores mais experientes, por isso se constata uma leve queda nos episódios 19 e 28. O empenho do Gruntar como mestre também é notado nessa categoria, o uso de recursos sonoros, handouts e o fato de convidar inscritos do seu canal da Twitch.Tv para rolar os dados virtuais por ele, mostra um profundo interesse em criar mais interação e imersão de jogo não só para os jogadores como para o público também.

Figura 8 - O uso de tokens e efeitos especiais no episódio 19



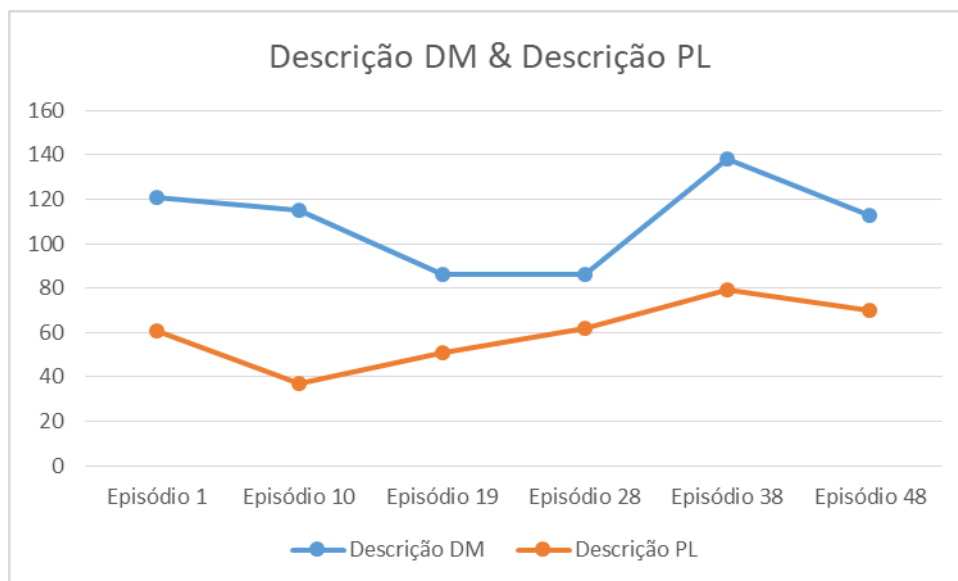
Fonte: GruntarTV⁴³

A descrição em um jogo de RPG é fundamental, por isso duas categorias foram criadas para se analisar o quanto é descrito nas *live streamings* do GruntarTv. A categoria **descrição DM** se refere ao quanto o mestre Gruntar descreve situações, ações, lugares, já sua categoria irmã **descrição PL** se refere a descrição feita pelos jogadores sobre as ações feitas pelos seus próprios personagens. O gráfico 4 nos mostra que sempre o mestre terá mais momentos de descrição, uma vez que ele sempre terá mais o que descrever.

Observou-se que as descrições feitas pelo mestre Gruntar não eram somente direcionadas aos jogadores, muitas vezes ele mencionava fatos que ocorreram no episódio passado, claramente voltada para o público. Além disso o mestre também compartilhava esse fardo de recapitular o episódio anterior com os jogadores, que faziam isso na visão de seus personagens, se enquadrando como *role-play*.

⁴³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=fIUkFKltpVw&list=PLW3aIVDg-UCdsJriNjrJ7lq0_SKOzIZJH&index=39>

Gráfico 4 - Descrição DM & Descrição PL

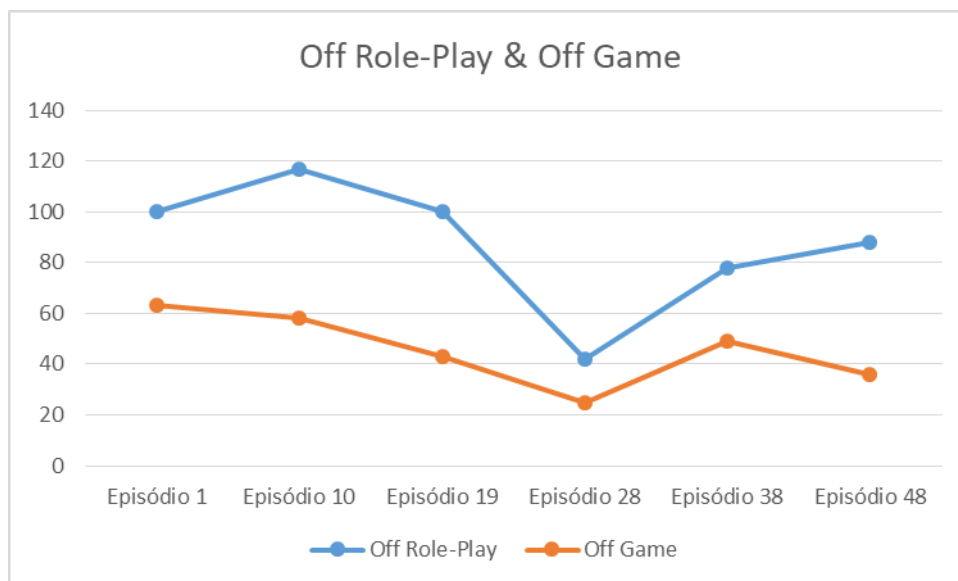


Fonte: Elaborado pelo autor

Quanto a descrição feita pelos jogadores, no primeiro episódio ela tomou espaço do próprio *role-play*, uma vez que geralmente ela antecede algo a ser dito pelo personagem. Porém, nos episódios seguintes ela já se configurava como auxiliar nas ações feitas pelos jogadores, crescendo de acordo com o nível e possibilidades de ações dos personagens. No geral essa parte da análise deixa bem claro que a descrição é feita para outros jogadores e mestre, porém os jogadores mais experientes com streamings ampliam suas descrições abrangendo também quem assiste a transmissão.

As próximas categorias visam mensurar a quebra de imersão, ***off role-play*** acontece toda vez que surge um questionamento do jogador em relação ao jogo e suas possibilidades mecânicas, ele não se encaixa como descrição, por não se tratar de uma ação feita pelo personagem narrada em terceira pessoa, e sim uma fala do jogador. O ***off game*** é tudo aquilo que não se refere ao jogo e suas situações, comentários que dispersam a atenção do grupo, interrupções por motivos externos e até mesmo inversão no sentido do discurso como uma piada feita pelos jogadores, não os personagens, tornando um momento tenso em algo cômico.

Gráfico 5 - Off Role-Play e Off Game



Fonte: Elaborado pelo autor

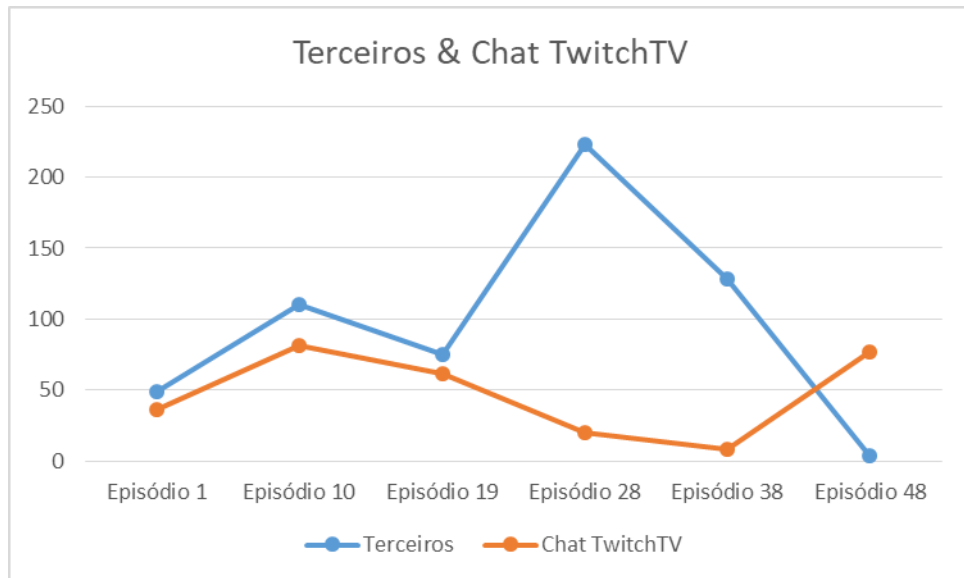
O principal ponto a se notar é no episódio 28 (ver Gráfico 5), onde o *role-play* ganhou muita ênfase e, portanto, suas categorias antagonistas, *off role-play* e *off game*, perderam muito tempo de recorrência. Também se observou que muitas vezes os jogadores traziam lembravam de regras das edições anteriores de Dungeons & Dragons, nas quais já dominavam suas mecânicas de jogo, esse comportamento perde força na medida que as regras da atual edição se tornam familiares.

