

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS – CCH
ESCOLA DE BIBLIOTECONOMIA

RICARDO ALVES JOSÉ FILHO

O Livro de *Role-playing game*:
uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação

Rio de Janeiro

2014

RICARDO ALVES JOSÉ FILHO

O Livro de *Role-playing game*:
uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Biblioteconomia da Universidade
Federal do Estado do Rio de Janeiro, como
requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Biblioteconomia.

Orientação: Prof. Dr. Gustavo Silva Saldanha.

Rio de Janeiro

2014

J831 José Filho, Ricardo Alves.
O Livro de *Role-playing game*: uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação/ Ricardo Alves José Filho – Rio de Janeiro: 2014.
126 p.: il.; color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

Orientador: Prof. Gustavo Silva Saldanha

1. História do Livro. 2. Interação Social. 3. *Role-playing games*.
I. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Escola de Biblioteconomia. II. Saldanha, Gustavo Silva. III. Título.

CDD – 22ª ed. 010.4279393

RICARDO ALVES JOSÉ FILHO

O Livro de *Role-playing game*:

Uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação.

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Biblioteconomia da Universidade
Federal do Estado do Rio de Janeiro como
requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em _____ de _____ 2014.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gustavo Silva Saldanha (Orientador)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Alberto Calil Elias Junior (Avaliador)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Me. Fabiano Cataldo de Azevedo (Avaliador)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Kátia Rosana, que sem ela eu literalmente não estaria aqui por inumeráveis motivos.

À minha namorada, Rachel Pereira, por me “salvar”, e continuar me salvando dia após dia.

Aos meus amigos, que são minha verdadeira família, provando que nome e DNA não significam nada. Tantos nomes, que prefiro manter assim e não correr risco de esquecer algum.

À Raiysha, Nina e Nitta que não me deixaram desistir.

À Gary Gygax e Dave Anerson, que trouxeram o RPG até aqui e fizeram com que muitas aventuras fossem e sejam vividas a todo momento. Incontáveis histórias ao decorrer do tempo.

À Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma que me trouxeram à Lenda.

Aos mestres Masami Kurumada, Akira Toriyama e Yoshihiro Togashi por me darem uma infância com lições que levarei para vida toda.

À Walt Disney, por toda a fantasia.

À John Tolkien, por todo seu conhecimento se tornar a maior das cruzadas.

À rede Manchete, por nos dar acesso a imensas jornadas insonháveis.

À Biblioteconomia por me escolher, já que sabemos que não somos nós bibliotecários que a escolhemos, e sim, somos escolhidos por ela.

Aos meus professores, que trouxeram todos uma lição.

E, a UNIRIO em si, por me ensinar que nada vem fácil.

“Merece a morte! Acho que sim. Muitos dos que vivem merecem a morte. E alguns dos que morrem merecem a vida. Podes dar-lha? Então não te mostres tão empenhado em distribuir a morte como julgamento. Pois nem os mais sábios conseguem ver todos os fins.”

(Gandalf, o cinzento - J.R.R. Tolkien)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar uma análise filosófica e bibliológica sobre os livros de *Role-playing games*, ou RPGs, observando sua principal característica, o hipertexto e seu principal objetivo, a interpretação. Tendo sido criado há quarenta anos, o jogo de RPG trouxe para a área literária um novo tipo de livro. Tais livros, inicialmente tidos como manuais ou guias de jogo, se desenvolveram, absorvendo novas características e criando elementos para auxiliar na recuperação da informação de seus usuários de forma incomum. O estudo aqui realizado trará a história do RPG e de seus livros para que haja uma compreensão desta já comentada evolução, assim como uma história do crescimento do próprio livro. Com a análise concluída tomando como base o método bibliográfico escolhido foi feito um estudo bibliológico dos elementos contidos nos livros de RPG e a partir desta, uma comparação com outras categorias de livros em que o objeto de estudo, os livros de RPG, são equiparados. É feito um estudo do uso do hipertexto nestes livros, característica predominante nestas obras e também fora do mundo virtual, com o uso de sumários, índices, notas, imagens etc. Uma extensiva análise de autores que trabalham com o tema do hipertexto permite uma verificação de suas capacidades *offline* presentes por muito tempo antes da criação da mídia digital. Por fim uma rápida avaliação do hipertexto contido nas obras de RPG, com exemplos práticos e simples para que haja total compreensão do usuário.

Palavras-chave: Livro. *Role-playing games*. Bibliologia. Hipertexto.

ABSTRACT

This work has, as objective, to present a philosophical and bibliological analysis on Role-playing games' books, studying their main characteristic, that is, the hypertext, and its main objective, the role-play itself. Created over forty years ago, RPGs have brought to their literary field a new kind of book. Those books, first held as manuals or game guides, have developed absorbing new traces and creating elements to better help on the recovery of its users information in a rather uncommon manner. The study here presented will go over the history of RPG and its book so that we may better comprehend its previously mentioned evolution. After the analysis, based on the chosen bibliographic methodology, a bibliological study of the elements in an RPG book and, through this, a comparison to other book categories with which our study object - the RPG - is matched. We thus undertake a study of hypertext usage throughout the aforementioned books, a predominant trait in these oeuvres both in and outside the virtual world, such as tables of contents, indexes, notes, pictures, etc. An extensive analysis of the authors that study the hypertext allows us to verify their offline capabilities, that have been around for long before the existence of digital media. Lastly, we will undergo through a brief evaluation of the hypertext contained in RPG works, with simple and practical examples, so that we achieve complete understanding from our user.

Keyword: Book. Role-playing games. Bibliology. Hypertext.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Justificativa	11
1.2 Objetivos e Problemas de Pesquisa	12
1.3 Procedimentos metodológicos	13
2 LIVRO: ALGUNS CONCEITOS	16
2.1 História do livro	19
2.2 Tipos de livros	23
2.3 Livros de RPG	25
3 O <i>ROLE-PLAYING GAME</i>: HISTÓRICO E DEFINIÇÃO	27
3.1 O que é o RPG	27
3.1.1 Inspiração	30
3.1.2 Criação	32
3.1.3 Personagens	34
3.2 Histórico	36
3.2.1 Jogos e interpretação	46
3.2.2 Mitologia no RPG: uma influência “real”	47
3.2.3 J.R.R. Tolkien; C.S. Lewis; Robert E. Howard	48
3.3 O predecessor: os wargames	50
3.4 Anos 1980: Zelda e Final Fantasy	52
3.5 Massive Multiplayer Online RPG	53
3.6 Novo século	55

4 O LIVRO DE RPG	57
4.1 O livro de RPG descrito	57
4.2 Histórico	57
4.3 Funções	58
4.4 O hipertexto: a principal característica do livro de RPG	64
4.5 Categorização bibliológica do livro de RPG	67
4.6 Leitura e interpretação: o interpretar como jogar	69
4.7 O livro de RPG e sua identidade	70
5 O HIPERTEXTO: UMA ANÁLISE	72
5.1 Histórico	72
5.1.1 Otlet e o livro universal	75
5.1.2 Bush e Nelson, os “pais” do hipertexto	77
5.1.3 O hipertexto digital	79
5.2 O hipertexto de Lévy	81
5.3 O trabalho do hipertexto	85
5.3 O hipertexto e interpretação nos livros de RPG	90
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O LIVRO DE RPG NO SÉCULO XXI. NOVAS FUNÇÕES OU VELHAS HISTÓRIAS DE UM USO SIMBÓLICO?	99
ANEXO A: REGRAS SIMPLES PARA JOGO DE RPG.	110
ANEXO B: EXPLICAÇÃO DA LICENÇA ABERTA D20.	113
ANEXO C: IMAGENS HISTÓRICAS RELACIONADAS AO RPG.	116
ANEXO D: A EVOLUÇÃO DE DUNGEONS & DRAGONS.	122

1 INTRODUÇÃO

O *Role-playing Game* (RPG), é um jogo voltado para interpretação de personagens em histórias pré-criadas e que se desenvolvem ao decorrer da partida formando uma nova história completamente imprevisível. O RPG utiliza-se, desde sua criação, de livros tutoriais que ensinam como jogar o jogo, como livros de regras e manuais de instruções. Porém com o tempo estes livros ganharam modelações próprias, utilidades únicas e diferentes de apenas instruir regras e objetivos.

O tema foi selecionado pela familiaridade do autor com suas obras, também pela conexão e pelo uso destas na prática. A observação do elemento hipertextual sendo utilizado junto, e favorecendo, na interpretação ao criar-se o jogo e jogá-lo atraiu a atenção e a vontade de estudo. A ideia de trabalhar sobre o RPG existia desde o ingresso no curso de biblioteconomia, porém, pela falta de conhecimento na área, o modo em que seria trabalhado o tema ainda era desconhecido. Com o tempo, e conhecimento adquirido, foi decidido como seria realizado o estudo, voltado este para os livros de RPG *per se*.

“Normalmente um livro de RPG contém a descrição da ambientação e um sistema de regras. Em geral, este é o módulo básico, que pode vir a ser ampliado em publicações complementares, chamadas complementos ou suplementos.” (BETTOCCHI, 1999, p. 6). As ambientações podem ter as mais variadas inspirações: fantasia, mitologia, história, ficção-científica, cinema, histórias em quadrinhos, seriados de TV, literatura, realidade cotidiana. É possível qualquer tipo de combinação, e muitas vezes um sistema de regras para uma dada ambientação pode ser usado para outra ambientação, e vice-versa.

Os livros de RPG contém elementos comuns a diversos outros livros e outros únicos a ele mesmo e “estes elementos (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são ‘janelas’ ou ‘links’ de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias [...]” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 5). Pavão (1999 *apud* Bettocchi, 2003) diz que no livro de RPG, texto e imagem existem não para serem consumidos acriticamente, mas para serem, “pilhados” pelo sujeito a fim de serem reconstruídos de acordo com suas experiências cotidianas, permitindo a concepção de novas imagens e novos textos e a recriação da realidade.

Estas “novas utilizações” de antigos elementos, como sumário, quadros e figuras, dão características específicas aos livros de RPG que os tornam livros com uma bibliologia única, um hipertexto diferenciado. A análise bibliológica parcial destes livros determinará as atuais

atribuições dadas a eles e, do mesmo modo, uma separação destes livros de outros tipos como similares, como livros de contos ou livros de referência.

Um exemplo destas utilizações é dado por Bettocchi (1999, p. 5) quando diz que a clareza gráfica do livro refere-se à reprodutibilidade técnica para um livro de miolo preto e branco e sua expressividade narrativa refere-se à capacidade de transmissão de informação sobre as características visuais e sociais da época retratada ainda que sofrendo adequações à sintaxe gráfica dos livros de RPG e ao gosto estético do público alvo, tendo estes que, por obrigação, agradar seu público e os usuários destes.

1.1 Justificativa

O objeto de estudo, o livro de RPG, foi escolhido como tema pelo contato que ele possui com seus usuários. Sendo usado como consulta em sua maior parte, os livros de RPG possuem uma interatividade com o usuário diferente de outras obras que possuem este mesmo atributo, como referência ou guias. Essa interatividade faz com que a consulta a eles torne-se atrativa, utilizando-se sempre dos efeitos visuais tomados por imagens.

As características em comum dos livros de RPG, com outros tipos de livros, fazem com que eles sejam diversas vezes tomados como outros livros, como livros de aventura, livros-jogo e afins, porém um estudo mais profundo da filosofia dos elementos do livro de RPG permitirá uma análise mais fidedigna das características bibliológicas dos livros aqui estudado.

A análise bibliológica, trabalhada como proposta por Houaiss (1967), destes livros, porém num âmbito mais filosófico, por sua utilização, do que físico, por seu material, permitirão uma melhor identificação. Esta será útil para fazer valer, principalmente, as duas Leis ditadas por Ranganathan (2009), diretamente relacionadas aos usuários, “a cada livro seu leitor” e “a cada leitor seu livro”, já que o conhecimento do bibliotecário sobre estas obras facilitará a recomendação a um usuário que a tenha como desejo.

Logo, um trabalho que demonstre as características bibliológicas do livro de RPG, principalmente as únicas, é de extrema utilidade para bibliotecas que os possam tê-los em seu acervo. As referências literárias encontradas nos livros de RPG também devem ser levadas em consideração, podendo ser de utilidade para bibliotecas especializadas. Uma análise sobre estas características específicas deve ser feita para avaliar uma nova possibilidade de utilização destas obras.

Por fim, deve-se avaliar como os usuários destes livros os utilizam para, então, verificar se toda esta pesquisa tem utilidade prática ou apenas teórica, afinal o estudo visa a melhoria para os usuários assim como para os bibliotecários que trabalham com este tipo de livro.

1.2 Objetivos e Problemas de Pesquisa

Este estudo tem como objetivo analisar as características bibliológicas dos livros de RPG. Um histórico evolutivo é necessário para compreensão da mudança do livro de RPG desde seu princípio como simples instruções até o dinamismo e interatividade que possui atualmente.

O estudo do hipertexto nos livros de RPG será trabalhado. “Isto quer dizer que, num hipertexto, as informações não são absorvidas de forma linear, umas após as outras, mas de forma simultânea e fragmentada, de modo similar ao funcionamento do cérebro humano.” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 7). A interação livro-usuário é outro relevante ponto de pesquisa para este trabalho, que se pretende demonstrar que o livro de RPG possui características únicas.

O modo em que os signos são utilizados na sua elaboração e o *design* dos livros será também avaliado de modo que o estudo do visual e a importância deles na utilização dos livros na mão de seus usuários.

Mas se é no deslizamento entre significante e significado que o poder se infiltra, congelando o signo, é aí, também, que se pode – e se deve – trapacear a linguagem, jogar com ela e com os signos: não na mensagem, mas no uso de seus códigos formais – o visível. (BETTOCCHI; KLIMICK, 2010, p. 2).

Um histórico do jogo de RPG também será realizado para que seja avaliada a necessidade ou não da evolução do livro de RPG como instrumento para seus usuários. Este histórico dará uma base para verificar a evolução do livro de RPG como um todo, como já foi dito.

Será também discutido o livro de RPG *per se*, como o mesmo é interpretado, sua utilização “em jogo” e se as funções do livro de RPG continuam as mesmas desde sua criação em meados dos anos 70 até hoje no século XXI.

Diante do exposto, o objetivo geral é:

- Analisar profundamente o livro de RPG. Verificando seus elementos bibliológicos com enfoque no hipertexto e na interpretação, ferramentas altamente trabalhadas nestas obras.

Para resolução do objetivo geral proposto, os seguintes objetivos específicos serão tecidos:

- Traçar o histórico do RPG e de seus livros para uma conceituação dentro do universo de sua utilização;
- Traçar um histórico do livro e de seus formatos para uma base histórica e observação de sua evolução;
- Estudar o hipertexto, principalmente sua aplicação em meios físicos;
- Avaliar o uso do livro para interpretação, sua interação com o usuário.

1.3 Procedimentos metodológicos

Para realizar este estudo será feita uma investigação bibliológica parcial, tendo como foco não os elementos materiais e sim os literários além de uma análise literária sobre os referidos livros. Um estudo da bibliologia dos livros com base nos elementos apresentados por Antônio Houaiss em seu “Elementos da bibliologia” e uma diversificação delas nos livros de RPG para que o mesmo possa ser avaliado.

Para a verificação dos elementos será utilizado também o livro de Emanuel Araújo, “A Construção do livro” e os dicionários de Murilo Bastos da Cunha e Cordélia Cavalcanti, “Dicionário de biblioteconomia e arquivologia” e o “Dicionário do livro: da escrita ao livro eletrônico” de Maria Isabel Faria e Maria da Graça Pericão. Um estudo mais filosófico do livro será feito com a obra de Alberto Manguel, “Uma história da leitura”.

Uma explicação histórica sobre o RPG será feita com os livros: “*Heroic Worlds*” de Lawrence Schick e “*30 Years of adventure – a celebration of Dungeons and Dragons*”, publicado pela *Wizards of the Coast*. Uma visão da interpretação se dará com “*Beyond Role and play*”, reunindo artigos da conferência finlandesa de RPG, a RopeCon. Além de artigos de Batista e Saldanha, Flávio Andrade etc.

Uma visão maior do conteúdo dos livros será feita com os trabalhos de Andréa Pavão em seu “A aventura da leitura e da escrita entre mestres de *Role-playing Game* (RPG)” e as teses e dissertações dos doutores Eliane Bettocchi e Carlos Klimick, ambos trabalham com RPG no Brasil desde sua chegada em maior escala no início dos anos 90. O trabalho de

Bettocchi, como doutora em *design* auxiliará a visão dos elementos contidos nos livros, enquanto o de Klimick, doutor em letras, mostrará o caminho e a influência sobre os usuários.

Outros autores também trarão base para o estudo, como textos de Roger Chartier, Ítalo Calvino, Rogério Duarte e Ana Virgínia Pinheiro no âmbito da biblioteconomia e da bibliologia. Enquanto os trabalhos de Luiz Wagner Schmit, Francisco de Assis Nascimento Junior, Flávio Andrade, e os textos de Eliane Bettocchi e Carlos Klimick juntos com o blog de Luciano Mota Bastos tratarão sobre o RPG em diversos aspectos.

Uma abordagem histórica do hipertexto se fez necessária, com os textos de Monteiro, Dias, Santos, os Brennand e outros. Enquanto os trabalhos de Silva Neto, Maciel, Dziekaniak, Monteiro e Freire, e mais, permitiram um estudo extensivo do funcionamento prático e conceitual do assunto hipertexto. Pierre Lévy trará uma visão mais aprofundada do hipertexto e sua utilização.

Tendo sido feita toda a pesquisa bibliográfica, uma discussão filosófica será feita sobre o livro de RPG, sobre como é conceituado atualmente e uma visão de um outro conceito de livro contido nos livros de RPG, uma visão mais dinâmica e interpretativa. Uma observação de suas funções desde sua criação em comparação com sua utilização atual.

O método de pesquisa de análise bibliológica sobre seus elementos foi selecionado por ser, possivelmente, o mais capaz de avaliar o objeto de estudo. Um livro com uma tipologia diferente poderia gerar uma indexação incorreta, e com isso, uma análise de assuntos que atrapalharia sua classificação e também sua catalogação. Ademais, além da questão prática do trabalho bibliotecário há a questão filosófica sobre a identidade do livro de RPG, em que seu aspecto como uma obra única se perde ao ser tomado como outra obra, mesmo que similar.