Como quebra de imersão, também foi englobado em *off game* erros técnicos e estruturais, como falhas na conexão, perda da qualidade do som entre outros fatores externos que trazem um aspecto mais amador ao conteúdo produzido.

As últimas duas categorias se referem ao extrajogo que somente uma transmissão pode proporcionar. A categoria **terceiros** mensura o quanto é mencionado ou mesmo divulgado outros produtos e empresas durante a transmissão, seja em falas ou imagens, já a categoria **chat TwitchTV** é tudo aquilo que é feito em relação ao público que está assistindo ao vivo, seja respondendo perguntas, agradecendo contribuições ou mesmo trazendo à tela do chat para dentro da tela que está sendo transmitida. Como o gráfico 6 nos mostra, ambas estavam praticamente correlacionadas até o episódio 19, sempre tendo maior destaque quando o Roll20 não estava presente. Já no episódio 28 (ver Gráfico 6)

com uma mudança no layout da tela transmitida (ver Figura 9), onde um espaço para organizações parceiras e contribuição dos fãs sempre estava presente.

Gráfico 6 - Terceiros & Chat TwitchTV



Fonte: Elaborado pelo Autor

Foi observado uma grande gama de outros produtos midiáticos, alguns diretamente relacionados a Dungeons & Dragons e ou RPG, como os filmes e livros da trilogia do Senhor dos Anéis, outros pareciam desconexos como frases em referência a Pokemon, a série animada. Além disso notou-se a expertise do chat em relação ao jogo, sendo que mais uma vez o público foi consultado ou ganhou a “missão” de consultar o livro de regras básico.

Figura 9 - Presença de Terceiros no Episódio 28 e o “Clan” do Machado



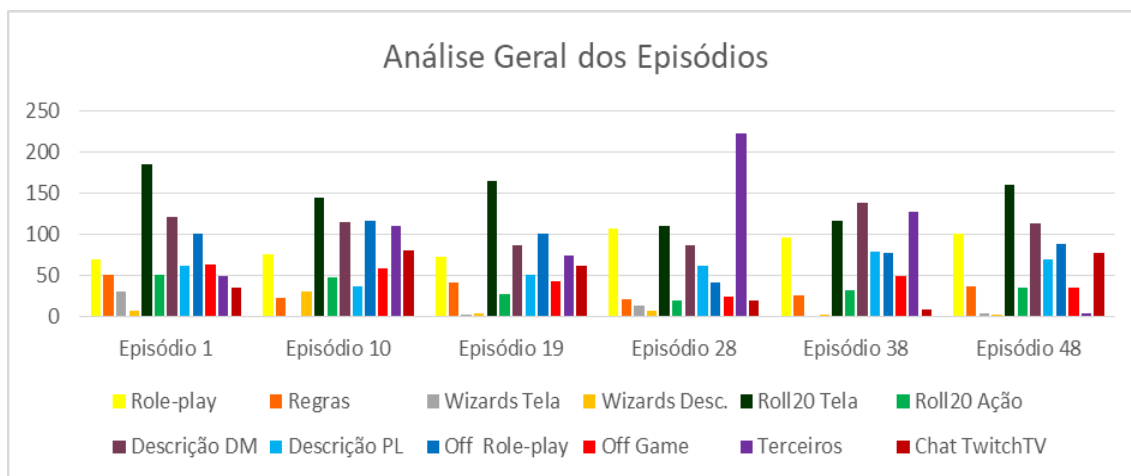
Fonte: GruntarTV⁴⁴

Por último analisou-se cada episódio como um todo, o gráfico 7 nos mostra todas as categorias de comportamento até aqui observadas, episódio por episódio. Assim foi possível observar características dominantes em relação a outras quase imperceptíveis, e até mesmo uma potencialidade inexplorada.

O mais notável é como o RPG se torna mais visual nas *live streamings* do GruntarTV, usando de quase todos os recursos disponíveis no Roll20, o *streamer* criou grids de batalha detalhados, com dezenas de tokens e outros acessórios virtuais, o que seria extremamente caro em uma mesa não virtual, mesmo em países com mais oferta desses produtos, transparecendo para o público que mesmo um sistema de combate tático, como é o de D&D, pode ser emulado sem grandes custos. Para Jenkins (2011, p.44) “a convergência dos meios de comunicação impacta o modo como consumimos esses meios”, mestre Gruntar mostra isso unindo regras impressas em um livro e imagens armazenadas em um computador, alterando o nível da necessidade de se comprar miniaturas físicas.

⁴⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=tJoN2p5w2ZI&list=PLW3aIVDg-UCdsJriNjrJ7lq0_SKOzIZJH&index=60>

Gráfico 7 - Análise geral dos episódios



Fonte: Elaborado pelo Autor

Quanto ao círculo mágico de Huizinga (2000), o descrever e o interpretar papéis são muito mais valorizados que as regras do jogo. Mesmo que as regras sejam fundamentais como explica Huizinga (2000, não paginado) “estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito”. Cativar um público com rolagem de dados é muito mais complexo que atrair atenção para uma boa história, outro fator importante é a própria natureza das regras de D&D que servem para resolver situações e não criar outras. Descrições, por sua vez, muitas vezes geram dúvidas (*off role-play*). Porém é o *role-play* que mais se retroalimenta, ao interpretar um personagem, o jogador espera receber uma resposta interpretada ou performática por outro jogador, o mesmo ocorre com o mestre.

Como já dito, o RPG apresentado nos episódios analisados, ver quadro 2 – Episódios que serviram de amostra, é muito mais falado e descrito, do que realmente jogado com dados, isso também se reflete em material de propriedade da Wizards of the Coast que fazem parte da performance de jogo. Elminster⁴⁵, personagem de propriedade intelectual da desenvolvedora de jogos, não rola dados, e sim é interpretado pelo mestre dando direcionamento e apresentando os problemas que devem ser resolvidos pelos jogadores. A importância da história

⁴⁵ Elminster Aumar é um personagem fictício no universo de Forgotten Realms (cenário de Campanha de D&D). Sendo um poderoso mago que aparece em vários romances de Forgotten Realms criados por Ed Greenwood.

sobre a Goblins Wars, gerou curiosidade no público que assistia ao vivo, e livros que contam essa história foram apresentados a um público fortemente interessado, reforçando que as *live streamings* são uma maneira mais assertiva de se encontrar consumidores dispostos a comprar. Essa assertividade poderia ser melhor aproveitada. O episódio 28, como visto no gráfico 7, se destaca por uma maior presença da categoria terceiros, onde banners de empresas de informática ficavam sempre expostos em tela, por aproximadamente quatro horas. Isso mostra uma possibilidade muito grande de editoras e desenvolvedoras de jogos, se promoverem na medida que *streamers* apresentam seus produtos na prática de uma forma muito mais atrativa que os tradicionais livros de regras, e ainda assim não substituem a importância de se adquirir tais livros.