O problema em que repousa numa identificação incorreta dos livros de RPG pode, à primeira vista, ser solucionado com uma verificação de seus elementos bibliológicos e comparando-os com os dos livros tidos como “semelhantes”, àqueles que causam confusão ao possuírem aspectos similares e, portanto, podendo trazer uma identidade incorreta ao objeto de estudo.

A ideia de estudo surgiu quando fora observada a quantidade de informação contida nos livros de RPG. Um trabalho sobre o tema RPG em si, era a concepção inicial. Entretanto, após avaliar o trabalho de conclusão de curso de Rita de Cássia Barros, onde a autora defende os livros de artista, foi trazida a tona idealização de um trabalho similar sobre o livro de RPG. Após algumas pesquisas, foi visto o contraste e a sub-identidade que lhe é dada, fomentando o desejo pelo estudo de sua identidade própria, dando início a essa investigação.

Para tal análise, em primeira mão foram selecionados as obras mais influentes na área dos livros de RPG. Tendo como visão dois aspectos importantes, o histórico e as vendas (com isso sua utilização), foi decidido pautar-se no histórico já que ao levar em conta as vendas acabaria por incluir os livros num patamar de obras parecidas fisicamente, pois, como na literatura, há períodos em que certos tipos de livros de RPGs (de sistemas) são mais vendidos que outros, diminuindo a possível versatilidade.

Portanto, fora escolhido manter a avaliação sobre os maiores nomes do RPG, com a observação sobre suas obras mais recentes. Para tal medição levou-se em conta o histórico destas e sua importância na evolução histórica do RPG, tanto como jogo quanto como obra física, são estes: “*Dungeons & Dragons 4th*”, “*Vampire: the Requiem*”, “*Vampire: 20th Anniversary Edition*”, “*Shadowrun*”, “GURPS: Módulo básico” e “*Pathfinder: Roleplaying game*”. Este último é uma obra recente no mundo do RPG, porém trás em seu conteúdo a força que “*Dungeons & Dragons 3 ed.*” trouxe, do mesmo modo como a escolha de duas obras de Vampiro, já que sua edição de aniversário revive a mais utilizada de suas edições, como será relatado a frente.

Os livros não foram observados individualmente tendo seus elementos verificados em separado. As obras foram vistas como um todo e seus elementos analisados por seu conteúdo e significância, podendo assim gerar uma análise mais abrangente dos elementos contidos nos livros de RPG como identidade própria.

2 LIVRO: ALGUNS CONCEITOS

“Livro é uma publicação não-periódica impressa, contendo um mínimo de 49 páginas, excluindo-se as capas¹”. Esta conceituação dada pela UNESCO (1965, tradução nossa) retrata as condições para que um documento seja considerado oficialmente um “livro”, entretanto um livro de verdade é muito mais que um punhado de páginas com regras formais de ordenação.

O livro é um artefato que acompanha a humanidade há milênios, documentando seu conhecimento, de forma livre ou não. Alguns autores como Silveira (2008, p. 13 *apud* BARROS, 2012, p. 19) pensam no livro como um objeto, não uma obra literária. “A obra literária é de escritores, pesquisadores, publicadores. O livro é de artistas, artesãos, editores.” Porém tal pensamento não é unânime, Pinheiro (2003) exalta o livro onde diz que a exegese de seu significado leva à consideração de seu conteúdo e de sua forma - o interior e o exterior, o alegórico e o superficial, o espírito e o corpo o que leva a duas ciências, a bibliologia e bibliografia.

“A origem é remota, mas não anterior, é obvio, à invenção pelo homem da representação gráfica das idéias, da escrita, em suma.” (HOUAISS, 1967, p. 27). O livro nasceu da necessidade da humanidade de registrar suas experiências e dados mercantes, provavelmente vinda dos fenícios e sumérios. Duarte e Fragoso (2004, p. 166) afirmam que a ligação das pessoas à comunicação trouxe o nascimento do livro, como uma necessidade não apenas matemáticas ou históricas, mas sim humanas.

O inventor das primeiras tabuletas escritas deve ter percebido as vantagens que essas peças de argila ofereciam sobre manter a memória no cérebro: primeiro, a quantidade de informação armazenável nas tabuletas era infinita - podiam-se produzir tabuletas *ad infinitum*, ao passo que a capacidade de lembrança do cérebro é limitada; segundo, para recuperar a informação as tabuletas não exigiam a presença de quem guardava a lembrança. De repente, algo intangível - um número, uma notícia, um pensamento, uma ordem - podia ser obtido sem a presença física do mensageiro; magicamente, podia ser imaginado, anotado e passado adiante através do espaço e do tempo. (MANGUEL, 2008, p. 101).

Desde então, mesmo passando por muitas modificações, uma coisa permanece invariável e está é a função primordial do livro que é ser o receptáculo do conhecimento humano. O livro, seja como for, seja com qual objetivo tenha sido criado, resguarda o conhecimento daquela pessoa que o escreveu e não apenas isso, do mesmo modo ele guarda a

¹A book is a non-periodical printed publication of at least 49 pages, exclusive of the cover pages [...] (UNESCO, 1965).

“sombra” da experiência do autor, seu passado, estando ele descrito ou não naquela obra guardando toda a memória da humanidade, seja por inscrição direta ou pela experiência passada por estes.

Os livros conservam energia mental, o conteúdo dos livros passa a outros livros quando eles mesmos são destruídos e toda criação bibliológica, por mais original e poderosa que seja, implica redistribuição, combinação e novas amalgamações dos dados anteriores. (OTLET, 1934, p. 422-423 *apud* SANTOS, 2007, p. 58).

Portanto cada livro não é apenas “aquele” livro, e sim, um apinhado de outras obras que vem da alma daquele escritor que transpassa em sua obra sua vivência literária ou prática, conforme o livro que escreve.

Os elementos e os princípios da composição são manipulados, consciente ou inconscientemente, para exprimir idéias. As variações de direção, movimento e espessura da linha podem conter informações acerca de intenções emocionais e sensoriais. Da mesma forma, as cores carregam em si códigos simbólicos que podem depender não somente da percepção visual, mas também do acervo cultural do indivíduo. As relações de proporção e o uso da perspectiva podem informar sobre determinadas circunstâncias psicológicas, históricas e sociais. Tanto a manipulação quanto a percepção dessas informações varia de acordo com a época e a situação social em que se inserem artistas e espectadores. Desta maneira se desenvolvem, ao longo da história, diferentes idéias de arranjo da composição, os estilos de representação – geométrico, clássico, naturalista, maneirista, barroco, impressionista, expressionista, etc. (ARGAN, 1968 *apud* BETTOCCHI, 2000, p. 3).

Assim, como já foi dito, os valores do autor, querendo ele ou não, passam para seu texto, independente dele ser um erudito ou apenas um mercador que registra entrada e saída de barcos, sua vivência é marcada em sua escrita.

Claro que para a sobrevivência do livro o fator essencial foi a sociedade. O livro, ou sua cultura, não sobreviveria em uma sociedade que fosse incapaz de recebê-lo, não implicitamente uma sociedade iletrada, mas sim uma sociedade que não tenha como objetivo crescer policiando as letras, ciências ou artes.

O registro de dados não impulsionaria a evolução literária, apenas manteria notações de gado, plantio ou negócios, tendo seus registros históricos e culturais desaparecidos do fluxo do tempo, o que talvez tenha ocorrido com muitos povos e “[...] nada impede que ele [o livro] haja aparecido ao mesmo tempo em várias regiões do globo como o fruto mais saboroso das civilizações chegadas ao ponto de madureza convinável.” (SAMARAN *apud* HOUAISS, 1967). Contudo apenas os que exploravam os livros ao seu máximo cresceram e passaram a frente sua cultura, sendo outros esquecidos.

Ademais, todos os sistemas de escritas conhecidos – e possivelmente os ainda desconhecidos – têm como objetivo a comunicação dentre aqueles que compreendam sua linguagem, utilizando-se dos signos contidos neles, utilizando “uma espécie de harmonia visual do espaço, refletida no traçado mesmo de cada um dos caracteres (forma, tamanho, espessura) e em sua combinação interna (direção, distância entre os signos, entrelinhamento). (ARAÚJO, 2008, p. 279).

“A fim das contas, o texto escrito busca o equilíbrio, podendo ele ser quebrado ou não para ‘que resulte em **comunicação imediata, cômoda e visualmente agradável entre o autor e seus leitores.**” (ARAÚJO, 2008, p. 373, grifo nosso).

A interpretação é outro fator que deve ser levado em consideração ao se trabalhar com os livros. O autor escreve sua obra com certa finalidade, esta pode ser modificada mesmo antes do livro chegar aos leitores, pelo editor, e ainda há o usuário final, que tomará o significado daquela construção visto por seus olhos e por sua experiência. Por exemplo, Pereira (2007, p. 74) cita o romance *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, no qual a traição da personagem Capitú sobre seu marido Bentinho fica ao critério da interpretação daquele que lê.

Diversos autores aproveitam-se desse entrelace entre interpretação e interpretador. Neles encontramos o deslize entre significante e significado, para manipular a história e como diz Bettocchi (2010, p. 2) trapacear com a linguagem, jogar com ela e com os signos, mudando o uso dos seus códigos formais, o visual.

Outro exemplo disto retorna quando citamos leituras públicas feitas por recitadores de poesias, jograis ou apenas um escolhido ocasional para leitura. A ênfase do leitor pode, e deve modificar o significado do texto pela variedade de expressões dentre os “contadores de histórias”, por isso pode-se afirmar que uma peça de teatro, uma cerimônia religiosa ou um jogo de RPG nunca será igual ao anterior, mesmo sendo todos pautados em um material informacional fixo, ou seja, escrito. Manguel (2008, p. 69) afirma que o sucesso ou o fracasso das leituras públicas realizadas pelos jograis dependiam, em larga escala, da capacidade do intérprete em variar suas expressões, tornando o texto imprevisível, já que o tema habitualmente era conhecido dos ouvintes.

Leituras públicas informais em reuniões não programadas eram ocorrências bastante comuns no século XVII. Parando numa estalagem durante sua busca do errante dom Quixote, o padre que queimou tão diligentemente os livros da biblioteca do cavaleiro explica aos circunstantes como a leitura de novelas de cavalaria afetou a mente de dom Quixote. O estalajadeiro não concorda com tal afirmação, confessando que gosta muito de escutar essas histórias em que o herói luta valentemente contra gigantes, estrangula serpentes monstruosas e derrota sozinho exércitos enormes, Diz ele: "Na época da colheita, durante as festividades, muitos trabalhadores reúnem-se aqui e há sempre uns poucos que sabem ler, e um deles pega um desses livros nas mãos e mais de trinta amontoam-se em torno dele, e

ouvem-no com tanto prazer que nossos cabelos brancos ficam jovens de novo". A filha dele também faz parte da platéia, mas não gosta das cenas de violência; prefere "escutar as lamentações que o cavaleiro faz quando suas damas estão ausentes, o que às vezes me faz chorar de pena deles". Um viajante que carrega consigo várias novelas de cavalaria (as quais o padre quer queimar de imediato) leva também na bagagem o manuscrito de uma novela. Um pouco a contragosto, o padre concorda em lê-la em voz alta para todos os presentes. O título da novela é, apropriadamente, O impertinente curioso e sua leitura ocupa os três capítulos seguintes, enquanto todos se sentem livres para interromper e comentar à vontade. (MANGUEL, 2008, p. 70).

Nesse trecho Manguel mostra como a leitura pública pode modificar um texto, tanto pela expressão do leitor e, talvez principalmente, pela absorção e intervenção do ouvinte. O mesmo ocorre com os jogos de RPG, pois o jogo objetiva por “desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre. Uma narrativa vai sendo assim, construída, oral e coletivamente.” (PAVÃO, 1999, p. 3). Este assunto será trabalhado mais a frente.

2.1 História do livro

O conceito do livro já foi abordado neste trabalho, porém um breve histórico de sua origem é necessário antes da abertura do próximo tema: “tipos de livros”. Uma avaliação histórica do livro em si ajuda o entendimento de sua evolução, mostrando assim que a mudança dentro do campo bibliológico é uma constante e uma peça importante para a melhoria do material como um todo, um crescimento, uma seleção natural aprimora as obras como na natureza. O mesmo ocorre com os livros de RPG, que se modificaram em seus curtos 40 anos, o que será visto a frente.

Já amplamente conhecida, a origem da escrita humana vem das imagens nas cavernas. Chamadas escritas pictográficas (*pictu* = imagem, pintado e *graphia* = descrição, escrita) serviam para marcar os eventos ocorrentes do dia, como suas caçadas, os animais que viam ou pequenos detalhes de suas culturas, talvez mesmo rituais.

Começando pela expressão pictográfica – os desenhos pré-históricos – a escrita evoluiu para a ideográfica, em que se utilizavam símbolos (seres materiais com os quais se relacionava o homem) para representar idéias abstratas. Depois, evidenciou-se a escrita fonográfica, de que são exemplos os signos criados pelos fenícios: caracteres representando os sons com que se designavam objetos e idéias. [...] A combinação dessas três formas (a representativa, a simbólica e a fonética) acabou resultando no hieróglifo. Essa palavra imediatamente nos remete ao Antigo Egito, com suas inscrições enigmáticas, ainda hoje fascinando estudiosos e peritos. (DUARTE; FRAGOSO, 2004, p. 166).

Importante também são os suportes e os formatos de livros ao decorrer da história. O hieróglifo egípcio era costumeiramente escrito em papiro, um “tipo de papel”, produzido com o interior do caule de uma planta homônima que “[...] condicionou bem a forma que então entrou em uso para o livro, a do *kýlindros* grego ou do *volumen* latino.” (HOUAISS, 1967, p. 72).

Tentou-se reproduzir nos papiros a linha em estoiquedo², mas a liberdade da escrita cursiva rompeu esse esquema construtivo em benefício da legibilidade, i.e., da leitura imediata e cômoda. Gradualmente passou-se a separar as palavras e introduziu-se a pontuação. (ARAÚJO, 2008, p. 380).

Esse tipo de escrita, afirma Manguel (2004, p. 30), que não distinguia maiúsculas e minúsculas, nem usava espaços nem pontuação, servia aqueles que liam em voz alta, pois ao leitor a separação servia a seu propósito e aos ouvintes desembaralhar o texto que parecia aos olhos uma lista contínua de signos. A *scripto continua* sofreria modificações, como dita por Araújo acima, tendo suas palavras separadas e recebendo pontuação.

Logo o papiro daria lugar ao pergaminho, material aperfeiçoado em Pérgamo por Eumenes II, já que os reis do Egito, os Ptolomeus, onde havia a melhor fonte de papiro, monopolizavam as vendas do material. O rei de Pérgamo ordenou que estudassem um novo material para a inscrição de livros, e fora aperfeiçoado o pergaminho, batizado de acordo com o reino, feito de peles de animais, normalmente ovelha ou cabra, abundantes na região.

A resistência e facilidade de obtenção de material para o pergaminho, fez com que rapidamente o papiro fosse substituído. Posteriormente, o mesmo viria a acontecer com o rolo, quando o códice, formato que usamos até hoje, surgiu.

Comportava o corte em formato igual, e as fôlhas, reunidas por um lado, originavam cadernos, que, reunidos, davam o livro quadrado ou oblongo de dimensões práticas, cômodo para o manuseio, folhável, consultável em passagens várias com o mínimo de esforço e fechável instantaneamente, com proteção excelente. Estava achado o formato e a estrutura do livro que subsiste até hoje. (HOUAISS, 1967, p. 73).

Manguel (2008, p. 30) afirma que, segundo Suetônio³, Júlio César foi o primeiro a dobrar um rolo em páginas, para despachos a suas tropas, formando assim os primeiros códices. Os cristãos primitivos adotaram o códice porque descobriram que era muito prático

²Estoiquedo (*stoikhédón*, ‘em fila’), cujos caracteres se alinhavam rigorosamente no sentido vertical, como numa folha datilografada sem espaço entre as palavras. (ARAÚJO, 2008, p. 380)

³Caio Suetônio Tranquilo [...] foi um escritor latino. Suetônio se situa num vasto escalão intermediário da literatura latina. Não teve a grandeza dos autores do apogeu, como Virgílio, Horácio, Cícero, Ovídio, Tito Lívio, aos quais foi posterior. Nem de Juvenal, seu contemporâneo. Foi amigo de Plínio, o Jovem. (WIKIPEDIA,2014d).

para carregar escondidos em suas vestes, já que seus textos eram proibidos pelas autoridades romanas.

O texto agora podia ser organizado segundo seu conteúdo, em livros ou capítulos, ou tornar-se ele mesmo um componente, quando várias obras menores eram convenientemente reunidas em um volume único de fácil manejo. Os desajeitados rolos possuíam uma superfície limitada - desvantagem da qual temos hoje aguda consciência, ao voltar a esse antigo formato de livro em nossas telas de computador, que revelam apenas uma parte do texto de cada vez, à medida que "rolamos" para cima ou para baixo. (MANGUEL, 2008, p. 75).

O códice tornou-se rapidamente o formato de maior perfeição para o livro, não que não houvesse outros, várias tentativas foram feitas, como livros sanfonados, quadriculados e o próprio rolo que persistiu por alguns séculos, porém a versatilidade do códice, o modo em que o texto era protegido e de fácil procura e recuperação da informação antes utilizada fez com que seu formato mantivesse basicamente o mesmo até o momento, com poucas alterações drásticas.

As bibliotecas tornaram-se tão importantes que até hoje é um dos principais meios de se desestabilizar uma cultura e o códice ajudou em muito para este crescimento e potencial. Como a invasão a Alexandria pelos romanos e como Lyons (2011, p. 15) cita também que quando o flagelo viking se abateu sobre a Europa setentorial, nos séculos VIII e IX, os ataques visavam a centros culturais, como os mosteiros. Ainda hoje bibliotecas são bombardeadas em invasões militares e livros são queimados em praças públicas.

O próximo “passo” da evolução do livro seria a universalização do papel, material que já era utilizado na China, dado a sua criação a Cai Lun, que utilizando redes de pesca, trapos de roupas e outros tecidos criou a polpa que ao secar daria origem ao papel. Este mesmo material foi passado aos árabes durante suas invasões ao oriente e depois repassado a Europa por meio da Espanha muçulmana. Acredita-se “[...] que em 1276 se estabeleceu uma fábrica de papel em Fabriano (Itália), levando esta cidade a tornar-se durante certo tempo o principal centro fornecedor para a Europa.” (ARAÚJO, 2008, p. 45).

Por aproximadamente dois séculos nada mudaria até que

[...] em algum momento da década de 1440, um jovem gravador e lapidador do arcebispado da Mogúncia, cujo nome completo era Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg (que o espírito prático do mundo dos negócios abreviou para Johann Gutenberg), percebeu que se poderia ganhar em rapidez e eficiência se as letras do alfabeto fossem cortadas na forma de tipos reutilizáveis, e não como os blocos de xilogravura então usados ocasionalmente para imprimir ilustrações. Gutenberg experimentou durante muitos anos, tomando emprestadas grandes quantias de dinheiro para financiar o empreendimento. Conseguiu criar todos os elementos essenciais da impressão tais como foram usados até o século XX: prismas de metal para moldar as faces das letras, uma prensa que combinava características daquelas

utilizadas na fabricação de vinho e na encadernação, e uma tinta de base oleosa - nada que já existisse antes. Por fim, entre 1450 e 1455 Gutenberg produziu uma Bíblia com 42 linhas por página - o primeiro livro impresso com tipos - e levou as páginas impressas para a Feira Comercial de Frankfurt. (MANGUEL, 2008, p. 78).

A Criação de Gutenberg revolucionaria o mundo de modo que apenas o surgimento do códice o fez. A velocidade e facilidade com que os livros eram criados e impressos era assombrosa, chamada mesmo de demoníaca por muitos. Certos povos sequer aceitavam a imprensa como, por exemplo, “o sultão otomano Bayezid II (reinou em 1481-1512) banuiu o material impresso do império em 1485. A importância artística, religiosa e moral vinculada a caligrafia pode ter sido um fator significativo nessa decisão [...]” (LYONS, 2011, p. 49).

O livro agora era produzido para todos, tendo o custo de produção reduzido drasticamente, do mesmo modo o tempo de fabricação. Com o maior acesso aos livros, a alfabetização aumentou em grande escala e as obras literárias começaram a fazer parte da vida de trabalhadores comuns, quando apenas os ricos letrados eram alfabetizados e tinham acesso a obras.

As Universidades que existiam desde o século XII agora poderiam receber outros que não filhos de nobres e aristocratas, fato que não viria a acontecer tão rapidamente devido à divisão social. Diversos estilos literários surgiriam para agradar o povo, as bibliotecas públicas nasceriam dando acesso para população à cultura e ao livro, mais do que nunca, se tornaria o maior bem de consumo e *status* da história do homem.

“Em fins do século XVIII, o mercado de livros experimentava uma explosão em vários gêneros. Edições elegantes e bem produzidas de obras clássicas surgiram lado a lado com a ficção de entretenimento, que tinha cada vez mais procura.” (LYONS, 2011, p. 110).

Por quinhentos anos a história do livro pouco se modificaria. A revolução das máquinas traria mais agilidade no processo de fabricação dos livros, assim como os novos métodos de fabricação de papel até as mais recentes técnicas, as de polpa de árvore, ampliaram ainda mais a publicação de livros ao redor do globo. O último salto, e mais recente, na história literária, veio com a informática e a internet.

“A revolução eletrônica, por fim, é a maior mudança desde o códice. Ela mudou a forma física do livro ao simplesmente remover o material de suporte tradicional: o papel.” (LYONS, 2011, p. 10). Como em todas as mudanças do livro, o que trás esta é também a praticidade e o acesso. Ao remover a obrigatoriedade da existência física do livro, este evolui novamente, mas desta vez para o mais novo formato: o *e-book*⁴.

⁴*E-book*: O livro eletrônico pode ser uma digitalização de uma outra obra já impressa, uma obra que será impressa e lançada juntamente com o livro digital ou ser totalmente virtual. A letra “E” vem de *eletronic*,

Entretanto o livro eletrônico ainda possui muitas contradições, que ainda mantêm o livro códice e físico altamente presente no mundo literário. Ironicamente os *e-books*, são como os antigos rolos, em que sua informação é rolada para ser revelada. Contudo, neste caso há outros métodos de buscar a informação sem ter que “desenrolar” todo o texto, como buscas e *hiperlinks*, que serão tratados mais a frente.

2.2 Tipos de livros

Os livros podem ser classificados de vários modos, sejam por estilo de escrita, por informação contida, por estilo literário e outras mais. Para este estudo será usada como base principal a classificação por elementos bibliológicos. Neste capítulo serão demonstrados alguns tipos de livros, para abordarmos posteriormente suas comparações quanto aos livros de RPG.

Para tal serão usados conceitos da bibliologia e da bibliotecnia, assim definidos por Houaiss (1967, p. 41):

- Bibliologia é a disciplina do livro que examina do ponto de vista de sua sistematização orgânica, e como um todo composto por materiais de suporte (folhas, cartões, pele, linha, cola), de elementos materiais de representação simbólica (tintas, furos – nos livros de Braille -, cortes), **de elementos de eficaz disposição dos símbolos (tipos, letras, imagens, objetos visuais e tácteis)**, afim de que a mensagem se possa consumir em sua finalidade de comunicação e expressão, com a completude possível;
- Bibliotecnia ou bibliotécnica é o corpo de técnicas e de conhecimentos relacionados com a produção do livro, do ponto de vista dos elementos materiais que o suportam (folhas, cartões, peles, linhas, cola) **e dos elementos matérias que feçoam sua representação simbólica (tintas, furos, cônes, manchas, medidas, formatos, ilustrações)**. (1967, grifo nosso).

Continuando o estudo de Houaiss (1967, p. 28) “a palavra “livro” se faz acompanhar de epítetos ou de adjuntos terminativos que permitam coloca-la numa daquelas possíveis distinções específicas ou defini-las para outros fins”.

No “Elementos da bibliologia”, Houaiss (1967, p. 28-34) dá centenas de exemplos de determinações do conceito livro, adiante há algumas delas:

demonstrando que é um material eletrônico apenas, assim como o *e-mail* (correio eletrônico) ou as *e-shops* (lojas eletrônicas, lojas virtuais).

Determinações do conceito – Com o vocábulo “livro” e um epíteto definem-se, frequentemente, já dissemos *supra*, finalidades: (1) “infantil”, para leitura ou uso de crianças; (2) “juvenil”, para leitura de adolescentes; [...] Ainda com o epíteto, o vocábulo “livro” pode indicar sua posição em relação à biografia do autor; (1) “raro”, de cuja edição restam poucos exemplares disponíveis ou conhecidos; (2) “raríssimo”, de cuja edição restam pouquíssimos exemplares, variando o conceito de “pouquíssimos” de acordo com a procura ou a necessidade de consulta; [...] Da área semântica há outras determinações, do que é exemplo a seguinte relação: (1) “acartonado”, isto é, cujo revestimento é feito com cartão ou papelão; (2) “abreviado”, o livro que teve seu texto resumido geralmente por meio de cortes; [...] Com a palavra “livro” e adjunto terminativo (substantivo ou adjetivo substantivado antecedido de preposição), seguido ou não de epíteto, ou com apostrofo, obtém-se, também, indicação: (a) de finalidade temática: (1) “de horas”, isto é, livro litúrgico que encerra orações ou práticas religiosas preconizadas para cada hora canônica do dia; (2) “de ofícios diários”, isto é, livro que encerra orações ou práticas religiosas para os diferentes dias do ano canônico; [...] Ampla nomenclatura também com substantivos autônomos ou com primitivos adjetivos qualificativos usados substantivamente, se liga ao livro. Relacionamos, sem pretensões exaustivas, a seguir uma lista, precedendo-a de algumas características essenciais para a definição eventual de cada uma das unidades: (a) sistemática: a noção se relaciona com o tipo de livro que se estrutura segundo ordenação sistemática de partes relativamente autossuficientes (verbetes, artigos, parágrafos); (b) específica: a noção se relaciona com o tipo de livro cuja estruturação decorre de um desenvolvimento autógeno e endógeno, em que todas as partes se integram para a formação de uma unidade de mensagem informativa [...] (HOUAISS, 1967, p. 28-34).

Obviamente não serão todas estudadas e menos ainda haveria dentre elas os livros de RPG, pois sua criação oficial seria feita quase uma década depois de seu livro.

Neste capítulo falaremos de alguns tipos, os que mais são confundidos com os objetos de estudo deste trabalho, em sua maior parte por também trabalharem com o hipertexto. Estes tipos de livros serão tratados mais a frente em comparação aos livros de RPG, quando estes forem apresentados.

- Livro de cavalaria: livro que conta as façanhas de cavaleiros errantes medievais;
- Livros de aventuras: livro que contam aventuras fantásticas, emocionantes;
- Livros de contos: livro que contam histórias simples, normalmente com ilustrações;
- Livros de contos-de-fadas: livros de personagens imaginárias, normalmente infantis;
- Livro ilustrado: livros que contém ilustrações para embelezar ou explicar o texto;
- Livro-jogo: livro que conta uma aventura pré-determinada para um jogador/leitor apenas;
- Livro de ficção: livro que conta histórias imaginativas, como novelas e pequenos contos;
- Livros de referência/obras de referência: livros que contém informações rápidas sobre determinados assuntos;
- Manuais: documento que contém informação sobre determinado assunto específico. Normalmente portátil;

- Guia: documento que pretende informar usuários sobre certos serviços e funcionalidades aos usuários reais e potenciais.

Estes foram os resultados obtidos nas pesquisas dos dois dicionários já citados, o “Dicionário de biblioteconomia e arquivologia” de Cunha e Cavalcanti e o “Dicionário do livro: da escrita ao livro eletrônico” de Faria e Pericão, excluindo apenas o livro-jogo, que resulta de buscas em outras fontes como os artigos e teses de Bettocchi e Klimick.

2.3 Livros de RPG

Os livros de RPG são basicamente livros que acompanham e instruem os seus usuários para o jogo de RPG. Uma análise simples verificaria sua função apenas como um manual ou guia de regras, o que não está longe da verdade, porém este trabalho pretende demonstrar diferenças entre esta simples análise e a avaliação que pode ser feita.

De fato, em sua criação em 1974, os livretos que eram contidos no primeiro RPG: “*Dungeons and Dragons*” não passavam disso, simples folhetins contendo as regras de jogo. Porém a evolução artística na área e a competição entre as empresas fizeram com que os meros manuais obtivessem características vindas de outros tipos de livros, como livros de romances ou guias. Ademais estas evoluções ocasionaram por criar nos livros de RPG alguns elementos como o hipertexto.

Normalmente um livro de RPG contém a descrição da ambientação e um sistema de regras. Em geral, este é o módulo básico, que pode vir a ser ampliado em publicações complementares, chamadas complementos ou suplementos. As ambientações podem ter as mais variadas inspirações: fantasia, mitologia, história, ficção-científica, cinema, histórias em quadrinhos, seriados de TV, literatura, realidade cotidiana. É possível qualquer tipo de combinação, e muitas vezes um sistema de regras para uma dada ambientação pode ser usado para outra ambientação, e vice-versa. (BETTOCCHI, 1999, p. 6).

Este formato descrito por Bettocchi é o formato básico de um suporte de RPG. Cada empresa ou sistema possui suas próprias variações únicas e que também se aprimoraram com o tempo.

Estes livros utilizam-se muito das funções gráficas possíveis, Bettocchi (1999, p. 8) quando afirma que os elementos gráficos utilizados objetivam não servir apenas como suporte decorativo, mas também funcionar como narrativa visual paralela, capaz de transmitir, de forma lúdica, informação além daquela contida no texto, quer dizer que ele se constitui em linguagem, no caso linguagem visual, da qual a narrativa faz parte e também serve como uma segunda fonte de informação, além do conteúdo do texto, sobre o período retratado. O que

poderia render um aproveitamento didático ao jogo sem tirar deste seu componente lúdico, sobretudo numa sociedade que valoriza a imagem.

Em grande parte as imagens também contém referências secundárias ou estimulam aos jogadores a buscarem. Em parte essas referências podem ser dentro do próprio universo do RPG, como em “Vampiro: a Máscara”, em que há os “Contos de clã”, que são livros de romance sobre os clãs vampíricos contidos no RPG ou “*Dragonlance*” e seus romances homônimos. Porém, em contrapartida, muitos remetem a contos fantásticos de fora do universo como a trilogia “Senhor dos Anéis”, “Dom Quixote” ou os livros de Edgar Allan Poe. Do mesmo modo trabalham as obras que recomendam filmografias como “*Blade Runner: O caçador de andróides*”, “*Star Wars*” e do mesmo jeito os filmes baseados nos livros de Anne Rice.

Estas referências inspiram aos jogadores e principalmente ao mestre de jogo⁵ a pesquisar e ler sobre temas daquele sistema em que estão envolvidos para um melhor aproveitamento e diversão.

Um último fator importante a se declarar antes do fechamento deste capítulo é o destino inevitável de qualquer livro de RPG: ter sua ambientação e regras alteradas. Esta vocação do jogador de alterar uma "realidade" já pronta e mudar as regras do jogo (em todos os sentidos) não deve ser ignorada ao analisarmos o auxílio do RPG na adaptação à realidade, através da fantasia. Portanto “esta imprevisibilidade faz com que o enredo do mestre do jogo seja aberto, e dependente das ações dos jogadores para se completar, daí a necessidade do componente aleatório do sistema de regras.” (BETTOCCHI, 2008, p. 4).

⁵O mestre de jogo é o responsável pelo jogo, como se fosse o diretor e o roteirista de uma série de TV ou o próprio autor de um livro literário, portanto ele deve ser o mais instruído no grupo de jogadores naquele tema. O termo mestre de jogo vem de *Dungeon Master*, termo que fora criado com o primeiro RPG, o *Dungeons and Dragons*, no qual o “Mestre da Masmorra” organizava os desafios para os seus aventureiros. Tal termo perdurou na maioria dos sistemas, porém alguns preferem criar títulos diferentes como “narrador”.

3 O *ROLE-PLAYING GAME*: HISTÓRICO E DEFINIÇÃO

Por fim o tema principal ao redor do objeto de estudo o RPG. O *Role-playing game* (jogo de interpretação, jogo de personificação) é como o nome implica: um jogo no qual seus jogadores interpretam personagens criadas por eles mesmos num sistema de jogo predeterminado.

Neste jogo não há ganhadores ou perdedores. O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre. Uma narrativa vai sendo assim, construída, oral e coletivamente. (PAVÃO, 1999, p. 3).

Neste capítulo será trabalhada a história, com o objetivo de demonstrar a evolução do RPG desde sua criação e reforçar a necessidade de evolução dos seus livros. Também terá um enfoque no modo em que é construído o jogo, desde as personagens até o jogo em si.

Uma pequena abordagem será feita aos jogos eletrônicos (*videogames*) que têm como tema o RPG ou são costumeiramente identificados como tal. Contudo há na área uma grande discussão entre os estudiosos do tema se estes jogos podem ou não ser realmente considerados RPGs, já que o conceito do jogo de RPG é o de **interpretar** uma personagem com total liberdade o que raramente, para não dizer nunca, ocorre nos *videogames*.

Não serão deixadas de fora as inspirações, ao menos as mais significativas, que levaram a criação do RPG, assim como outros jogos que levaram ao seu nascimento. Do mesmo modo um pequeno estudo a “outros tipos de RPG” será dado.

3.1 O que é o RPG

“RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para a aventura [...]” (PAVÃO, 1999, p. 2), esta afirmação não é uma inverdade. Mas é a mesma situação em que nos encontramos diante da conceituação dada pela UNESCO ao livro, já citada anteriormente, pois esta não é suficiente para a completude de sua definição.

Possivelmente todos que venham a ler este trabalho já tenham ouvido falar sobre o RPG, mesmo que erroneamente divulgado pela mídia em eventos passados. Pretendo aqui explicar o funcionamento da máquina de jogo, sem entrar em quaisquer sistemas de regras.

No RPG, os praticantes criam suas personagens, que participam parcialmente em histórias contadas por um mestre do jogo. Como explica Pereira (2007, p.74) as personagens criadas pelos “jogadores” e pelo mestre serão coerentes com o cenário: bandeirantes e índios num cenário de Brasil colonial; cavaleiros e clérigos num cenário de Europa medieval, *stormtroopers* e *jedis* em um cenário de “*Star Wars*” etc.

Cada sistema de jogo possui regras diferentes, mas com o mesmo objetivo, guiar os jogadores e mestre pelo mundo de jogo. Dependendo do sistema pode haver personagens que são simples estereótipos básicos de aventuras, como os heróis de filme ou romances, ou dependendo da liberdade daquele sistema ou a mesma fornecida pelo mestre, que determina na criação da personagem, personagens únicas.

Porém Pereira (2007, p. 75) lembra que o termo “jogo”, no contexto do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar uma personagem. Os participantes de uma sessão de RPG, narrador e “jogadores”, cooperam entre si em vez de competir, sendo este um dos principais motivos do termo “jogo” ser questionado por profissionais de RPG em relação em à sua prática⁶. Tais profissionais podem ser considerados os autores, acadêmicos, estudiosos e também seus jogadores, apesar de não obter renda, são pessoas que exercem o uso do jogo como um todo, além de trabalhar para a melhoria na área.

A tradução para o português do termo jogo, vindo de *role-playing* se perde, pois

[...] aí entram as dificuldades de tradução, expressa-se muito bem nos termos francês *jeu du rôle*, espanhol *juego de rol*, italiano *gioco di rolo* – e estes também são os termos que traduzem RPG nestes idiomas – e inglês *role-playing*. Em português, os verbos desempenhar, representar, interpretar um papel, traduzem o sentido teatral, mas não o sentido lúdico. E essa essência do jogo/representação é a própria essência do RPG (*role-playing game* – que parece soar redundante, pois *play* e *game* referem-se a jogo). (GODINHO, 2002, p. 26).

Há diversos tipos de RPG, sendo o mais conhecido e tradicional chamado de “lápiz e papel”, também conhecido por “RPG de mesa”. Neste jogo os jogadores se reúnem num local, onde estão todos os membros presentes. Estes jogadores criam suas personagens, o mestre se encarrega de trazer a “aventura⁷” (a história em que jogarão) e com apenas lápis, papel, alguns dados e os livros o jogo se desenvolve, com os jogadores declarando as ações de suas personas enquanto o mestre determina os resultados de suas ações naquela jornada.

⁶Lembremos que a palavra *play* em inglês tem, entre seus significados, “jogar”, “interpretar” e “brincar”, permitindo um “jogo de sentido” de difícil tradução para o português.