O desenvolvimento e a adoção de conceitos sobre a noção de públicos têm constituído um desafio importante na trajetória da pesquisa em comunicação, particularmente na área de relações públicas. Para França (2012, p.10) “é fundamental identificar os públicos, conhecê-los e saber lidar com eles, a fim de que as organizações sejam bem-sucedidas nesse relacionamento”. Gruntar chama seu público para participar do jogo e das transmissões, ele pede ajuda sobre regras, coloca inscritos do seu canal para rolar dados dentro da plataforma Roll20, se aproximando muito mais de quem consome RPG que a maioria dos SAC e páginas de relacionamento tradicionais das editoras e desenvolvedoras de jogos do nicho, a importância de acompanhar novas formas de se aproximar dos consumidores é evidenciada por Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010, p. 34) “as mudanças no ambiente de negócios [...] novas mídias, empowerment do consumidor, nova onda tecnologia e globalização – continuarão provocando mudança maciça nas práticas de marketing”.

No Marketing 3.0 de Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010), as organizações precisam pensar no consumidor final como alguém com anseios e necessidades sociais também, pertencer a algo é uma delas. Os inscritos do GruntarTV na plataforma Twitch acabam encontrando no Clã do Machado outros consumidores de RPG ávidos por novas aventuras, eles participam da transmissão, dão dicas, são respondidos, recebem agradecimentos por contribuição monetária.

Quando aos objetivos desta pesquisa. Claramente Gruntar não narra Dungeons & Dragons para promover o RPG, ele o faz para entreter o seu público. Priorizar a história e não as mecânicas de jogo deixa claro esse ponto. Para fidelizar

o público ele vai além de criar um bom enredo, ele dá mais voz e participação aos inscritos do canal, seja consultando o público ou mesmo fazendo eles rolarem os dados dentro da plataforma Roll20. Por último, as transmissões sempre apresentam espaços para parceiros, quando isso se faz necessário, porém nenhuma editora brasileira foi mencionada, desperdiçando o que eu acredito ser um excelente espaço para divulgar produtos relacionados a RPG.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho que aqui se encerra proporcionou uma visão mais crítica sobre como o RPG se propaga entre os indivíduos que consomem *live streamings*. Onde boa parte do jogo é voltado para entreter o público e não os jogadores. Inicialmente se esperava que as *live streamings* tivessem um teor mais promocional do jogo, influenciando outros a comprarem produtos relacionados, porém isso não foi constatado. Quanto aos objetivos desta pesquisa. Claramente Gruntar não narra Dungeons & Dragons para promover o RPG. Priorizar a história e não as mecânicas de jogo deixa claro esse ponto. Para fidelizar o público ele vai além de criar um bom enredo, ele dá mais voz e participação aos inscritos do canal, seja consultando o público quando dúvidas sobre as regras surgem ou mesmo fazendo eles rolaem os dados dentro da plataforma Roll20. Por último, as transmissões sempre apresentam espaços para parceiros, quando isso se faz necessário, porém nenhuma editora brasileira foi mencionada, desperdiçando o que parece ser um excelente espaço para divulgar produtos relacionados a RPG.

Antes de iniciar a pesquisa e observação das transmissões do mestre Gruntar na TwitchTV, foi necessário um grande apanhado de toda a trajetória de Dungeons & Dragons, como jogo e como produto midiático também. Na parte que tange o jogo, Huizinga (2000) foi fundamental, trazendo um conceito mais apurado e que não excluí os RPGs por não terem um objetivo quantificável. Ewalt (2016) esclareceu e endossou a história conhecida de Dungeons & Dragons, trazendo a trajetória do jogo dando base para que com o uso de Kotler, Kartajaya e Setiawan (2010) a política de licença aberta, e finalmente Ford, Green e Jenkins (2014) e novamente Jenkins (2011) levaram a pesquisa às telas das transmissões e produções dos próprios consumidores. Com um conceito de jogo bem definido, o histórico de Dungeons & Dragons, a licença aberta esclarecida (o maior evento do mercado de RPGs) e as novas formas de se produzir e consumir apresentadas, faltaria o esclarecer que público consome e produz RPG concomitantemente.

Apesar de saber que haviam poucos estudos na área de comunicação sobre jogos de interpretação de papéis, imaginava-se que editoras e desenvolvedoras de jogos teriam algum levante de dados do comportamento dos seus públicos, afinal estudar e observar os distintos públicos trazem informações pertinentes para futuras ações por parte da organização (ANDRADE, 1994). O que se provou um engano,

custando muito tempo do trabalho. O próximo passo seria observar o comportamento dos jogadores e mestres que fazem transmissões ao vivo de sessões de RPG. Para isso foi escolhido GruntarTV, canal na TwitchTV que pertence ao Diniz Albieri.

Ganhador do Goblin de Ouro, prêmio dado no evento Diversão Offline na categoria de melhor *streaming* de RPG, o GruntarTV é conhecido por suas inúmeras campanhas de D&D, a mais antiga ainda em andamento é a Sombras da Guerra, sendo também a primeira interação de Gruntar e seus jogadores com a última edição de Dungeons & Dragons. Esse conjunto de fatores tornou a campanha Sombras da Guerra do mestre Gruntar a escolha perfeita para se analisar o comportamento em jogo.

Para analisar algo subjetivo como comportamento foram utilizados os métodos quantitativos e análises para o estudo de jogadores e seu comportamento (LANKOSKI, BJÖRK 2015) e a já conceituada análise de conteúdo (BARDIN, 1977). Uma vez escolhido os seis episódios a serem analisados, o procedimento foi dividir o tempo de cada episódio em partes de um minuto, e sinalizar quando umas das categorias de comportamento se apresentava.

Nesse ponto da pesquisa, a experiência do pesquisador como jogador de RPG fez muita diferença, seja pelo conhecimento das mecânicas de jogo, pela familiaridade com o cenário de Forgotten Realms e seus personagens clássicos usados por mestre Gruntar, e por pertencer a comunidade que joga e consome RPG de maneira geral. Talvez por isso que não encontramos tantos trabalhos acadêmicos sobre RPG, a própria natureza de tudo que é produzido espera que o pesquisador esteja familiarizado, um pesquisador extraplanar⁴⁶ teria primeiro de se familiarizar com décadas de material e conceitos que constituem o círculo mágico (HUIZINGA, 2000) de Dungeons & Dragons, e mesmo assim muito do não dito ficaria de fora, incluindo detalhes das novas interfaces como o Roll20, que sem experiência de forma prática não haveria como categorizar.

Essa pesquisa teve um caráter mais exploratório, uma oportunidade para área de Relações Públicas de buscar informações para se basear as próximas ações estratégicas em um mercado de nicho tão próprio como esse, onde os consumidores

⁴⁶ Extraplanar é um tipo de criatura em D&D não natural do plano de existência de onde se passa a aventura de RPG, geralmente alienígena a todo o resto, ela não se enquadra no mundo de campanha. Tomei a liberdade de usar esse termo para designar todo pesquisador que não faz parte da comunidade de produtores e ou consumidores de RPG e se aventura a pesquisar o hobby.

não só precisam se identificar com os produtos, como também o material oferecido precisa proporcionar maior liberdade para que jogadores e mestres criem seus próprios mundos. Os estudos de jogos focam no jogar, os de marketing buscam o promover, mas no que se trata de RPG como fenômeno cultural não encontrei trabalhos que busquem relacionar públicos e organizações, no caso desenvolvedoras e editoras de jogos e jogadores. Agora sabendo das características gerais de como o RPG se propaga para o fiel público das *live streamings*, basta desenvolver formas de divulgar produtos relacionados por esse meio de comunicação.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Cândido Teobaldo de Souza. **Curso de Relações Públicas:** relações com os diferentes públicos; 5.ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- APARECIDA, R. **Tendências Digitais:** RPG de mesa em Live Stream. 2018. Disponível em: <https://medium.com/@rsrafinha/rpg-de-mesa-em-live-stream-45bd39a77271> Acessado em: 17/06/2019
- BARDIN, Laurence, **Análise de Conteúdo**, Lisboa: Edições 70, 1977.
- CAMPOS, Ivelise F. **Alice no País do Espelho: O MUD - Jogo e Realidade Virtual baseado em texto**. 2004. 278f. Dissertação de Mestrado– Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004.
- COOK Monte, WILLIAMS Skip, TWEET Jonhathan. **Dungeons & Dragons: Livro do Mestre: Livro de Regras Básicas II, V.3.5**. São Paulo: Devir, 2005.
- DEANBIGBEE20. **ROLL20 BLOG:** The Orr Group Industry Report – Q1 2018, 2018. Disponível em: <https://blog.roll20.net/post/174833007355/the-orr-group-industry-report-q1-2018> Acessado em: 17/06/2019
- DETERDING, Sebastian; ZAGAL, José (Ed.). **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. Nova York: Routledge, 2018.
- DRACHEN, Anders et al. **Role-Playing Games: The State of Knowledge**. life, v. 6, p1-3, 2009.
- DRAGÃO BRASIL, sem data. São Paulo: Editora Talismã, n. 111.
- EWALT, David M. **Dados & Homens:** A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores. 1ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2016.
- FORD, Sam; GREEN, Joshua; JENKINS, Henry. **Cultura da conexão. São Paulo: Aleph**, 2014.
- FRAGOSO, Suely Dadalti; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos [recurso eletrônico]**. 2018.
- FRANÇA, Fábio. **Públicos:** como identifica-los em nova visão estratégica: business relationship; 3.ed. São Caetano do Sul, São Paulo: Yendis, 2012
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva 2000.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2011.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano**. São Paulo: Elsevier, 2010.

LANKOSKI, Petry; BJÖRK, Staffan. **Game Research Methods**. Na Overview, 2015

MONTARDO, Sandra Portella et al. **Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. Comunicação, mídia e consumo. São Paulo. Vol. 14, n. 40 (maio/ago. 2017), p. 46-69**, 2017.

OLIVEIRA, E. NERDPOINT: **Por que a 4ª edição de D&D é tão odiada?** 2018. Disponível em: <http://nerdpoint.com.br/22/04/2018/por-que-a-4a-edicao-de-dd-e-tao-odiada/> Acessado em: 17/06/2019

PAISANTE, D. **SISTEMA DE REGRAS DE RPG**: Game Design #5, 2016: Disponível em: <https://daybsonpaisante.wordpress.com/2016/12/16/sistema-de-regras-de-rpg/> Acessado em: 17/06/2019

ROCHA, N. **COMO ESCOLHER UM SISTEMA DE RPG**, 2017. Disponível em: <https://tionitroblog.wordpress.com/2017/09/14/como-escolher-um-sistema-de-rpg-nitrodungeon-10-dicasderpg-video/> Acessado em: 17/06/2019

ROSA, T. **RPG NOTÍCIAS**: Biblioteca Élfica encerra atividades, 2019. Disponível em: <https://medium.com/rpgnoticias/biblioteca-%C3%A9lfica-encerra-atividades-1193c743bfae> Acessado em: 17/06/2019

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, v. 1, 2012.

SILVA, F. REDERPG: **GSL e D&D 4ª edição**, 2009. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2011/10/12/gsl-e-dd-4%C2%AA-edicao/> Acessado em: 17/06/2019

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

TWEET Jonhathan, COOK Monte, WILLIAMS Skip. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador: Livro de Regras Básicas I, V.3.5**. São Paulo: Devir, 2004.

TWEET Jonhathan, COOK Monte, WILLIAMS Skip. **Dungeons & Dragons: Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III, V.3.5**. São Paulo: Devir, 2004.

127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229

hide
heal
firebolt AC
ação espera

cure ligh

desengajar
Alk oport.