⁷Sessão, ou partida, aventura e campanha são termos que advém dos antigos jogos de guerra, precedentes do RPG. A partida é aquele dia de jogo, aquela mesa. A aventura pode durar um dia ou mais, dependendo de sua extensão. Campanha ou crônica é todo um envolto de aventuras. Em um exemplo prático, a partida é a equivalência de um capítulo de Harry Potter, a aventura fica sendo um dos livros e a campanha seria a reunião dos sete livros.

Há também o RPG *live action*, em que além dos atributos acima listados, há também a interpretação física das personagens, quando ao invés de apenas declarar as ações na mesa, estes atuam como atores numa peça, como por exemplo “[...] no lugar de dizer ‘eu grito com ele’, jogadores realmente gritam com os outros jogadores⁸.” (CHOY, 2004. p. 60, tradução nossa) . Muitas vezes até fantasias são usadas neste tipo de RPG. Este “tipo” de jogo é muito comum em eventos e convenções de RPG, *anime*⁹, quadrinhos e outras convenções com temas relacionados.

Pereira (2007, p.75) lembra que há ainda os jogos também no mundo virtual, para aqueles que não têm como se encontrar, como amigos distantes ou sem tempo. Também chamado de *play by mail*, seu esquema não é muito diferente, excluindo a parte da presença pessoal. Os jogadores se reúnem por qualquer tipo de *software* de conversa *online* que preferam, como *skype* ou por fóruns e mesmo por *e-mails*. Cada jogador declara suas ações no *software* e o mestre responde do mesmo modo, as rolagens de dados podem ser feita pelo mestre, pelo jogador ou utilizando algum programa de rolagem de dados, muito comum na *web*.

No mundo digital há ainda outro modo que é o *Massive Multiplayer Online* RPG (MmoRPG), que será tratado em separado a frente por conter características do RPG tradicional, como a liberdade e outros atributos num mundo de *videogame* limitador.

“[...] o RPG torna possível que o jogador viaje com os olhos da mente através de florestas e montanhas, enfrentando dragões e superando desafios.” (NASCIMENTO JUNIOR, 2011, p. 4). Esta afirmação de Nascimento Júnior é uma boa síntese do RPG, em que cada jogador vive um “novo eu”. Naquela mesa o jogador não é si mesmo e sim a personagem que escolheu e criou, deve a partir dali superar desafios, sejam eles físicos ou sociais, num mundo diferente do seu com uma personalidade, em geral, diferente da sua.

As regras do jogo servem para que tanto o mestre quanto os jogadores tenham um limite e também possam determinar um desafio. Em geral os desafios são superados primeiramente com a solução do enigma pela(s) personagem(s) e, se necessário, o jogador fará um teste (normalmente uma rolagem de dado) para determinar se foi capaz de superar o desafio, que ao final envolve alguma recompensa, podendo ser esta um objeto especial, talvez mágico, pontos de experiência (que deixam a personagem mais poderosa), ou até mesmo sua sobrevivência, dependendo da situação em que se encontra.

⁸[...] instead of saying ‘I scream at him’, players actually do scream at other players. (CHOY, 2004. p. 60).

⁹Eventos de animações japonesas, onde fãs costumam se reunir para ver séries, ouvir músicas, receber dubladores, desenhistas, escritores e etc. Nestes eventos, muitos dos fãs costumam ir fantasiados com o personagem de sua preferência para performances, chamado *cosplay*.

Porém nem todos os desafios são resolvidos com a rolagem de dados, principalmente nos desafios sociais (em sistemas de regras que os permitam). Nestes, grande parte dos desafios são desenvolvidos no diálogo entre as personagens, sejam elas dos jogadores ou do mestre. “Enquanto interpretadores possam se sentir orgulhosos e maravilhados nas conexões entre ritos [(regras)] e interpretação, eles precisam lembrar que o objetivo de uma verdadeira limiariedade ritual é garantir a estabilidade¹⁰ [...]” (ERICSSON, 2004, p. 21, tradução nossa).

Os testes envolvendo rolagens de dados costumam ser em sua maior parte obstáculos físicos ou combates. Ao obter sucesso a personagem colhe os frutos de seu trabalho, enquanto a falha trás consequências que podem ser brandas ou mortais para a personagem. A morte de uma personagem não implica no afastamento do jogador, apenas num recomeço ou um objetivo para seus companheiros. Há outros modos de uma personagem sair de jogo, que serão abordados mais a frente.

“A vitória vem sobre esses desafios, apesar de não haver uma competição dos jogadores entre si ou dentre estes e o/a Mestre. Cada história ou aventura tem objetivos e desafios que devem ser superados para que aqueles sejam alcançados.” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 5).

3.1.1 Inspiração

Antes de começar uma partida, os jogadores devem decidir como irão jogar. O RPG permite uma variedade infinita de possibilidades, mixando os tipos de sistema com os conhecimentos dos jogadores e vontades de se interagir. Os jogadores daquela mesa devem escolher em que tipo de universo se passará a sua aventura.

Na maior parte das vezes o mestre e os jogadores se reúnem antecipadamente e escolhem uma realidade para situar a partida: o velho oeste, o espaço futurista, a Europa medieval, Manhattan e seus super-heróis, tudo é possível. Há também mesas em que o mestre já chega com o cenário pronto e os jogadores criam personagens para se adaptar a ele.

A melhor experiência é obtida se o grupo acordar com a mesma situação, o mesmo mundo, já que, de acordo com Pereira (2007, p. 75) a história começa a ser contada pelo mestre, mas os jogadores são livres para decidir o que suas personagens falam e fazem nela. Assim, os rumos da história são frequentemente alterados pelas ações das personagens, sendo

¹⁰While role-players may feel pride and wonder in the connections between rite and role-play, they must still remember that the aim of a truly liminal rite is to ensure the stability [...]. (ERICSSON, 2004, p. 21).

na verdade, uma narrativa criada em conjunto por narrador e jogadores. Obviamente, é mais interessante a todos divagarem por um mundo que todos tenham interesse em “viver”.

Porém deixar à escolha do mestre não é algo ruim, já que

[...] o mestre é um sujeito semi-eleito, para ser aceito é preciso que disponha de certos atributos que, de acordo com sua atuação no jogo, encontram-se fortemente associados à própria função narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, certos valores éticos como capacidade de cooperação, de aceitar as contribuições dos jogadores, bem como alguma dose de senso de humor. (PAVÃO, 1999, p. 5).

E, portanto, o mestre foi escolhido pelos jogadores que confiaram na sua experiência e conhecimento de que ele traria um bom cenário aos jogadores.

Essa definição de “necessidade” de uma capacidade intelectual ou conhecimento cultural não exclui a possibilidade dos jogadores novatos se tornarem mestres de mesa. Estes podem trazer inovações e ganhar experiências, mas tudo depende do grupo que está com ele e de sua vontade de experimentar. Este novato pode seguir uma aventura pré-escrita, seja pelo mestre, ou comprada, para facilitar sua nova experiência e esta sempre será uma nova jornada, pois “[...] mesmo que as personagens e o roteiro básico da história sejam os mesmos, a interação dos jogadores entre si e com o narrador impede que duas sessões de RPG sejam rigorosamente iguais [...]” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 10).

Um mestre de jogo deve estar pronto para mudar todo o seu roteiro a qualquer momento, mas tentar seguir suas ideias. Essa linha tênue entre ser rigoroso, não permitindo modificações por parte dos jogadores, e dar total liberdade é o que exige da experiência do mestre. Esta situação pode ser comparada a um *stand up*, em que o comediante tem que manter o tema da peça, mas há de ser capaz de mudar o tipo de piadas de acordo com sua plateia. Rognli (2004, p. 150) afirma que o primeiro passo para o mestre é definir a ideia do jogo numa visão e esta ideia deve ser explorada sob as intenções e expectativas de seus jogadores.

O mestre, porém não apenas ele, pode buscar inspiração para sua história (ou a história de seus personagens) em arquétipos básicos. Para uma aventura medieval, os jogadores podem recorrer aos filmes e livros “Senhor dos Anéis”, às aventuras do Rei Arthur ou as desventuras de Dom Quixote, já para uma mesa *cyberpunk* (aventuras futuristas, em mundo pós-apocalíptico) uma inspiração em “*Matrix*” ou “*Blade Runner*”. Para batalhas intergalácticas as escolhas mais óbvias seriam “*Star Wars*”, “*Star Trek*” ou “*Battlestar Galactica*”. Com temas de super-heróis há, literalmente, centenas de fontes com as histórias em quadrinhos de heróis e seus filmes. Assim como aventuras mais sombrias podem recorrer-se a filmes mais sombrios como “*Nosferatu*”, “*Drácula*”, as obras de Anne Rice, “*Blade*: o

caçador de vampiros” e livros que envolvam o mesmo tema. Estes são apenas alguns dos incontáveis exemplos que possam ser utilizados num grupo de RPG.

Além destes exemplos dados acima os jogadores entrando em consenso podem decidir jogar qualquer coisa, como um jogo de *videogame* no papel, por exemplo “*Final Fantasy*”, um romance, a saga Crepúsculo, ou desenhos animados inspirados na Disney ou Warner Bros., enfim, inúmeras possibilidades, quando apenas a criatividade é o limite.

Pois pode-se dizer que o RPG é “[...] qualquer jogo que permita aos jogadores assumirem o papel de personagens imaginários quantificados de acordo com regras determinadas, interagindo com um ambiente fictício controlado por um narrador.” (AMÂNCIO, 1997, p. 6-7 *apud* BETTOCCHI, 1999, p. 4).

O sistema de regras serve para determinar um limite aos jogadores e ao mestre, como já dito “O propósito das regras é definir o que **pode** ser feito, do que o que **tem** que ser feito [...]. As regras mantêm a criação do grupo unida e evita que se torne apenas uma comissão caótica.¹¹” (SHICK, 1991, p. 11, tradução nossa, grifo do autor). O que não impede que os próprios jogadores criem seu próprio sistema de jogo, no qual eles podem pegar elementos de outros sistemas ou se unirem para criar um sistema completamente novo.

3.1.2 Criação

Após obter os dados para criar aquele grupo, e determinar como serão realizados os jogos, quais regras serão utilizadas e em que realidade se passará a partida, cabe ao mestre, e neste caso normalmente apenas ele, criar o jogo.

O mestre pode, por exemplo, observar estas variáveis referidas por Schick (1991):

- Se os jogadores têm diferentes objetivos, se vão agir juntos ou um contra o outro, um jogo tem que ter um árbitro ou assistente para gerenciar seus oponentes, descrever o cenário, e fazer decisões sobre as regras;
- Se cada jogador tiver uma miniatura, esta pode representá-lo;
- Personagens podem ser usados de novo e de novo, e sessões de jogo individuais podem ser ligadas em uma campanha contínua que conte a história através do tempo;
- Se o cenário não estiver centrado num local único, então os jogadores poderão ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa, o que implica que eles podem fazer mais do que lutar com outras personagens¹². (1991, p. 18, tradução nossa)

¹¹The purpose of the rules is to define what **may** be done, rather than what **must** be done. [...] The rules hold the group creation together and keep it from becoming mere chaos by committee. (SHICK, 1991, p. 11, grifo do autor).

¹²• If the players have varying goals, or are going to act together rather than against one another, a game needs a referee to manage their opponents, describe their environment, and make rules decisions.
• If each player has one character figure, that figure can represent the player.

Estas variáveis foram em grande parte a base para a criação do RPG. Um mundo em que os jogadores pusessem fazer mais do que combater e interagir uns com os outros e com o mundo ao seu redor, pautados em regras para suas ações. Um RPG é “[...] um método e uma brincadeira em que os participantes, controlando as ações de suas personagens e cooperando entre si, criam histórias coletivamente.” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2004, p. 1). Portanto, este não é o trabalho do mestre somente, e sim de todos ao decorrer do jogo.

Bettocchi e Klimick (2004, p. 3) ainda dizem que ao analisar as definições de RPG em pesquisas acadêmicas sobre o tema e em RPGs comerciais, podemos ver que ele gera narrativas construídas coletivamente. Portanto, ele pode ser considerado um meio, um método de construção oral de narrativas. E do mesmo modo, por seu compromisso com a diversão, também pode ser considerado uma "brincadeira" realizada com esse mesmo fim.

Esta informação só intensifica que a criação, a construção de um jogo, independente do sistema de regras escolhido e do grupo jogando, é feita com a ação de todos, indefinidamente e incalculavelmente. Apenas ao final de uma partida que se pode construir parte daquela história.

A partir de diferentes explicações, em diversas publicações de RPG, pode-se extrair alguns componentes comuns, traçando-se um paralelo com o teatro e a literatura: a ambientação seria composta de um cenário onde se desenrolam enredos criados (na maioria das vezes) e conduzidos por um "mestre-de-jogo", ou seja, seqüências de eventos vividas pelas personagens protagonistas, as quais são criadas (na maioria das vezes) e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com tal ambientação e com um sistema de regras, (diferentemente do teatro puro, onde não se pressupõe, de modo geral, a imprevisibilidade); finalmente, estas personagens reagirão às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes. [...] Esta imprevisibilidade faz com que o enredo do mestre do jogo seja aberto, e dependente das ações dos jogadores para se completar, daí a necessidade do componente aleatório do sistema de regras. (BETTOCCHI; KLIMICK, 2004, p. 3).

Daí a escolha do sistema de regras torna-se importante, não como a definição do enredo, mas há de ser um sistema de regras compatível com a história em que os jogadores viverão. Não adianta ter um sistema de regras voltado para o combate, em que os jogadores encontrarão em maior parte eventos sociais, entre si e entre os personagens do mestre (PdM, ou NPCs) e vice-versa.

-
- Characters can be used over and over again, and individual game sessions can be linked together into a continuing campaign that tells a story over time.
 - If the setting isn't tied down to one specific place, then the characters can go anywhere and do anything, which implies that they can do a lot more than just fight other figures. (SHICK, 1991, p. 18).

Outro aspecto a ser analisado é a exploração, o chamado *dungeon crawling*¹³. Um sistema que tenha poucos atributos para uma exploração do ambiente deixará muito a desejar em uma aventura exploratória. Logo, cabe ao mestre definir quais regras ele se utilizará, já que ele é o único que sabe como será determinada a aventura, mas não como ela se desenrolará.

3.1.3 Personagens

“A personagem de RPG não difere conceitualmente das *dramatis personae* de uma narrativa [...] exceto pelo fato de não serem construídas em função de um enredo, mas a partir de decisões do jogador.” (GODINHO, 2002, p. 67). O mestre desempenha o papel mais importante na criação do mundo, da realidade virtual, onde será realizado o jogo, porém sem os jogadores e suas personagens, as pessoas daquele mundo, o jogo não é nada.

O mestre se encarrega de criar centenas de PdMs (personagens do mestre, como dito noutro capítulo), porém nenhum deles é tão importante quanto os personagens dos jogadores (PdJs ou PCs). Estes serão os heróis, mudarão o rumo da história, na maioria das vezes literalmente. É o papel mais importante de uma mesa, assim como numa peça, os atores. De acordo com Andrade (1997) “[...] é fundamental a espontaneidade e a sensação que o jogador tem de poder dominar, ainda que parcialmente, o desenvolvimento da história”.

Após obter sua inspiração, os jogadores irão criar, dentro das regras do sistema, uma personagem para viver aquela aventura, naquele mundo. Há jogadores que gostam de manter um padrão como ser sempre o “herói galante”, ou o “espião furtivo”, enquanto outros jogadores preferem sempre variar e testar suas capacidades.

Há também aqueles que criam personas totalmente diferentes de sua própria personalidade e tentam ser uma “nova” pessoa, muitas vezes mudando seu sexo e “nacionalidade” (neste caso, quando o mundo não é nosso familiar planeta Terra, ele pode utilizar uma “raça¹⁴” diferente) e assim personificando um sotaque e comportamento não peculiar, enquanto outros preferem seu conforto e agem de acordo com sua própria visão ao escolher, criar, personagens que tenham características parecidas com suas próprias mantendo

¹³O chamado *dungeon crawling*, vem do RPG *Dungeons and Dragons* e é literalmente a tradução de exploração da masmorra, onde ocorre a maioria das aventuras. Porém seu significado pode vir a ser utilizado para templos ou fábricas abandonadas no subúrbio de Chicago e mesmo grandes naves espaciais.

¹⁴Jogos de RPG muitas vezes usam outras “raças”, podendo ser estas mitológicas como elfos e anões ou extraterrestres como *wookies*, dos filmes *Star Wars* e *vulcans*, da série *Star Trek*.

assim “sempre” uma boa representação, pois o jogador se vê naquela situação e sabe como agir.

“[...] a personagem no RPG tem uma função similar à da personagem em outras narrativas: a identificação. Sendo esta personagem muitas vezes concebida e sempre interpretada pelo jogador, esta relação de identificação torna-se extremamente íntima.” (GODINHO, 2002, p. 15).

A criação de personagens é ainda mais importante em RPGs *live action*, pois além de viver aquele personagem, o jogador irá representá-lo, atuar como ele faria, já que

[...] neste formato o RPG se aproxima do “teatro de improviso”. Os jogadores recebem junto com as fichas de personagens um roteiro com objetivos a serem alcançados durante a sessão. Se eles criaram a ficha antes, recebem apenas o roteiro com os objetivos. A trama é articulada de forma que os objetivos das diferentes personagens se entrecruzem de forma cooperativa ou competitiva. É reservado um espaço para a sessão de jogo, sendo comum os jogadores buscarem um nível de caracterização para comporem suas personagens. Devido à dificuldade de movimentar o grupo por diferentes espaços, as tramas costumam se passar em um único local, simulando eventos públicos ou “um bar onde tudo acontece” (KLIMICK, 2006, p. 3).

As personagens dos jogadores, como já foi dito, mudarão a história daquele mundo. Porém, normalmente o cenário criado costuma ter outros heróis dispostos a ajudar, ou rivalizar com os jogadores, podem estes ser lendas ou vilões, ou então companheiros de infância dos jogadores e talvez mesmo seus pais, contudo eles nunca serão os jogadores, não estará a cargo deles mudar o destino daquela história, não serão eles que construirão um novo futuro.

Apesar do jogo costumeiramente tratar de aventuras heroicas, as personagens nem sempre tem boa índole. Um jogador pode decidir tornar-se um vilão, traindo seus companheiros, ou o grupo pode ter escolhido fazer uma aventura de anti-heróis e até mesmo alguns sistemas, como “*Shadowrun*”, induzem aos jogadores a criar personagens que não tenham o padrão heroico costumeiro, como mercenários, *hackers* ou mesmo assassinos.

Mas como afirma Klimick (2006, p. 9) que apesar de seu grande sucesso inicial, o jogo “Vampiro: a Máscara” atravessou um problema, com o tempo, vários profissionais do meio de RPG perceberam que a maioria dos RPGistas (jogadores e mestres) passaram a usar os elementos do cenário de Vampiro para jogar aventuras de fantasia heroica com outra roupagem. O que se leva a crer que a maior índole dos jogadores é o herói desbravador. Reforçando a afirmação feita por Godinho (2002, p. 67) ao dizer que “A personagem de RPG é essencialmente uma figura heróica.”.

Esta “outra roupagem” dita por Klimick é nada menos que disfarçar a clássica aventura heroica do cavaleiro errante com sua missão. O próprio autor usa como exemplo o filme “*Star Wars: Episódio IV*”, em que o bravo camponês recebe do poderoso mago uma arma mágica para resgatar a princesa e derrotar o vilão do mal e seus planos de conquista total, mesmo no caso de uma jornada espacial de ficção científica.

A criação do cenário é muito importante para a criação das personagens, pois “quanto mais o cenário se parecer com algo que eles conhecem do entretenimento popular, maior será a chance de que eles possam se conectar a uma fantasia pré-existente que sempre quiseram desfrutar.” (LAW, 2002, p. 9 *apud* KLIMICK, 2006, p. 7).

Outro ponto importante é o elo que o jogador cria com o personagem, pois com ele são vividas diversas aventuras. Assim como o ator se apega a sua personagem, um jogador apega-se a sua criação. Talvez até mais que um artista, um RPGista além de interpretar, cria, dá vida, àquela persona. Este elo tem que ser observado, já que há jogadores que deixam até mesmo de jogar quando sua personagem morre e tem que sair de jogo. “Personagens são importantes quando ao criar experiências interpretativas ricamente emocionais¹⁵.” (LANKOSKI, 2004, p. 147, tradução nossa).

Uma personagem morta não significa que o jogador não possa jogar mais naquele grupo, ele pode apenas criar uma nova personagem continuando no jogo ou, se o mundo utilizado e o sistema de regras permitir, tentar ressuscitá-lo e trazer de volta aquela mesma personagem, até mesmo criando com isso uma nova missão para seus aliados, que neste caso terá que encontrar um meio para realizar tal feito.

Um jogador pode também aposentar sua personagem, quando esta concluir seu objetivo de vida ou sua missão, retirando assim ela de jogo e assumindo um novo papel. A personagem pode ser usada pelo mestre para guiar os seus companheiros continuando assim em jogo como um PdM, ou apenas ficar de fora para que o jogador desfrute de uma nova personagem, sem ter que matá-la no processo.

3.2 Histórico

Schick (1991, p. 17) afirma que antes de 1974 não haviam RPGs. Pessoas que quisessem participar em combates imaginários geralmente jogavam *wargames*, (o predecessor

¹⁵Characters are important when designing emotionally rich role-playing experiences. (LANKOSKI, 2004, p. 147).

dos RPGs, serão explicados a frente) que costumavam simular batalhas ou campanhas militares com tabuleiros e marcadores de papelão, ou jogos de miniaturas, que representavam batalhas históricas utilizando miniaturas.

O RPG foi criado, oficialmente, por Dave Anerson e Gary Gygax em 1974. Ambos fãs assíduos de jogos de guerra e leitores das histórias de J.R.R. Tolkien. Depois de muito estudo e experiência pessoal formularam um sistema de regras capaz de reunir a interpretação com batalhas individuais, bem incomuns na época.

Dave Anerson era árbitro, o que significa que ele julgava corretas ou não as ações (quando não haviam regras pré-determinadas), em mesas de “*Twin Cities*”, um *wargame* no qual jogadores controlavam tropas em duas cidades diferentes, tentando obter recursos e aumentar suas tropas até derrotar seu(s) oponente(s).

Schick (1991) afirma em seu livro que

Dave Anerson era o árbitro mais dedicado do *Twin Cities*. Em 1971 ele tinha ideias prontas para algo novo, e suas ideias se encaminharam para a fantasia heroica. Ele desenvolveu o baronato medieval mítico de Blackmoor e informou a seus jogadores que eles foram enviados ao passado distante onde monstros circulavam e a magia funcionava¹⁶. (SCHICK, 1991, p. 18, tradução nossa).

Continua, dizendo que “Logo as representações dos jogadores foram retiradas em favor de personagens nativas ao mundo de ‘*Blackmoor*’. **Os jogadores tornariam-se atores.**¹⁷” (Schick, 1991, tradução nossa, grifo nosso).

As tais representações ditas por Schick referem-se às miniaturas dos jogos de guerra, que apenas eram tropas indeterminadas e não personagens próprias, únicas. Até aquele ponto não existia a ideia de personagem e nem interpretação, mesmo no *Twin Cities*, a obtenção de recursos era feita matematicamente com cálculos somente.

Porém Anerson e Gygax, obviamente, não eram os únicos envolvidos neste universo, havia vários outros nomes, Schick (1991, p. 18) cita David R. Megarry, que desenvolveu o jogo de tabuleiro “*Dungeon*”, publicado posteriormente pela *Tactical Studies Rules Inc.* (TSR, a produtora inicial de “*Dungeons and Dragons*”) e relançado pela *Wizard of the Coast* (produtora atual). Tal jogo de tabuleiro fora o que gerou o nome *dungeon* para qualquer desafio, labirinto ou masmorra, sendo eles similares ou não a uma masmorra real.

A ideia de Anerson de absorver a fantasia heroica para as mesas de jogo com personagens reais explodiu e este tipo de jogo se espalhava rapidamente, porém não haviam

¹⁶Dave Anerson was the most dedicated of the *Twin Cities* referees. By 1971 he was ready for something new, and his thoughts turned to heroic fantasy. He devised the mythical medieval barony of Blackmoor and informed his players that they had been hurled into the distant past where monsters roamed and magic worked. (SCHICK, 1991, p.18).

¹⁷Soon the players' doppelgangers were retired in favor of characters native to the world of Blackmoor. The players would become actors. (SCHICK, 1991, p. 18).

regras predeterminadas. Anerson era o árbitro das partidas, e nem sempre seu julgamento era idêntico em situações similares.

Enquanto Anerson desenvolvia seu “*Blackmoor*” com sua fantasia medieval, em outro ponto Gary Gygax e Jeff Perren desenvolviam o “*Chainmail*”, jogo em que os aventureiros combatiam individualmente e havia regras para ações simples de combate pessoal, não em tropas, o tradicional nos antigos *wargames*. “*Chainmail* era um conjunto de regras relativamente simples e de fácil uso, e se aproveitou da popularidade entre fãs para garantir uma segunda impressão em 1972¹⁸.” (SHICK, 1991, p. 19, tradução nossa).

Logo o jogo de Gygax teria boa recepção e, sabendo do crescimento de jogos com o tema fantasioso, logo um suplemento para “*Chainmail*” com o tema de fantasia heroica¹⁹ seria lançado.

Apesar de jogado ao redor do mundo em vários clubes, os *wargames* mantinham sua comunicação através de periódicos e com isso seus membros de mais destaque tornavam-se conhecidos e com isso Gygax e Anerson resolveram juntar “*Blackmoor*” e “*Chainmail*”, fazendo com que a interpretação contida no baronado de Anerson ganhasse regras e um sistema real, no lugar de um bando de convenções. O campo para o RPG finalmente estava pronto e logo surgiria “*Dungeons and Dragons*”.

Dungeons & Dragons apareceu em janeiro de 1974 em três livretos de regras numa pequena caixa marrom. Ele foi apresentado como um tipo de expansão ao *Chainmail* e continua o subtítulo “Regras para Campanhas Fantásticas Medievais Jogáveis com Papel e Caneta e Miniaturas²⁰.” (SCHICK, 1991, p. 20, tradução nossa).

De fato as regras iniciais eram bem complexas e muito falhas, porém esta abertura permitiu que vários mestres de D&D adaptassem o jogo e aprimorassem as técnicas, fato que não ocorreria se o sistema tivesse saído efetivamente “bom”. Estas adaptações levaram ao surgimento de “*Advanced Dungeons & Dragons*” anos depois, trazendo a separação de Gygax e Anerson.

“*Dungeons & Dragons* não foi um sucesso instantâneo. Em seu primeiro ano vendeu pouco mais de 1000 cópias. [...] Levou alguns anos para o boca-a-boca espalhar as notícias do

¹⁸Chainmail was a relatively simple and easy-to-use set of rules, and it enjoyed enough popularity among miniatures fans to warrant a revised second printing in 1972. (SCHICK, 1991, p. 17).

¹⁹O *Fantasy Supplement* para o *Chainmail* trazia regras de combate para monstros e alguns feitiços e como utilizá-las em combate. Também a classe de armadura e níveis, que logo fundamentariam a criação de *Dungeons and Dragons*. (SCHICK, 1991).

²⁰Dungeons & Dragons appeared in January 1974 as three digest-sized rule booklets in a small brown box. It was presented as a sort of expansion to Chainmail and bore the subtitle "Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures." (SCHICK, 1991, p. 20).

jogo, e gerar aumento das vendas e um corpo de jogadores²¹.” (MASON, 2004, p. 1, tradução nossa).

Este período inicial de D&D pode ser considerado um teste beta²² do RPG. Gygax lançou expansões com sistemas de regras opcionais para seu mundo de *Grayhawk* (nome do universo criado para sediar o jogo de D&D) e este compendio serviu de modo que os mestres poderiam modificar o jogo a seu bel-prazer. Era como se Gygax tivesse liberado implicitamente a permissão para expandir seu jogo a todos os jogadores, afirma Schick (1991, p. 21).

“Esses contatos iniciais [com o RPG] levaram muitos jogadores a desenvolverem seus próprios sistemas de regras e ambientações, inicialmente de forma amadorística, até o surgimento de editoras profissionais especializadas no assunto.” (BETTOCCHI, 2000, p. 7). Logo a TSR concluiria que D&D era uma mina de ouro e começaria a lançar expansões e aventuras uma atrás da outra. “Com um mundo inteiro mapeado e descrito, ‘*Empire of Petal Throne*’ foi o primeiro ‘cenário de campanha’ publicado²³.” (SCHICK, 1991, p. 22, tradução nossa).

Como qualquer mercado, logo produtos rivais seriam lançados, muitos extremamente semelhantes como “*Tunnels and Trolls*” (“Túneis e Trolls”, ideia de título referente a “*Dungeons & Dragons*”, “Masmorras e Dragões”), publicado originalmente em 1975. Seu Autor Ken André acreditou, ao ver D&D, que seu T&T poderia ser bem melhor. Seu erro é que o original D&D tinha uma base sólida na Europa medieval, enquanto T&T era situado apenas um mundo fantástico sem nenhuma base estabelecida.

Godinho (2002) diz que

[...] segundo Amâncio (1997), o RPG chegou ao Brasil na década de 1970, via estudantes estrangeiros e brasileiros de passagem pelo exterior. As primeiras traduções apareceram no final da década de 1980, pela Editora Marques Saraiva. Em 1991, a Editora Devir traduziu o RPG GURPS. (GODINHO, 2002, p. 42).

Porém Schmit (2009) afirma que não há texto com autoridade para afirmar uma data do início do RPG no Brasil. Diz ainda que “[...] é um consenso entre os jogadores mais velhos

²¹Dungeons & Dragons was not an instant hit. In the first year it sold little more than 1000 copies [...] It took a couple of years for word-of-mouth to spread news of the game, and generate increasing sales and a body of players. (MASON, 2004, p. 1).

²²Teste alpha e teste beta, são normalmente testes feitos antes de lançamentos de jogos de *videogame* ou jogos em geral, onde o teste alpha é fechado para os produtores e o beta aberto para alguns escolhidos.

²³With a whole world mapped and described, *Empire of the Petal Throne* was the first published “campaign setting”. (SCHICK, 1991, p. 22).

que a aparição do RPG no Brasil aconteceu no final dos anos 80, através de estudantes de intercâmbio que trouxeram os jogos dos EUA²⁴.” (SCHIMT, 2009, tradução nossa).

Aproveitando a fama gerada por D&D, Anerson que ainda tinha muito apreço por seu baronato de “*Blackmoor*”, fez com que fosse lançado como um suplemento (complementos para jogos, com regras, personagens e histórias para jogo) de D&D, já com as novas regras de combate e com o “*Temple of the Frog*” a primeira aventura lançada oficialmente. O que, de acordo com Schick (1991, p. 22-23) levantou a questão: se Anerson podia lançar sua “*dungeon*” e vendê-la, porque outros não poderiam?

O mundo do RPG se comunicava por meio de periódicos. O primeiro periódico relatado conhecido sobre RPG veio de Illinois, publicado por Bob Bledsaw, o “*Judges Guild Jornal*”, no qual, por uma pequena quantia, os membros assinantes receberiam um jornal com matérias trazendo as novidades, artigos, cenários e regras melhoradas. Estes membros tinham acesso a compras de produtos difíceis de encontrar na época, como miniaturas e dados poliédricos de muitas faces. Além disso eles tinham a permissão de Gygax para publicar produtos “aprovados para D&D”, como é relatado numa entrevista feita por ele à Ciro Alessandro, do site *The Kyngdoms*²⁵.

Estes produtos não eram de tão boa qualidade assim, mas “[...] jogadores de RPG estavam tão desesperados por produtos que não se importavam com a qualidade ou valores de produção²⁶.” (SCHICK, 1991, p. 23, tradução nossa). Apesar do grande sucesso de D&D, o combate era muito simples e alguns jogadores começavam a reclamar, foi quando Steve Jackson entrou em cena.

Jackson criou o sistema “*Melee*”, de tradução literal combate ou luta, que pelo nome já se conclui que diretamente era voltado ao combate, com detalhes mais específicos como fraturas, socos e chutes e regras pra tal. Jackson começaria a ganhar nome para seu futuro GURPS²⁷ e suas aventuras fantásticas, os livros-jogo que serão tratados adiante.

Uma empresa rival da TSR, a *Fantasy Games Unlimited*, lançaria o primeiro RPG em grande escala, o “*Chivalery & Sorcery*” (Cavalaria & Feitiçaria), que melhoraria

²⁴It is agreed upon by older players that the appearance of RPGs in Brazil took place at the end of the 80’s, through exchange students and English teachers who brought games from the USA. (SCHIMT, 2009).

²⁵The license granted to Judge's Guild was, admittedly, a lot of work in that products had to be carefully reviewed for continuity with the AD&D and D&D game systems. (THE KYNGDOMS, 2014).

²⁶RPG players were so desperate for product that they couldn’t care less about design quality or production values.” (SCHICK, 1991, p. 23).

²⁷GURPS é acrônimo de “*Generic and Universal Role Playing System*” (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis) e, como informa o nome é um sistema de RPG genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional.

drasticamente o RPG na questão histórica, do mesmo modo que “*Melee*” fez ao combate. O C&S “[...] cobria classes sociais, direitos feudais e obrigações, alquimia, castelos realistas e fortificações, interpretações para invasões sitiadas – todas as nove jardas²⁸.” (SCHICK, 1991, p. 24, tradução nossa).

Apesar de regras ainda mais complexas, agradou àqueles que queriam mais realidade que fantasia. Entretanto, o mercado continuaria dominado pela fantasia, mantendo D&D na liderança de vendas. Contudo, a ideia trazida por C&S fora absorvida e seria muito aproveitada.

O próximo passo da evolução do RPG, saindo de fantasia heroica, foi a ficção científica, abraçada pelo lançamento dos filmes de “*Star Wars*” e a série “*Star Trek*”. Porém como seriam feitas aquelas regras era o que muitos se perguntavam, além de como seria a temática. Schick (1991, p. 25) afirma que a TSR, obviamente, tentaria entrar no ramo do *sci-fi*²⁹ e lançaria “*Metamorphosis; Alpha*”, que nada mais era do que D&D futurista e com naves no lugar de masmorras. Claro que um sistema de espadas, cavalos e dragões não trabalharia bem numa dimensão onde a viagem interplanetária, lazeres e teletransportes moviam o ciclo de jogo, “*Metamorphosis: Alpha*” foi um fracasso de vendas.

Porém, isto abriu oportunidade para outros autores e editoras lançarem seus sistemas e “*Traveller*” de Marc Miller de acordo com Schick (1991, p. 25) é considerado o primeiro RPG *sci-fi* bem sucedido. Diferente dos concorrentes, Miller criou um mundo onde as evoluções tecnológicas e sociais não se diferenciam tanto das vividas pelos jogadores. Havia, claro, naves espaciais e raios lazeres, mas não elementos como humanos bizarramente modificados ou viagem temporal, facilitando aos jogadores receber suas ideias e absorver o novo sistema.

Com a distribuição da renda no mundo do RPG, a TSR precisava de uma nova jogada e junto de Gygax lançou “*Advanced Dungeons & Dragons*”, corrigindo as antigas regras de D&D e refletindo as ideias de Gygax como o jogo deveria ser de verdade. E alegava que “[...] o jogo *Advanced Dungeons & Dragons* trouxe um vasto número de novos entusiastas de *role-playing* ao hobby do jogo³⁰.” (GYGAX, 1999, p. 50, tradução nossa).

“Em 1977, uma nova edição, *Advanced Dungeons and Dragons*, foi lançada sob a forma de um conjunto de livros ilustrados, o que passou a ser um diferencial entre o RPG e os

²⁸[...] covered social class, feudal rights and obligations, alchemy, realistic castles and fortifications, roles for siege warfare—the whole nine yards. (SCHICK, 1991, p. 24).

²⁹ é um gênero, também literário, que corresponde a ficção científica. A sigla é a abreviação de science fiction, tradução literal de ficção científica.

³⁰[...] *Advanced Dungeons & Dragons* game brought vast numbers of role-playing enthusiasts onto the gaming hobby. (GYGAX, 1999, p. 50).

jogos infantis ou de estratégia (como *War* e *Batalha Naval*, por exemplo).” (GODINHO, 2002, p. 13).

Entretanto, Anerson não concordava com estas ideias e, principalmente, com o lançamento apenas no nome de Gygax, o que o levou a batalhas no tribunal por royalties. As diferenças entre D&D e AD&D eram tão grandes que eram considerados sistemas diferentes e isto dividiu os fãs. Porém a TSR tinha mais planos para AD&D que para o antigo D&D e logo ele suplantaria o anterior.