acerto critico

Desvantagem

montar

double move

falha 5th

recuperar flechas

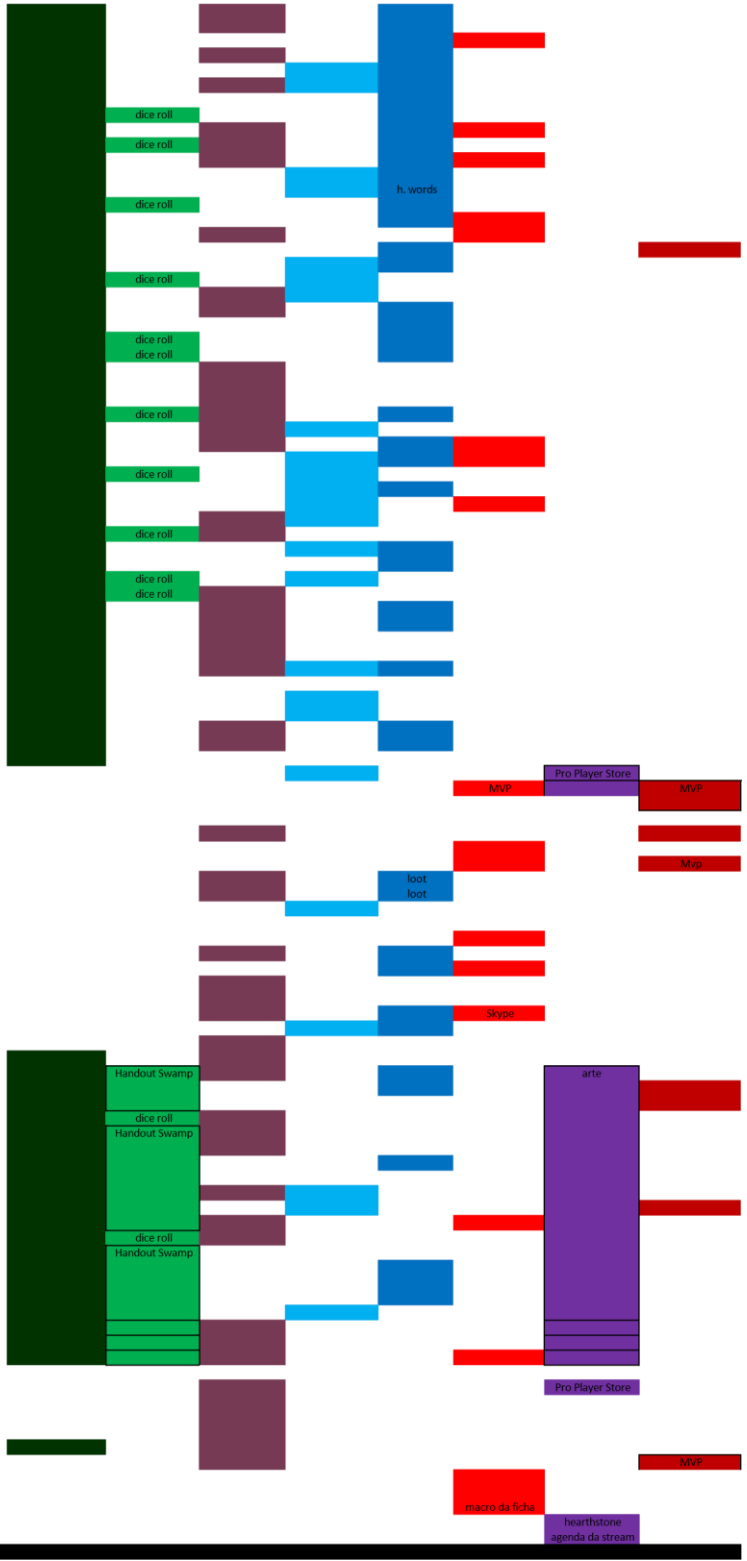
inspiration

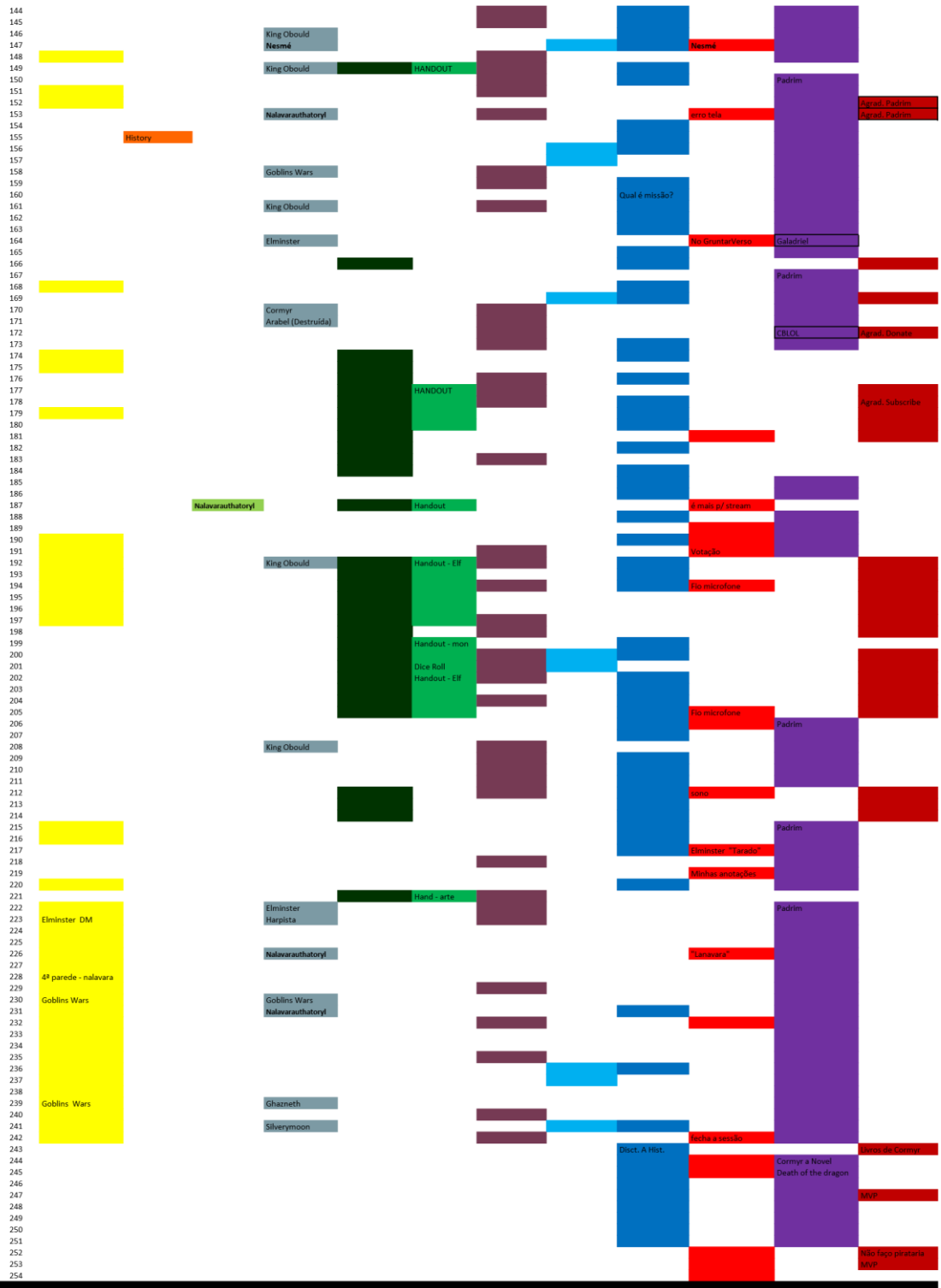
short rest

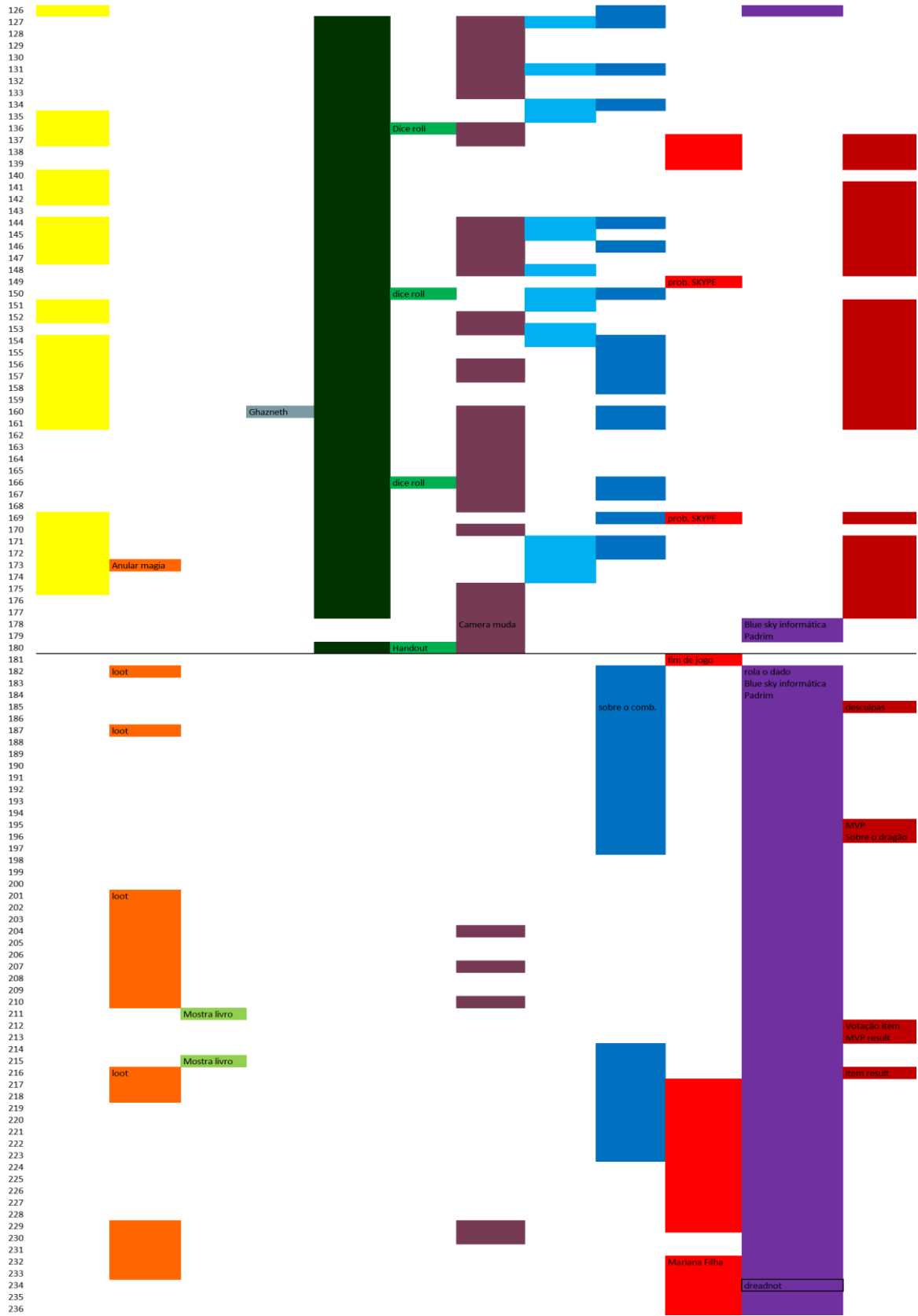
traços pessoais

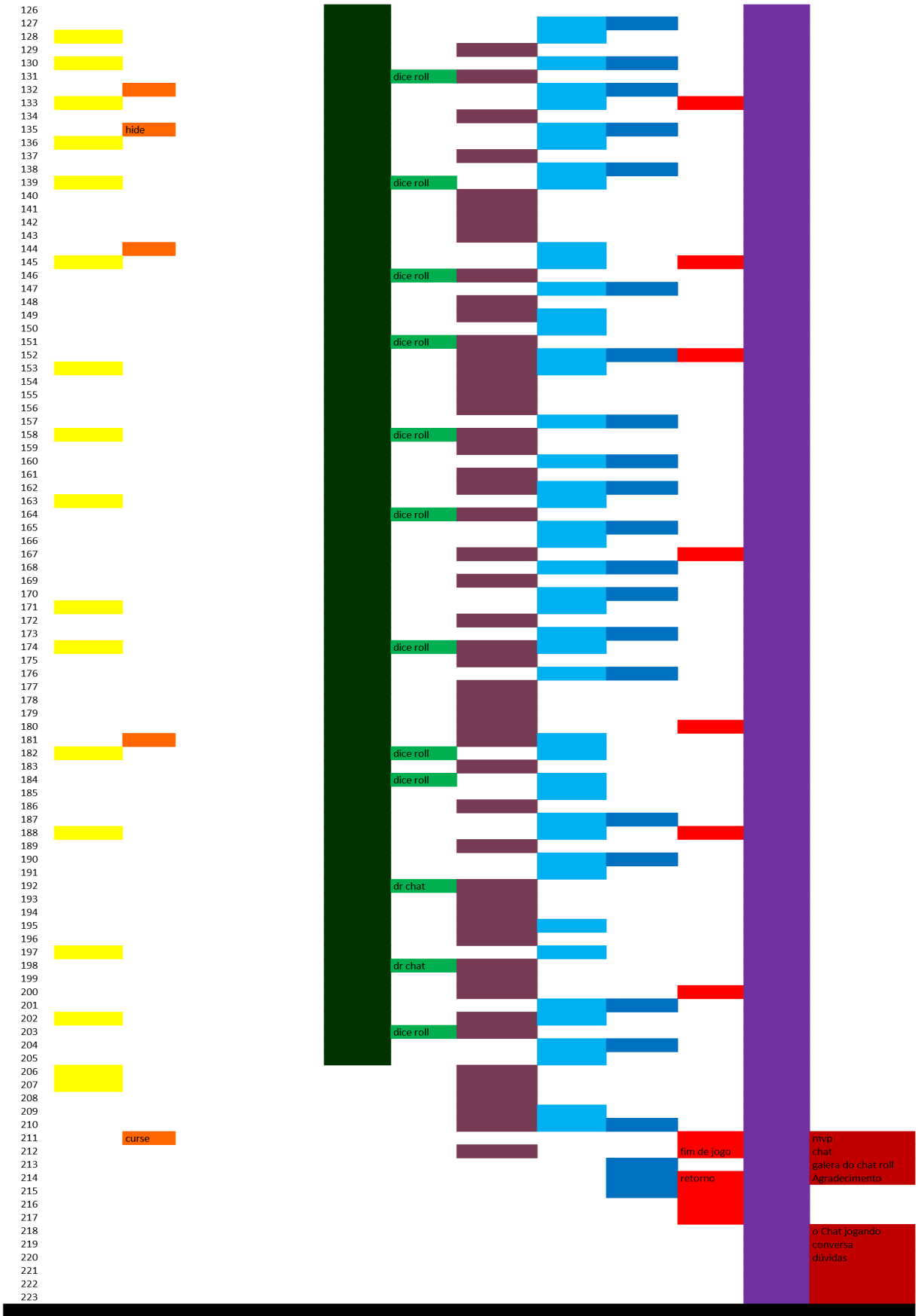
track
perception

inspiration

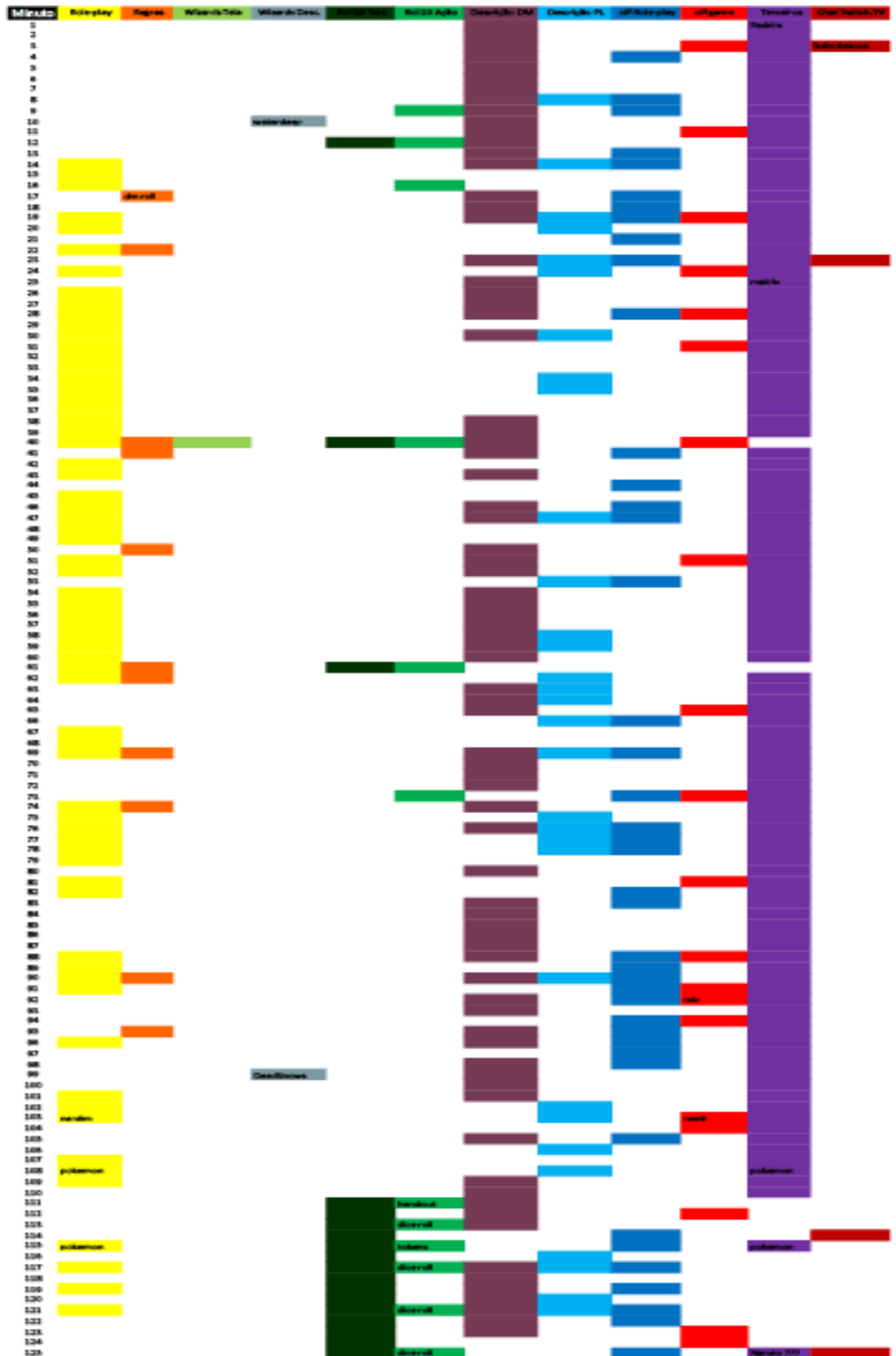


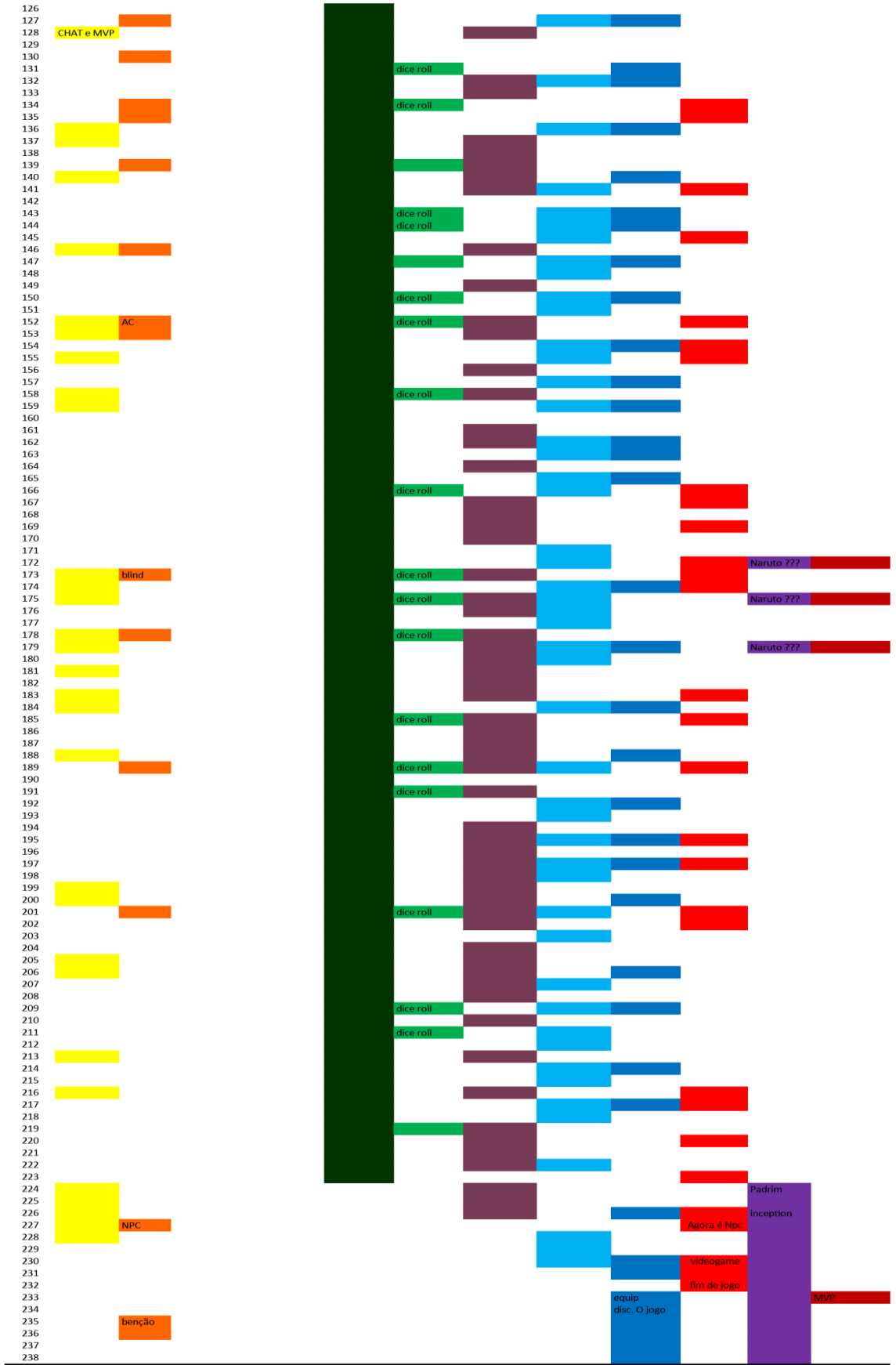




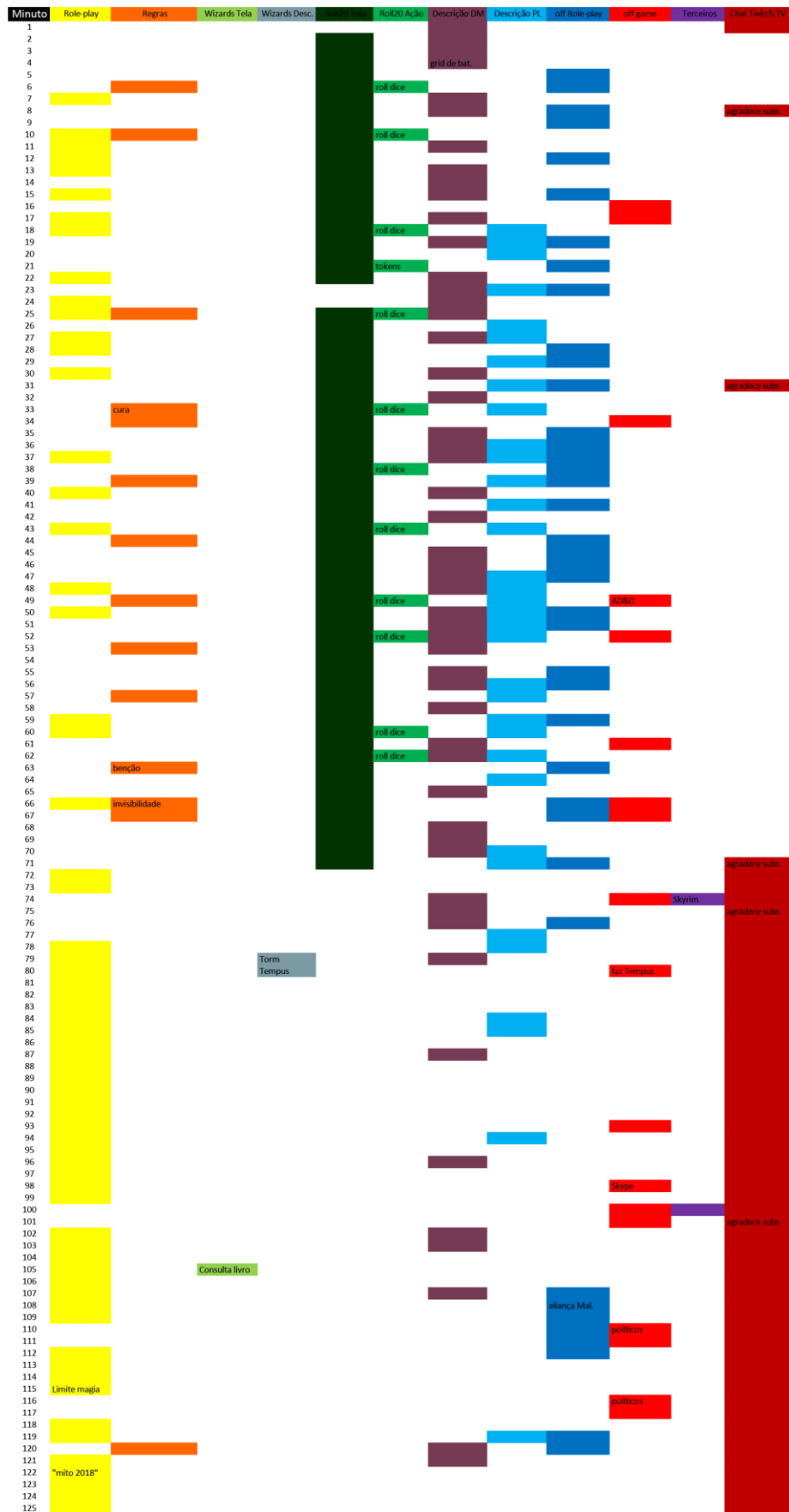


APÊNDICE E – ANÁLISE DO EPISÓDIO 38





APÊNDICE F – ANÁLISE DO EPISÓDIO 48



126					
127					
128					
129					
130	discurso				
131					
132					
133					
134					
135					
136					
137					
138					
139					
140					
141					
142	veneno Drow	Consulta livro			
143					
144					
145					
146					
147					
148					
149					
150					
151					
152					
153					
154					
155					
156					
157					
158					
159					
160					
161					
162					
163					
164					
165					
166					
167					
168					
169					
170					
171					
172					
173					
174					
175					
176					
177					
178					
179					
180	Lutar às cegas				
181	dark vision				
182					
183					
184					
185					
186					
187					
188					
189					
190					
191					
192					
193					
194					
195					
196					
197					
198					
199					
200					
201					
202					
203					
204					
205					
206					
207					
208					
209					
210	AC				
211					
212	Curse				
213					
214					
215					
216	luck				
217					
218	luck				
219					
220					
221					
222					
223					
224					
225					
226					
227					
228					
229					
230					
231					
232					
233	invisibilidade				
234	Hold Person				
235					
236	poção invisibilidade				
237					
238					

roll dice

Takons

legolas

S.D.A

Macro Roll20

Fim de jogo

ANEXO A – LICENÇA ABERTA VERSÃO 1.0

LICENÇA ABERTA VERSÃO 1.0

O texto a seguir pertence a Wizards of the Coast, Inc. e representa Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). Todos os direitos reservados.