Schick (1991, p. 27) afirma que “*Runequest*” seria o primeiro sistema de pontos (*skill-based*³¹) dando maior liberdade aos jogadores para seus personagens, e ganhando muitos fãs, além de abrir muitas portas. “*Champions*” traria os primeiros RPGs de heróis e criaria o *Hero system*, que logo serviria de base para GURPS de Jackson. Porém Godinho afirma que

o primeiro sistema genérico foi Hero System, publicado em 1984 pela Hero Games. Este sistema foi concebido para a ambientação de super-heróis *Champions*, de George Mac Donald, Steve Peterson e Rob Bell, publicado pela primeira vez em 1981 e depois expandido para uso em quaisquer cenários. (GODINHO, 2002, p. 43).

Em uma década o mercado dos RPGs havia crescido tanto que, de acordo com Schick (1991, p. 33) já haviam àqueles que queriam as voltas aos básicos, criando sistemas mais simples para os jogadores mais casuais que não podiam desprender-se de muito tempo. Jogos como “*Toon*” (baseado em desenhos americanos, como *Pernalonga* e *Roger Rabbit*), “*Marvel Superheroes*” (jogo dos super-heróis da *Marvel Comics*) e outros, a maioria da editora *Pacesetter*.

Rapidamente o estouro de vendas do RPG refletiria em outros mercados. Quadrinhos com aventuras seriam lançados, o desenho animado “*Dungeons & Dragons*” conhecido aqui como a série “*Caverna do Dragão*” e várias outras mídias, como o filme “*O Hobbit*”, livro de J.R.R. Tolkien, muito influente no mundo do RPG, em sua versão da década de 1980.

O maior impacto caiu sobre os *videogames*, que tinham surgido no mundo basicamente no mesmo tempo em que os RPGs. Alguns jogos iniciais como “*Zork*” eram apenas letras e números numa tela de computador negra, porém outros como “*The Legend of Zelda*” e “*Final Fantasy*” (que traziam imagens de jogo remetendo às aventuras), levariam o RPG ao mundo todo, e o início da discussão entre serem ou não considerados RPGs pela falta do elemento básico do jogo, a interpretação, como afirmado por Schick (1991). Este tema será abordado posteriormente.

³¹Sistema de pontos, sistema *skill-based*, são sistemas de RPG com maior liberdade de escolha para a criação de personagens. Hoje em dia em maior parte utilizado por GURPS e os jogos da *White Wolf* como *Vampiro* e *Lobisomem*.

No final da década de 1980 nasceriam GURPS e “*Shadowrun*”, em mundos mais realistas, foram as maiores concorrências a AD&D que nada mudava desde o final dos anos 1970.

Este gênero [o *cyberpunk*] ficou muito popular entre os jovens da época. Retratava um futuro sombrio, em alguns casos devastado por uma guerra nuclear, dominado pela tecnologia e pela tirania econômica das grandes corporações. As personagens possuíam implantes cibernéticos no corpo e podiam se conectar à grande rede de informações mantida por computadores onipresentes. Nesse contexto surgiu a figura do *hacker* como herói, aquele que desafiava o poderio capitalista roubando informações e infectando sistemas em nome de comunidades oprimidas. (GODINHO, 2002, p. 44).

Alguns suplementos e novos mundos eram criados em AD&D, alguns trariam uma nova vida para o sistema como “*Forgotten Realms*” e “*Dragonlance*”³², outros trariam mais pesos para a marca como “*Al-Yasin*” e “*Dark Sun*”. Estas novidades mantiveram AD&D vivo por mais tempo, mas a chegada da editora novata *White Wolf* e seu “Vampiro: a Máscara” condenariam a TSR.

Tagmar, de Julio Augusto Cesar, Leonardo Nahoum, Marcelo Rodrigues e Ygor Moraes, um jogo de fantasia, foi o primeiro RPG publicado no Brasil. Da mesma forma que a TSR americana, foi criada a GSA, em 1991, pelos próprios autores. A mesma editora lançou em 1992 O Desafio dos Bandeirantes, de Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luis Eduardo Ricon. O jogo foi considerado original e ousado por abordar, pela primeira vez, uma ambientação brasileira - Brasil colonial - com elementos de mitologia nativa, em lugar da já desgastada fantasia européia. (GODINHO, 2002, p. 42).

Mas Schmit (2009, p. 76) considera que os primeiros RPGs lançados em mercado nacional foram as “Aventuras Fantásticas” de Jackson, que são os livros-jogo que serão discutidos a frente.

Em 1992, a então desconhecida *White Wolf* lançou no mercado o RPG *Vampire: The Masquerade*, criação de Mark Reighn Hagen. Este jogo trouxe duas grandes inovações: a primeira foi o sistema de regras muito mais flexível chamado *Storyteller*, privilegiando a ambientação, a criação de personagens e a narração de histórias; a segunda foi a possibilidade de o jogador interpretar personagens até então considerados oponentes, ou seja fazer o papel do monstro (o vampiro), ao invés do de herói. (BETTOCCHI, 2000, p. 8).

A analogia trazida pela *White Wolf* e seu Vampiro, e por filmes que envolviam este tema que começavam a surgir mais e mais, além de principalmente a oportunidade de ser o anti-herói, fez com que “Vampiro: a Máscara” explodisse em vendas ainda mais contra a enfraquecida TSR e seu AD&D pouco inovador. Vampiro evoluiu rapidamente, e na mesma

³²Tanto “*Forgotten Realms*” quanto “*DragonLance*” foram muito bem recebidos, originando inclusive romances, coisa pouco comum na época.

década sofreu modificações o bastante para passar por três edições, sendo a terceira a mais vendida e aproveitada.

Nesse contexto, o cenário de produção nacional viu-se forçado a mudar. Entretanto, os RPGs nacionais recém-lançados em 1995 não ofereceram nenhuma grande inovação, apesar da evidente melhora gráfica e originalidade temática, devido à profissionalização das editoras, sobretudo da Trama Editorial, de São Paulo, responsável pela publicação da revista *Dragão Brasil*, a mais popular especializada em RPG. (BETTOCCHI, 2000, p. 9).

“No Brasil, a Trama Editorial lançou seu primeiro RPG, *Defensores de Tóquio*, de Marcelo Cassaro, sob a forma de revista em quadrinhos, em 1995, como primeiro número da revista *Dragão Brasil Especial*.” (GODINHO, 2002, p. 44).

Outro tipo de RPG nasceria na década de 1990, o *Trading Card Game* (TCG) traduzido aqui por Estampas Ilustradas. O mercado de RPG foi contra o termo *Trading Card* que seria literalmente “cartas de troca”, remetendo aos jogos de sorte, ilegais no Brasil. O TCG veio pelas mãos da *Wizard of the Coast* com a explosão de “*Magic the Gathering*” quando o jogador assume o papel de um mago que utilizando cartas é capaz de invocar criaturas para combater seus oponentes utilizando a energia da natureza, a maná.

O crescimento de *Magic* foi grande, e além dele a *Wizard* aproveitou-se também do sucesso *Pokémon*, lançando seu TCG, fazendo dois dos maiores mercados de TCGs até hoje. “Após uma série de percalços, a TSR foi comprada pela *Wizard of the Coast*, proprietária dos *cardgames* mais vendidos do mundo, *Magic The Gathering* e *Pokémon*, que continuou publicando suas linhas.” (BETTOCCHI, 2000, p. 10).

Nesta mesma década nasceria o MmoRPG, virtual como os jogos de RPG de *videogame* porém davam uma liberdade aos jogadores completamente diferente das dadas pelos jogos caseiros. Sem contar a interação possível entre os jogadores e a criação de seu personagem único, talvez fazendo com que se torne mais próximo a um RPG virtual legítimo.

Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPGs): milhares de jogadores ou mais jogam simultaneamente em um mesmo mundo de jogo, o qual é mantido independentemente de seus usuários (razão pela qual são chamados “mundos persistentes”), e onde cada participante constrói um avatar relativamente detalhado por meio do qual ele ou ela irá interagir com outros jogadores e com o mundo virtual. (SILVA, 2008, p. 48, grifo do autor).

A *Wizard of the Coast* reviveu D&D, o chamando novamente de apenas “*Dungeons & Dragons*”, e revolucionou o sistema de jogos com a *Open license*. A própria *Wizards*

acabou sendo comprada pela *Hasbro*, proprietária de jogos como o famoso “Banco Imobiliário”.

A *Open license* permitia que qualquer editora lançasse seu próprio RPG com as regras do sistema D20, novo sistema criado para o D&D 3, que fora muito bem recebido.

Quando nós lançamos a terceira edição de *Dungeons & Dragons*, nós decidimos também lançar a Licença aberta de jogo d20. A ideia básica era garantir à indústria de jogos uma licença ampla, livre de royalties, para publicar fontes de material compatíveis com o jogo *Dungeons & Dragons*. Parecia uma ideia louca no momento, e ainda parece para alguns, mas eu acredito que foi uma decisão fantástica da *Wizards of the Coast*³³. (STARK, 2004, p. 277, tradução nossa).

A ideia foi comprada em larga escala já que a única obrigação era que a editora pusesse ao final do livro a carta de autorização da licença aberta além de algumas regras simples (Anexo B). Como normalmente, estas novas editoras não editavam os livros básicos de D&D, a própria *Wizard* lucrava ao fazer com que estes fossem comprados diversas vezes pelos jogadores de diferentes sistemas e sumindo do mercado em uma explosão de vendas.

Esta “re-evolução” trazida pelo novo D&D forçou a todas outras concorrentes a relançarem uma nova edição de seus jogos principais. Em meados da primeira década de 2000 todos os grandes nomes do RPG ganharam novas edições, inclusive D&D com sua D&D 4th, com sucesso bem inferior ao obtido pela 3ª e sem licença aberta.

Contudo, a *Wizards* não pode cancelar a licença aberta e esta continua sendo utilizada por muitas empresas como a Paizo que foi formada por parte da equipe de produção da D&D 3 ao abandonaram a *Wizards*, alegando que as grandes modificações feitas em D&D 4th derrubariam o sistema que funcionava e, principalmente, vendia bem. Eles criaram “*Pathfinder*”, e seguindo o mesmo preceito foi criado aqui no Brasil o RPG “*Tormenta*”, de Marcelo Cassaro, que continua a utilizar a licença aberta.

O sucesso da licença aberta foi tão estrondoso que “*Pathfinder*”, mesmo sendo lançado em 2009 ainda está no topo das vendas no mercado de RPG americano, enquanto o próprio D&D que a lançou, e não a usa desde o lançamento da 4ª edição, está em terceiro lugar, além destes outro sistema que usa da licença aberta, o “*Iron Kingdoms*”, também composto por parte da equipe de D&D 3 está em quarto, contando as vendas do verão de 2013³⁴.

³³When we released the third edition of *Dungeons & Dragons*, we also decided to launch the d20 Open Gaming License. The basic idea here was to grant the gaming industry a broad royalty-free license, to publish source material compatible with *Dungeons & Dragons* game. This seemed like a crazy idea at the time and still does to some, but I believe it was an amazingly good decision for *Wizards of the Coast*. (STARK, 2004, p. 277).

³⁴Como pode ser visto no site: <http://www.icv2.com/articles/news/27068.html>. (ICV2, 2014).

Em 2012 “*Vampire: The Masquerade*” completou 20 anos e lançou uma edição especial, trazendo de volta sua terceira edição, a edição de sucesso dos anos 90 e, seguindo a ideia, a *Wizards of the Coast* relançou ano passado todas as edições já feitas de D&D em comemoração aos 40 anos que D&D completará este ano, e também será lançada sua quinta versão, chamada *D&D Next*.

3.2.1 Jogos e interpretação

“Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois eles trazem conforto e dissipam as preocupações.” (TODOS OS JOGOS, 1978, p. 8). A célebre frase citada acima foi escrita por Afonso X de Leon e Castela. Este nobre do século XIII, já tinha entendido há muitos séculos atrás, como os jogos, de uma maneira geral, são importantes como documento vivo de tradições e conhecimentos de uma determinada cultura que os produz.

Preocupado com a preservação dessa manifestação cultural e artística Afonso, enviou vários homens de saber e pesquisadores de sua época pelo mundo, a fim de se registrar, catalogar e de produzir um compêndio de jogos que permaneceu como um importante documento até os dias de hoje. Silva (2013) afirma que o “tomo dos jogos” é conhecido por estudiosos como “O Livro dos jogos” e é o responsável pela preservação de dezenas de jogos até os dias de hoje.

Claro que os jogos existem desde tempos muito antecessores aos de Afonso, já que “[...] os Jogos de tabuleiro eram muito comuns no antigo Egito e pessoas de todos os níveis sociais os jogavam. Muitos deles foram achados por arqueólogos, mas as regras que explicavam como jogá-los não sobreviveram.” (O FASCINIO DO ANTIGO EGITO, 1998).

O Site O Fascínio do antigo Egito (1998) afirma que foram encontradas peças de marfim em túmulos da I Dinastia.

Em dois túmulos da I dinastia (c. 2920 a 2770 a.C.) foram conservadas lindas séries de peças de jogos em marfim. Entre elas as mais comuns são leões e leas, mas existem outras muito curiosas representando uma casa de teto pontiagudo formada por três compartimentos, ou semelhantes ao rei e à torre do nosso jogo de xadrez. (FASCINIO DO ANTIGO EGITO, 1998).

Porém, cabe-nos a definir o que é o jogo. Segundo Huizinga, (2001, p. 33 *apud* BETTOCCHI, 2003, p. 4) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas,

mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".

“Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem usada para a transmissão das conquistas da sociedade em vários campos do conhecimento.” (TODOS OS JOGOS, 1978, p. 9).

Porém, o RPG apesar de ser um jogo, não é um jogo comum, é um jogo de interpretação. Este fator faz com que tenha atributos exclusivos e únicos. O RPG também é um jogo que incentiva a leitura, e ao jogar RPG, a leitura em voz alta. Pavão (1999, p. 6) conta que sua pesquisa a colocou em contato com situações de leitura comunitária, quando o texto é lido em voz alta, muitas vezes em meios muito movimentados e barulhentos como os eventos de RPG. Podemos pensar que estes gestos de leitura recuperam aspectos do início da história da leitura, quando esta era uma experiência coletiva e oral.

Além disso, é um jogo que transcorre calcado no discurso, na tradição oral, no diálogo e troca de ideias. Ou seja, os jogadores ficam sentados em volta de uma mesa, por quatro ou até dez horas, conversando. Mesmo o mais convicto dos tímidos acaba sendo envolvido. Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação. Jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar e de expressar pensamentos.

O RPG contém uma narrativa única, definida por Sodr  (1988, p. 75 *apud* KLIMICK, 2006, p. 5) a qual   um discurso capaz de evocar, atrav s da sucess o temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imagin rio situado num tempo e num espa o determinados. Como uma imagem, a narrativa p e diante de nossos olhos, nos apresenta um mundo.

O RPG pode ent o ser visto como uma narrativa hipermedi tica (texto escrito, imagens e a narra o do Mestre e representa o das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instant nea de possibilidades articul rias permite uma reconfigura o constante da obra atrav s das interven es de cada participante. Os elementos presentes no livro b sico e na pr pria pr tica do RPG (ilustra es, textos, linguagem corporal e verbal) s o "janelas" ou "*links*" de informa o para o jogador sobre a ambienta o onde ser o constru das suas pr prias hist rias. (KLIMICK, 2006, p. 5).

3.2.2 Mitologia no RPG: uma influ ncia “real”

Tirando a fantasia heroica, muito da cultura “RPG stica” adv m de mitologias reais. As mais utilizadas s o as mitologias gregas, celtas, n rdicas e eg pcias. Suas divindades e contos sempre v o e voltam no mundo dos mestres de RPG, diretamente ou n o.

Muitos mestres gostam de ambientar suas aventuras diretamente nos reinos nórdicos mitológicos de Asgard ou no meio da terra grega de Esparta, enquanto outros se aproveitam apenas de algumas histórias como o mítico Leão de Nemeia, uma fera derrotada por Hércules, ou a conquista do Cetro de Rá, o deus egípcio do sol, em suas campanhas. Isso não é diferente em sistemas e mundos já existentes. No próprio livro de monstros de D&D há grifos, esfinges e gigantes de gelo, todos estas lendas “reais”. Aventuras são lançadas com temáticas mitológicas diretas ou similares. O mercado nacional mesmo, na “Aventura dos Bandeirantes”, trabalhou com mitos indígenas.

Muitos sistemas trabalham diretamente também com mitos religiosos. O brasileiro “*Daemon*” envolve anjos e demônios, como também vários títulos da *White Wolf* trabalham com o sobrenatural “comum”, lobisomem, vampiros, fadas, múmias etc. Os próprios elfos, orcs, gnomos e anões advém de mitologias como a nórdica e celta. Porém o visual atual que temos deles surgiu graças aos contos de J.R.R. Tolkien, seu “Senhor dos Anéis”.

3.2.3 J.R.R. Tolkien; C.S. Lewis; Robert E. Howard

Um grande universo de autores influenciou a criação do RPG, a até hoje suas referências criam a base dos jogos, porém mesmo dentre eles, houveram nomes especiais. Esta seção trabalhará um trio de autores que pode ser considerado como as principais fontes da criação do RPG.

John Ronald Reuel Tolkien nasceu na Cidade do Cabo, em 3 de Janeiro de 1892. Órfão de pai aos quatro anos, vem com a mãe para Inglaterra, onde faz os seus estudos primeiro na King Edward School de Birmingham e depois na Universidade de Oxford. [...] Morreu em 2 de Setembro de 1973, deixando uma obra notável [...] (TOLKIEN, 1975, contracapa).

Clive Staples Lewis, conhecido como Jack pelos amigos, nasceu em Belfast Irlanda, em 1898. Lewis e seu amigo J. R. R. Tolkien, autor da trilogia *Senhor dos Anéis*, faziam parte do Inklings, um clube informal de escritores que se reuniam num *pub* local para discutir idéias para as histórias [...] A crônica final da série, *A última batalha*, recebem a Carnegie Medal, uma das mais altas marcas de excelência da literatura infantil. (LEWIS, 2011, contracapa).