1. Definições: (a) “Contribuintes” significa os proprietários do direito autoral e/ou da marca registrada que possuem Conteúdo Aberto contribuído; (b) “Material Derivado” significa o material protegido, incluindo os trabalhos e traduções derivadas (abrangendo outras linguagens de computação), libações, modificações, correções, acréscimo, extensões, atualizações, compilações, reduções ou outras formas quais um trabalho existente pode ser relançado, transformado ou adaptado; (c) “Distribuir” significa reproduzir, licenciar, alugar, lançar, vender, divulgar, disponibilizar publicamente, transmitir ou distribuir de alguma forma; (d) “Conteúdo Aberto” significa mecânica de jogo e inclui métodos, procedimentos, processos e rotinas de tal forma que esse conteúdo não incorpora a Identidade do Produto e representa uma melhoria da arte anterior e um conteúdo adicional claramente identificado como Conteúdo Aberto pelo Contribuinte e significa qualquer trabalho abrangido por essa Licença, incluindo traduções e trabalhos derivados sob as leis de direitos autorais, mas exclui especificamente a Identidade do Produto; (e) “Identidade do Produto” significa nomes, logos, símbolos identificadores, incluindo indicadores de marca, do produto e da linha do produtos; artefatos, criaturas, personagens, histórias, organizações cronológicas, tramas, elementos temáticos, diálogos, incidentes, linguagem, arte, símbolo, desenhos, pinturas, imagens, formatos, apresentações, conceitos, temas e gráficos, fotografias e outras representações visuais ou gráficas; nomes e descrição de personagens, magias e encantamentos, personalidades, equipes, tipos, imagens e habilidades especiais; lugares, locais, ambientes, criaturas, equipamentos, habilidades mágicas ou sobrenaturais ou efeitos, logos símbolos ou projetos gráficos; e qualquer outra marca registrada claramente identificada como Identidade do Produto pelo proprietário da Identidade do Produto e que exclui especificamente o Conteúdo Aberto; (f) “Marca Registrada” significa logos, nomes símbolos, sinais, motivos, desenhos, que são utilizados por um Contribuinte para identificar a si ou seus produtos ou os produtos associados fornecidos pela Licença Aberta pelo Contribuinte; (g) “Usar”, “Usado” ou “Em Uso” significa a licença sob os termos deste contrato.

2. A Licença: Esta licença se aplica a qualquer Conteúdo Aberto que contenha uma observação indicando Conteúdo Aberto pode ser utilizado apenas sob os termos desta Licença. Você deve anexar essa observação em qualquer Conteúdo Aberto que utilizar. Nenhum termo pode ser acrescentado a esta Licença ou retirado dela, exceto o que for observado pela própria Licença. Nenhum outro termo ou condição pode ser aplicado a qualquer Conteúdo Aberto distribuído com a utilização desta licença.

3. Oferta e Aceitação: Ao utilizar o Conteúdo Aberto você aceita os termos desta Licença.

4. Consentimento e Consideração: Em consideração ao aceite da utilização desta Licença, os Contribuintes concedem uma licença perpétua, mundial, livre de royalties e não-exclusiva com os termos exatos desta Licença de Uso, o Conteúdo Aberto.

5. Representação de Autoridade para Contribuição: Se estiver contribuindo com material original como Conteúdo Aberto, Você afirma que Suas Contribuições são uma criação originalmente Sua e/ou que Você possui direitos suficientes para obter os direitos contidos nesta Licença.

6. indicação de Direitos Autorais da Licença: É necessário a parte relacionada a INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS desta Licença para incluir o texto exato da INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo Aberto que estiver sendo copiado, modificado ou distribuído e é necessário acrescentar o título, a data dos direitos autorais e o nome do detentor dos direitos autorais à INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo Aberto original Distribuído.

7. Uso da Identidade do Produto: Você concorda em não usar qualquer Identidade do Produto, inclusive como indicação de compatibilidade, a não ser que expressamente licenciado em outro Contrato independente como o proprietário de cada elemento dessa Identidade do Produto. Você concorda em não indicar compatibilidade ou adaptabilidade com qualquer Marca Registrada em conjunto com um trabalho contendo Conteúdo Aberto, a não ser que expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário dessa Marca Registrada. O uso de qualquer Identidade do Produto em Conteúdo Aberto não visa a desrespeitar a propriedade dessa Identidade do Produto. O proprietário de qualquer Identidade do