Tolkien e Lewis eram grandes amigos, estudaram Inglês em Oxford e ambos eram católicos fervorosos. Formados em literatura, criar um mundo fantástico fora uma grande diversão. Reuniam-se com os outros *Inklings* e discutiam novas adições aos seus mundos míticos. Pode-se dizer que a grande diferença entre eles é que Lewis atribuiu elementos

religiosos ao seu mundo, onde, por exemplo, o grande leão regente de Nárnia, Aslam³⁵, é muitas vezes interpretado como o equivalente a Deus em nosso mundo, pois é sábio e está sempre presente.

Tolkien usou de mitos com elfos e orcs para criar toda uma nova mitologia, partindo da criação de um universo com suas próprias divindades, cataclismos e desafios. Tolkien também criou línguas próprias para seus “moradores”. Estas linguagens não apenas eram palavras “traduzidas” para um novo alfabeto, como é feito em muitos filmes, jogos e livros. Elas contem verbos, conjugação, fonemas e toda a extensão que uma linguagem possua. Tal proeza foi apenas obtida graças a sua formação literária. “[...] ele adorava estudar linguagens, mas preferia o estudo do inglês antigo, como pode ser visto em sua escrita³⁶.” (HALL, 2004, p. 3, tradução nossa).

Grande parte de suas obras foram trabalhos em torno de seu grande mundo, a Terra-Média, tendo mais de vinte obras relacionadas ao tema e muitos inacabados, publicados como os “Contos inacabados”. Christopher Tolkien, seu filho, de tempos em tempos publica novas descobertas de seu pai falecido, encontrado por ele em meio de seus documentos.

Robert Ervin [...] nasceu em Peaster, Texas, filho do médico Isaac Mordecai Howard e da dona de casa Hester Jane Ervin Howard ambos oriundos de famílias escoto-americanas [...], começou a escrever com 9 anos (inspirado nas histórias de Harold Lamb e Talbot Mundy, publicadas na revista *Adventures*) mas só aos 15 anos começou a escrever profissionalmente [...] (WIKIPEDIA, 2014c).

Ervin não pertencia ao “grupo” dos dois anteriores e muito menos suas histórias eram tão “fantásticas”. Ervin escrevia desde sua infância e teve vários títulos publicados, alguns apenas contos, outros histórias completas como “*Spear and Fang*” e “*The Hyena*”. Muitos destes contos foram publicados em revistas como a “*Weird Tales*³⁷”. Porém sua mais importante criação fora Conan, o bárbaro, que apareceu em um de seus contos, o “*The Phoenix on the Sword*” e conquistou grande fama.

As aventuras de Conan eram violentas, brutas e sedutoras, conquistam leitores até hoje e, sem dúvida, foram inspiradoras nos combates de RPG. Eram também acronológicas, levando o leitor a diferentes etapas de sua vida, desde sua infância mal tratada até quando se

³⁵O mundo de Nárnia é o mundo fantástico criado por Lewis, em que o grande leão Aslam é seu regente supremo.

³⁶[...] he enjoyed studying languages but preferred the study of old English, which can be seen in his writings. (HALL, 2004, p. 3).

³⁷“*Weird Tales*” é o nome de uma revista pulp norte-americana de horror, do gênero literatura fantástica. Sediada em Chicago por J.C. Henneberger, um ex-jornalista com interesse pelo macabro, a “*Weird Tales*” foi publicada pela primeira vez em março de 1923. Edwin Baird foi o primeiro editor da revista, com Farnsworth Wright como assistente. (WIKIPEDIA, 2014e).

torna rei. Suas aventuras voam através do tempo dando diversas surpresas a seus leitores, um evento que possa parecer simples ao ser recontado no passado poderia ser mais espantoso.

Estes autores influenciaram a criação do RPG, que fabulava por aventuras fantásticas e combates impressionantes, jornadas míticas e contos memoráveis. A influência dos contos trazidos por Tolkien e seu amigo Lewis levaram de combates de tropas à vivência em mundos fabulosos, onde dragões e fadas conviviam. As aventuras de Conan despertavam o ímpeto no coração dos jogadores, querendo combater e explorar como ele, além de crescer e evoluir sua personagem, como Ervin o fez levando-o até o trono.

3.3 O predecessor: os *wargames*

Já estudada a influência que gerou o RPG no sentido literário, há também o quesito lúdico de jogo e de onde ele veio. Como já foi dito, o RPG é uma “evolução” dos *wargames*, que nada mais eram que jogos com enormes tabuleiros que simulavam guerras.

Talvez os jogos que mais contribuíram para a criação dos jogos de guerra modernos tenham sido os jogos de tabuleiro antigos, jogos como chaturanga³⁸ e o xadrez onde surgiram as primeiras representações de unidades em combate que são mundialmente conhecidos.

A representação de forças opostas apresentada em um jogo de tabuleiro, como xadrez ou go, jamais poderia abranger todos os elementos de um conflito real. Apesar das estratégias de ação e antecipação, assim como de outros jogos de tabuleiro, serem tão importantes quanto o conhecimento real do inimigo ou do campo de batalha, os *wargames* inseriram elementos realistas e bastante complexos que permitiram a extrapolação do tabuleiro em uma rica experiência de simulação estratégica bem mais realista.

“A primeira referência que se conhece dos jogos de guerra ou simulações de batalhas data de 1780 (séc. XVIII), quando um nobre de nome Helwig, súdito do duque de Brunswick, inventou um jogo muito parecido com os modernos *Wargames*.” (BASTOS, 2011).

No século XVIII, possivelmente em 1795, George Vinturinus, estudioso de estratégia militar, aprimorou o jogo de Helwig usando um tabuleiro com o mapa de uma área situada na região da fronteira entre França e Bélgica. Até então os jogos de guerra eram mais

³⁸Chaturanga é um antigo jogo de tabuleiro indiano que se acredita ter originado o Jogo de Xadrez, o Shogi e o Makruk, e é relacionado com o Xiang Qi (ou Janggi). Surgiu provavelmente no Século VI d.C., sendo considerado o predecessor do Shatranj que, por sua vez, veio a originar o Xadrez moderno. (BASTOS, 2011).

estratégicos e com o objetivo de planejar guerras do que diversão. O primeiro clube de jogos de guerra não militar registrado veio mais de um século depois.

“Segundo Mackay (2001), o primeiro jogo de guerra, Kriegspiel, foi criado em 1811 por um oficial prussiano chamado Herr von Reisswitz e seu filho, os quais modificaram uma versão de um jogo de nome War Chess (Xadrez de Guerra), criado 30 anos antes.” (SILVA, 2008, p. 28).

Em 1898, criado por Fred T. Jane, localizado em Oxford, Inglaterra, criou o primeiro clube de *wargames* e nele um jogo com regras ficcionais de combates históricos navais (sua paixão), tal jogo ficou conhecido como “*Jane’s Fighting Ships*”. A simples formação desse novo tipo de clube tem um papel singular na história dos RPGs, aqui começam a se delinear as bases dos *wargame-clubs*, como a *International Federation of Wargaming* e a *Castle & Crusade Society* (braço da IFW) grupo ao qual eram associados os homens e as mentes das quais surgiram o “*Chainmail*” e posteriormente o D&D.

O escritor, jornalista e engenheiro, Robert L. B. Stevenson é mais conhecido no mundo por sua contribuição ao campo da literatura como os famosos trabalhos, “A Ilha do Tesouro” e o “Médico e o Monstro”, mas o que poucas pessoas sabem é que ele também foi um importante colaborador para o hobby dos *wargames* lançando na revista *Scribner’s Magazine* (uma revista ilustrada que não era um periódico do hobby) o primeiro conjunto de regras para combate de miniatura, dando início assim a era dos *wargames*. [...] Esse conjunto de regras que já vinha sendo jogado por Stevenson desde 1880 foi publicado em 1898 por Lloyd Osbourne com o nome “*Stevenson at Play*” e é a primeira publicação do gênero e já apresentava uso das miniaturas. (BASTOS, 2011).

Outro famoso nome do mundo dos *wargames* é H.G. Wells, autor de obras como “A máquina do tempo” (1895), “O homem invisível” (1897) e “A guerra dos mundos” (1898). Ele fora o responsável pela publicação de “*Little Wars*”, manual de regras de *wargames*, que ficou conhecido como “a Bíblia dos *wargames*”. “*Little Wars* que permitiu ao público não só jogar, mas como montar uma coleção de miniaturas e os cenários de guerra, o Jogo de Wells tinha regras simples e permitia a participação de toda a família [...]” (BASTOS, 2011).

Com as duas Grandes Guerras Mundiais os jogos de guerra se popularizaram a ponto de serem usados na Alemanha para simulação de estratégias e operações táticas. O maior nome do *wargame* moderno é Charles S. Roberts que criou em 1952 o primeiro *wargame* moderno e, com ele, a primeira companhia de jogos de guerra. Nesta época os jogos de guerra não eram patrocinados por nenhuma empresa, sendo tratado apenas com mero hobby. Os conjuntos de regras e os próprios jogos eram construídos apenas pelos próprios jogadores em

seus clubes. Com a criação da companhia de Roberts, a *Avalon Hill*, jogos eram fabricados e em larga escala.

Mas existe muito mais do que sua influência no mercado de jogos e uso das tabelas de resolução na mecânica dos jogos de RPG no trabalho da Avalon Hill, pois em 1972 ela lança o *Outdoor Survival*, um jogo de sobrevivência em ambiente selvagem onde escoteiros, tem que enfrentar encontros com animais selvagens, sede, fome e outras adversidades, esse jogo foi importante por causa de seu mapa hexagonal, que era usado pelos primeiros jogadores de *Dungeons & Dragons* para representar o terreno de jogo e seu movimento através de terras selvagens, além das regras de movimentação e racionamento das refeições de viagens, hoje conhecidas no Brasil como “kit do aventureiro feliz”. (BASTOS, 2011).

3.4 Anos 1980: *Zelda* e *Final Fantasy*

Como já foi dito, o RPG nasceu em meados dos anos 1970 e seu sucesso imediato fez com que outras mídias investissem no tema. A maior escala veio nos *videogames*.

De acordo com Mackay (2001), os RPGs e os jogos de aventura, rodados em computador [ou videogames], devem sua existência aos RPGs de mesa. Para o autor, uma série de situações favoreceu o desenvolvimento dos Computer Role-playing Games (CRPGs), que podem ser concebidos como produto do progresso nas linguagens de programação de computadores e o RPG de mesa, particularmente *Dungeons & Dragons* e seus desenvolvimentos. (SILVA, 2008, p. 48).

Em 1981, fora lançado para arcade (mais conhecidos aqui como fliperamas) o jogo “*Venture*” da empresa *Exidy*, no qual o jogador controla um aventureiro explorando uma masmorra, recolhendo tesouros e enfrentando inimigos. A dificuldade do jogo era considerada muito elevada. Porém, o jogo não tinha nada além da temática exploração na masmorra em similaridades ao RPG.

“O jogo começa com ‘Winky’ viajando fora da tela, pegando uma flecha e descendo as escadas para a *dungeon* que irá explorar. [...] Winky tem que primeiramente entrar numa das salas escapando dos ‘monstros do salão’ [...]”³⁹.” (THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM., 2014).

Anos antes “*Zork*” seria lançado para os computadores da época. Diferente de *Venture*, “*Zork*” não possuía cenário nem nada, era apenas uma tela negra descrevendo as cenas e o jogador respondia com uma ação. O jogo teve repercussão o bastante para gerar duas continuações. É também jogado pela personagem Sheldon Cooper na *siticom* *Big Bang: a Teoria* (*Big Bang Theory*).

³⁹[...] 'Winky' traveling around the outside of the screen, grabbing an arrow and heading down stairs to the dungeons he is about to explore. [...] Winky must first enter one of the rooms on the floor while avoiding the 'Hall Monsters' [...] (THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM., 2014).

“[...] segundo o site The Video Game Revolution (2007), em 1984 a Nintendo lança o sistema de 8 bits chamado The Famicom [Family computer], no Japão. O produto torna-se extremamente popular nesse país e mais tarde, em 1986, nos EUA.” (SILVA, 2008, p. 26)

E com o Famicom em 1986 viria possivelmente o primeiro RPG de *videogame*, originando-se este do mercado japonês. “A lenda de Zelda” (“*The Legend of Zelda*” – “*Zelda no Densetsu*”) nas palavras de um de seus criadores, Eiji Aonuma “[...] é semelhante a sair em uma viagem através do oceano num passado distante. [...] É similar a procurar um novo continente que ninguém na Terra tenha visitado anteriormente⁴⁰”. (AONUMA, 2011, p. 239, tradução nossa).

Zelda uniria os elementos anteriores de “Zork” e “*Venture*”. Poria um personagem para explorar masmorras enquanto enfrenta inimigos e encontra tesouros. A grande diferença entre Zelda e “*Venture*” é o objetivo. Zelda passava a ter um objetivo a cumprir, uma história por trás da exploração e do mundo em que se utilizavam itens obtidos pelo herói para decifrar enigmas, enquanto “*Venture*” apenas enfrentava inimigos em “*dungeons*”. Tornou-se sucesso imediato, um dos maiores nomes de RPG em *videogames* e um dos carros chefes da produtora de jogos Nintendo.

No mesmo ano sairia “*Dragon Quest*”, que utilizaria diversos outros elementos de RPG, como nível e turnos, diferente de Zelda que dava a liberdade do jogador andar, explorar e combater ao mesmo tempo. “*Dragon Quest*” traria também o conceito de grupo de aventureiros diferente de Zelda, em que o jogador controla apenas o herói Link, e aproveitaria a arte de Akira Toriyama, desenhista e autor de “*Dragon Ball*⁴¹”, série que estava em seu auge na época. Ano seguinte viria “*Final Fantasy*”, que em muito não seria tão diferente de “*Dragon Quest*”, mas traria novos elementos à série e aos RPGs de *videogame* e se tornaria um dos grandes nomes dos RPGs de *videogame*.

3.5 *Massive Multiplayer Online RPG*

Apesar da constante discussão se os RPGs eletrônicos podem ou não ser considerados RPGs de verdade, duas décadas seguintes a sua criação nasceram os *Massive Multiplayer*

⁴⁰[...] is similar to setting out on a Voyage across the ocean in the distant past. [...] It’s similar to seeking a new continent that no one on Earth has visited before. (AONUMA, 2011, p. 239).

⁴¹“*Dragon Ball*” é um *mangá* japonês de 1983 que conta a aventura de Son Goku atrás das *dragon balls*. Tornou-se animação, com direito a jogos, filmes e brinquedos, sendo ele um dos maiores nomes de quadrinhos sejam orientais ou ocidentais até hoje.

Online RPG (MmoRPG). O conceito dos Mmo difere dos supostos RPGs de *videogames* criados até o momento.

O MmoRPG cria um mundo onde recebe, como o nome diz, uma quantidade múltipla de jogadores ao mesmo tempo. Nestes mundos os jogadores interagem entre si e tem toda liberdade que em um RPG de *videogame* comum não costuma ter. Os jogadores podem conversar, trocar itens, se aventurar ou mesmo competir.

Na década de 1990 os RPGs *Online* Massivos ganharam força. Um dos primeiros protótipos de jogo foi o *Tibia* (1996), criado por três estudantes alemães. Mas o MMORPG que parece ter popularizado o novo gênero foi *Ultima Online* (1997). Ambos foram os responsáveis por difundir o termo *Massively Multiplayer*. Na Coreia do Sul, os jogos comerciais estavam se tornando extremamente populares. *Nexus: The Kingdom of the Winds*, criado por Jake Song, começou a ser comercializado em 1996, eventualmente batendo a marca de mais de um milhão de assinantes. O jogo seguinte de Song, *Lineage* (1998), foi um sucesso ainda maior. Bateu na marca dos milhões de assinantes na Coreia e em Taiwan, dando ao seu desenvolvedor, NCsoft, a força necessária para se firmar no mercado global de MMORPGs nos anos seguintes. (SILVA, 2008, p. 51).

Muitos MmoRPGs são pagos, seja mensalmente seja uma única vez com a compra da chave de jogo. Alguns são totalmente gratuitos, porém a maior parte dos gratuitos dão bonificações àqueles que paguem taxas, como “*Tibia*” e “*Ragnarok*”.

“No Brasil, *Ragnarok Online* é o primeiro MMORPG a ser distribuído oficialmente no país em língua portuguesa, com servidores nacionais.” (SILVA, 2008, p. 53). O maior representante atual dos MmoRPG é “*World of Warcraft*”(WoW), criado em 2004 pela *Blizzard Entertainment*.

“Ambientado em cenário de fantasia medieval e continuação de uma série de sucesso, iniciada em 1994 com o jogo *Warcraft: Orcs and Humans*, WoW reuniu em poucos meses milhares de jogadores.” (SILVA, 2006, p. 54) Assumindo o posto de um ser do mundo fantástico de Azeroth, criado para o jogo, aquela pessoa deve desvendar o mundo e superar desafios deixados em aberto pelos jogos. A saga “*Warcraft*” fará 20 anos este ano e é o maior mercado da empresa *Blizzard*.

Vários títulos de RPG tradicional assumiram o mercado de MmoRPG. O próprio D&D teve seu “*D&D Online*” e em 2013 “*Neverwinter*”, centrado na terra de Faërun, cenário de “*Forgotten Realms*”, dando continuação aos jogos “*Neverwinter Nights*” de computador. Outros tipos de mídia também se tornaram MmoRPGs, como “*Final Fantasy*”(videogame), “*Dragon Ball*” e “*Saint Seiya*” (mangás) e também “*DC Universe*” (comic). O inverso também ocorre, “*Warcraft*” e “*World of Warcraft*” tornaram-se livros de RPG.

Cada tipo de jogo se volta a um funcionamento social e dinâmica de jogo próprios. No Jogo Solitário a interação social direta é ausente, embora grupos de usuários e fãs possam ser formados em torno dele. O Jogo em Rede Local promove a interação direta, mas tais relações tendem a ser breves e limitadas, o que explica por que esse tipo de jogo geralmente acontece num ritmo rápido e é orientado-a-combate. MMORPGs, por outro lado, conduzem a interações sociais de longo-prazo, mais ricas e complexas, e são usualmente orientadas a estratégias mais do que a táticas. Diferentemente do que acontece geralmente em seus antecessores offline, esses jogos acrescentam a possibilidade de interações competitivas diretas entre jogadores, tais como combates ou duelos. (SILVA, 2008, p. 48).

3.6 Novo século

No ano 2000 com o lançamento de D&D 3 o mercado de RPGs mudou drasticamente. A disputa com os TCGs e com os MmoRPGs obrigava as editoras de RPG a inovarem. A *Open license* dada pelo sistema D20 abriu o mercado para muitos nomes e recuperou o nome de D&D que estava enfraquecido desde os anos 1980. Com isso a vantagem que D&D estava ganhando sobre seus concorrentes obrigou-os a inovarem ou saírem do mercado.