Produto usado em Conteúdo Aberto deve manter todos os direitos títulos e interesses da Identidade do Produto.

8. Identificação: Se você distribuir Conteúdo Aberto deve indicar claramente que partes do trabalho distribuído são Conteúdo Aberto.

9. Atualizando a Licença: A Wizards ou seus Representantes designados podem publicar versões atualizadas desta Licença. Você pode utilizar qualquer versão autorizada da Licença para copiar, modificar e distribuir qualquer Conteúdo Aberto originalmente distribuído sob qualquer versão desta licença.

10. Cópia desta Licença: Você DEVE incluir uma cópia desta Licença em cada cópia do Conteúdo Aberto que Você Distribuir.

11. Uso dos Créditos do Contribuinte: Você não pode comercializar ou anunciar o Conteúdo Aberto utilizando o nome de qualquer Contribuinte, a não ser que você possua uma permissão por escrito do Contribuinte para fazer isso.

12. Impossibilidade de Cumprimento: Se for impossível para Você cumprir com quaisquer dos termos desta Licença em relação a algum ou a todo o Conteúdo Aberto devido ao estatuto, ordem judicial ou regulamentação governamental, você não poderá utilizar qualquer Material do Conteúdo Aberto afetado dessa forma.

13. Término: Esta Licença terminará automaticamente se Você falhar no cumprimento de todos os termos aqui contidos e não conseguir reparar essa ruptura dentro de 30 dias, após tomar conhecimento dela. Todas as sub-licenças devem ignorar o término desta Licença.

14. Emenda: Se quaisquer cláusulas desta Licença forem mantidas como não-obrigatórias, devem ser emendadas de forma tal que passem a ser obrigatórias.

15. Indicação de Direitos Autorais

Licença de Jogo Aberto v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Documento de Referência do Sistema Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathanm Tweet, Monte Cook, Skip Williams, baseado no material original por Gary Gygax e Dave Arneson