A quarta edição de D&D simplificou elementos da terceira e incluiu elementos de MmoRPG em seus combates com a ideia de agilizá-los. Contudo o efeito foi oposto, os combates acabaram por demorar mais e a simplicidade fez com que muitos fãs abandonassem D&D, inclusive os criadores da 3ª edição, que se uniram para criar um novo sistema utilizando a licença aberta, “*Pathfinder*” enquanto outro grupo, com um dos criadores, Monte Cook⁴², criou “*Iron Kingdoms*”. Com mudanças mínimas se comparadas com D&D 3.5 (a terceira edição de D&D fora aprimorada em 2005 e recebeu esta nomenclatura normalmente digital), estes sistemas trouxeram os fãs perdidos para seu lado, e a licença aberta manteve os jogadores do sistema D20 afiliados com D&D.

Não demorou e a *White Wolf* se viu obrigada a fazer o mesmo e logo novas edições de “Vampiro: a Máscara”, agora chamado de “Vampiro: o Requiém”, e “Lobisomem: o Apocalipse”, agora “Lobisomem: os Destituídos”. “Agradecemos aos visionários que tanto inovaram e redefiniram os RPGs com a versão anterior de **Vampiro** [...]” (BOWEN, 2007, p. 10, grifo do autor), este agradecimento está logo no início de “Vampiro: o Requiém”, o que demonstra que a produção sabe a importância de suas edições antigas e o impacto que tiveram sobre o mundo dos RPGs. Ambos abordavam um mundo das trevas (realidade criada pela *White Wolf* para seus jogos) totalmente reestruturado, com um novo ambiente e novas

⁴²Monte Cook foi um dos criadores de D&D 3, além de escritor de histórias fantásticas. O próprio diz em seu site que nunca teve um trabalho de verdade (*Monte Cook can honestly say that he's never had a real job.*) vivendo apenas no mundo dos RPGs, profissionalmente inclusive. (COOK, 2014).

histórias, sem a menor ligação com as outras edições. Uma estratégia inédita na empresa, já que todas as edições anteriores e todos seus títulos se intercalavam.

“*Shadowrun*” fez o mesmo, lançando sua nova edição que retornava à origem, simplificando o sistema que era considerado complexo pelo modo em que a tecnologia era vista. O avanço tecnológico do mundo real serviu para adaptá-lo melhor ao sistema de regras e construir um jogo mais fluido, já que este sistema trabalha com tecnologia futurista, porém não *sci-fi*, de difícil interpretação em sua época de lançamento, meados dos anos 80. Em 2013, uma quinta edição foi lançada. “*Shadowrun* quinta edição é a mais nova de um dos mais populares e de maior sucesso entre os mundos de *role-playing* de todos os tempos – uma fusão de homem, mágica e máquina num futuro próximo distópico⁴³.” (HARDY, 2013, p. 7, tradução nossa).

GURPS também investiu na remodelação, lançando uma nova edição. Porém como o sistema não possui uma história de fundo, já que é um sistema genérico, apenas suas regras foram suavizadas, aceitando parte das reclamações dos jogadores de que era muito detalhista o que comprometia o jogo.

Este ano D&D completa quatro décadas e lançará sua nova edição, “*D&D Next*”, como já foi dito. O sistema promete simplificar as complicações e exageros criados na 4th, tirando dela os elementos de MmoRPG e trazendo-a mais próxima do original, como as linhas da primeira década de RPG que desejavam a volta da simplicidade.

“Enquanto esse ano monumental chega ao fim, nós continuamos a refinar as regras de *D&D Next*. Seu retorno se provou ser o instrumento a formar o futuro de *Dungeons & Dragons*, e por isso, nós agradecemos⁴⁴.” (WIZARDS OF THE COAST, 2014).

⁴³Shadowrun fifth edition is the newest version of one of the most popular and successful role-playing worlds of all time – a fusion of man, magic and machine in a dystopian near-future. (HARDY, 2013, p. 7).

⁴⁴As this monumental year comes to a close, we are continuing to refine the *D&D Next* rules. Your feedback has proven instrumental in shaping the future of *Dungeons & Dragons*, and for that, we thank you. (WIZARDS OF THE COAST, 2014).

4 O LIVRO DE RPG

Após o RPG ter sido descrito como jogo e historicamente, o objeto de estudo pode ser trabalhado com melhor compreensão. Sabe-se que o RPG é um jogo de interpretação, interação, diálogo, regras e combate, além de muita ficção e fantasia. Um livro de RPG deve ser capaz de associar todos estes elementos de modo simples e de fácil compreensão e recuperação para seu usuário. “Pois nem tudo é interesse de todos, cada indivíduo tem as suas necessidades. Na área da Biblioteconomia é imprescindível defender essas diferenças.” (CAMPOS, 2014).

4.1 O livro de RPG descrito

O livro de RPG atualmente é um códice vegetal geralmente de capa dura, composto de imagens regras e textos, dentre os quais há textos técnicos e literários. No livro de RPG, texto e imagem existem não para serem consumidos acriticamente, mas para serem, como diria Andréa Pavão (1999), “pilhados” pelo sujeito a fim de serem reconstruídos de acordo com suas experiências cotidianas, permitindo a concepção de novas imagens e novos textos e a recriação da realidade.

4.2 Histórico

O histórico do RPG já foi contado anteriormente, mas não o de seus livros. Foi dito que os primeiros livros eram folhetins e sim, eram simples folhetins de regras contendo como se deveria jogar, como eram todos manuais de jogos da época, principalmente os de *wargames* que foram sua fonte de origem.

Entretanto em

[...] 1977, a empresa resolveu expandir o mercado, atingindo outros tipos de público; assim, o suplemento *Monster Manual* foi lançado sob a forma de livro, sem a tradicional caixa, o que passaria a diferenciar o RPG dos jogos restritos ao público infantil ou aos amantes de jogos de guerra. Esse suplemento foi seguido em 1978 pelo *Player's Handbook* e em 1979 pelo *Dungeon Master's Guide*, vindo a constituir o conjunto básico do *Advanced Dungeons & Dragons*. (GODINHO, 2002, p. 41).

Desde então, tornou-se uma tradição a presença de ilustrações na publicação de RPG. Afinal, onde existe uma ambientação a ser representada, a ilustração é fundamental não

apenas como decoração ou reforço do texto, mas como fonte de informação complementar. “[O manual dos monstros] foi o primeiro livro de RPG a aparecer como um livro de capa dura, e ele indicou o caminho da mudança gradual dos RPGs de jogos encaixotados para o formato de livro⁴⁵.” (SCHICK, 1991, p. 27, tradução nossa).

Ao assumir a forma de livro, o RPG começaria a ter que apresentar novos visuais, afinal precisavam atrair compradores e destituir concorrentes. O trabalho artístico melhorava a cada livro, já que estas imagens deviam ser mais do que apenas atrativo, eram elas sim, fontes de informação para os jogadores.

A década de 1980 viu o surgimento de duas tendências no RPG norte-americano: a tradicional, de manual técnico, encabeçada pela TSR, seguida sobretudo pelas editoras que se concentram mais nos sistemas de regras, em geral complexos; e a nova tendência de ênfase na ambientação, aproveitando as inovações tecnológicas emergentes e a expansão da área publicitária. É essa segunda tendência que desemboca na virada dos anos 90, com a ascensão da grande concorrente da então soberana TSR: a *White Wolf*. (GODINHO, 2002, p. 44).

Com essa evolução gerada basicamente pela *White Wolf*, o mercado precisava evoluir. Apesar de belos, os livros tradicionais de RPG ainda eram como simples manuais de regras, enquanto os livros Vampiro e Lobisomem abusavam de técnicas visuais, já um passo a frente.

Juntando as características de jogadores e de produção, podemos identificar uma terceira fase nos livros de RPG quando os suportes lançam mão de diferentes referências visuais emprestadas de outras linguagens como cinema, quadrinhos e *videogames*, não só nas ambientações, mas também na estética.

4.3 Funções

Nesta seção estudaremos as funções que o livro de RPG fornece a seus usuários e os livros que são tomados por livros de RPG. Aqui será feita a comparação e separação com base em suas funções características.

O livro de RPG deve informar os jogadores das regras do sistema, e deve também auxiliar na busca do usuário por certa informação de modo rápido para não atrapalhar o jogo, fornecer um pano de fundo para a história do sistema, utilizar-se de imagens para auxiliar na compreensão de certas situações e, ser prático e fácil de manusear, além de atrativo para vendas.

⁴⁵[The monster manual] was the first RPG rulebook to appear as a hardbound book, and it pointed the way toward the gradual changeover of RPGs from boxed game to book format. (SCHICK, 1991, p. 27).

A partir daqui usaremos referências e significados obtidos nos “Dicionário de biblioteconomia e arquivologia” e “Dicionário do livro: da escrita ao livro eletrônico” para livros que possuem características similares aos livros de RPG, lembrando que em nenhum deles foi encontrado o termo “livro de RPG”.

Utilizando parcialmente a bibliologia e a bibliotecnia avaliaremos os tipos de livros que possuem mais características em comum com os livros de RPG são os: livros de cavalaria, livros de ficção, livros ou obras de referência, livros de aventuras, livros de contos, livros de contos de fadas, livros ilustrados, livros-jogo, manuais e guias.

De acordo com Santos (2007, p. 59) a bibliologia estuda o livro na sua materialidade e complexidade, pois ele – subentendendo - se também o documento – apresenta um duplo aspecto:

[...] é uma obra do homem, o resultado do seu trabalho intelectual e (...) se apresenta também como um dos múltiplos objetos criados pela civilização e susceptíveis de atuar sobre ela; isto é próprio de todo objeto que tem caráter corporal e é composto tecnicamente. (OTLET , 1934, p. 9 *apud* SANTOS, 2007, p. 59).

A tabela abaixo demonstra os tipos de livros pesquisados e suas breves descrições em ambos dicionários, e no caso dos livros jogos no texto de Godinho, quando houver:

Quadro 4.1: Descrição rápida dos tipos de livros de acordo com as fontes consultadas.

Tipo de livro	Dicionário de biblioteconomia e arquivologia	Dicionário do livro	Godinho (2002)
Livro de cavalaria		Texto em prosa e verso, história de cavaleiros errantes.	
Livro de ficção		Narrativa ou prosa, com elementos fantasiosos.	
Livro de aventura	Obra sobre contos emocionantes		
Livro de contos	Obra com contos ilustrados simples, infantil.		
Livro de contos-de-fadas	Obra com personagens imaginárias		
Livro ilustrado	Livro com imagens para realçar o texto		
Livro, obra ou coleção de referência	Documentos para consulta indicativa, indireta.	Livro com informações sobre um determinado assunto.	
Manual	Livro que inclua noções básicas de uma determinada ciência, técnica ou arte.	Tratado sobre determinado assunto, de fácil portabilidade.	
Guia		Documento contendo informações sobre um serviço ou local a seus usuários.	
Livro-jogo			Livros ou revistas com história simples para se jogar.

Fonte: Produção do autor.

Esta tabela serve como guia rápido para uma melhor visualização dos significados das obras pesquisadas. Logo a seguir há a descrição detalhada das informações obtidas em cada livro e uma análise sobre suas comparações quanto aos livros de RPG.

“**Livro de cavalaria:** Novela em prosa ou em prosa e verso publicada desde o aparecimento da imprensa, cujo enredo se centra nas novelas de façanhas dos cavaleiros medievais e que se assenta na tradição oral.” (FARIA; PERICÃO, 2008, grifo nosso).

Os livros de cavalaria lembram as histórias fantásticas de cavaleiros heróis, porém não possuem nenhum tipo de regra e, na maior parte, nem imagens. A única similaridade seria o tema de cavaleiros e heróis.

Livro de ficção: Em literatura popular, o livro de ficção pertence a uma literatura narrativa ou prosa, com acontecimentos, caracteres e cenas que são, no todo ou em parte, o produto da imaginação e fantasia, tais como novelas e pequenos contos; obra de ficção. (FARIA; PERICÃO, 2008, grifo nosso).

“**Livro de aventuras** = *adventure novel* GRAF LIT. Obra de ficção que relata experiências arriscadas emocionantes ou perigosas; romance de aventura.” (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, grifo nosso).

“**Livro de contos** = *Picture book, Picture storybook, storybook* LIT. O que contém contos e histórias em narrativas simples, acompanhadas de ilustrações coordenadas com o texto que é dedicado para crianças.” (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, grifo nosso).

“**Livro de contos de fadas** = *book of fairy tales* LIT. Livro que contém histórias de personagens imaginárias.” (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, grifo nosso).

Todos estes livros citados acima compartilham de elementos similares com os de RPG e não muito diferentes dos livros de cavalaria, porém em geral mais dinâmicos sendo que em alguns há imagens que podem ou não auxiliar na compreensão do texto, contudo não possuem regras e menos ainda nenhum tipo específico de ferramenta que auxilie a busca entre seus capítulos.

“**Livro ilustrado** = *illustrated book* ARTE GRAF. O que inclui imagens para explicar, aumentar ou embelezar o texto.” (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, grifo nosso).

O livro ilustrado já possui similaridades maiores, pois além de uma história, possui também imagens auxiliares e, dependendo do livro, pode ou deve possuir ferramentas para auxílio dos usuários na busca de informações na obra. Entretanto, não possui nenhum tipo de regra ou sistema, e menos ainda instruções para utilização de qualquer coisa contida nele. Um livro de RPG poderia ser considerado também um livro ilustrado, mas isso ficaria aquém de sua classificação, principalmente se esta for por assunto.

Livro de referência: Aquela que permite obter uma informação rápida sobre determinado assunto, tais como os manuais, guias, bibliografias, etc. A sua consulta faz-se apenas para obter essa ajuda ou informação sobre determinada matéria; obra de referência; obra de consulta. (FARIA; PERICÃO, 2008, grifo nosso).

Coleção de referência = *reference book, reference collection, reference library, reference stacks, reference work*. BIB 1. Conjunto de livro e outras espécies documentárias mantido em separado e disponível para consulta indireta; livros de referência, obras de referência. 2. Trata-se, em geral, dos documentos para consulta indicativa, conservados em setor próprio da biblioteca. Não podem ser emprestados para consulta externa; biblioteca de referência ⇔ obras de referência. (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, grifo nosso).

As obras de referência em geral são feitas para facilitar a busca sobre determinado assunto, portanto possui sem dúvida ferramentas para auxiliar o usuário a encontrar a informação desejada, porém dificilmente terá qualquer história ou regras.

Manual: Tratado sobre determinado assunto que contém informação precisa, de tamanho pequeno, prático para levar na mão; compêndio; livro portátil. Livro sempre à mão - roteiro para uso prático – em sentido mais restrito, livro escrito para profissionais e que serve como revisão e referências constantes. Por vezes o manual, tal como o tratado, é uma obra coletiva de uma equipe de especialistas, cada um dos quais tomou a seu cargo um tema especial da matéria nele desenvolvida. Livro em que os homens de negócio tomam notas que posteriormente serão passadas para livros oficiais. Livro litúrgico que contém os ritos com que se deve administrar os sacramentos. Livretos descritivo e explicativo que acompanha determinados produtos para orientar acerca da instalação, conservação, etc. (FARIA; PERICÃO, 2008, grifo nosso).

Manual = *guide-book, handbook, manual, textbook* 1. BIB EDIT. Livro que inclui as noções básicas de uma ciência, de uma técnica ou de uma arte, e que pode ser usado como texto básico para o estudo dos alunos; livro texto ⇔ livro de exercícios, tratado. 2. GRAF. Livro que não inclui ilustrações, isto é, que inclui apenas o livro corrido. (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, grifo nosso).

Os manuais, considerando que tenham como tema o livro de RPG, teriam várias similaridades, pois, já que contenham uma informação precisa podem conter uma história por trás, para facilitar ao usuário a entendê-lo e como tem como sua função o uso prático, deve se utilizar de ferramentas para auxiliar o usuário, e também contém regras como para uso de ritos religiosos ou de administração. Contudo, graficamente não possui ilustrações, e num livro de RPG é essencial tanto para auxiliar aos jogadores, quanto para atrair vendas.

Guia: Documento que contém informações destinadas a apresentar um serviço a seus usuários reais e potenciais e a orientar os leitores no conhecimento e exploração dos fundos de um organismo documental ou de uma área geográfica para que os utilizem com maior eficácia e aproveitem ao máximo os seus recursos. Usado como elemento auxiliar de pesquisa bibliográfica, é destinado à orientação dos usuários para o conhecimento e utilização dos núcleos documentais que integram o

acervo. A sua finalidade é informar sobre as características e o funcionamento de uma determinada área ou serviço. Inclui elementos sobre história, a natureza, a estrutura, o período de tempo, a quantidade de cada núcleo documental, etc. O guia deve também incluir informações básicas de natureza prática sobre a própria instituição, como horários, localização, condições de acesso, responsáveis, modo de chegar até ela, requisitos para seu uso, recursos técnicos oferecidos, regulamentos da sala de leitura, etc. – linha do final do texto de uma página, inclui marca tipográfica, a assinatura e o reclamo quando existe. – Livro destinado a elucidar sobre viagens; livro que contém as informações necessárias para dirigir, numa localidade, as pessoas que não a conhecem; roteiro. – tratado em que se estabelecem preceitos ou se dão notícias. Relação ou documento que acompanha a mercadoria negociada. (FARIA; PERICÃO, 2008, grifo nosso).

Os guias são os tipos de livros mais similares, por auxiliar o usuário em pesquisa de suas informações necessárias, pode ter informações básicas sobre a instituição nele retratada, no caso o sistema de jogo, uma história da instituição e dos seus serviços, que aplicado ao sistema de jogo pode ser também aplicada.

Como pode tratar-se de guia de turismo, pode conter figuras que auxiliem aos usuários, e possui assim a função de conter imagens para ajudar o usuário. Ambos serão consultados diversas vezes e possuem ferramentas para auxiliar a busca do usuário. A diferença repousa na função de cada, um guia retrata uma localidade ou uma instituição, ou mesmo serviços desta área, enquanto o livro de RPG retrata um sistema, regras de jogo e modos de utilização daquelas regras.

Por fim, os **livros-jogo ou aventuras-solo**, que não estão contidos nos dicionários são descritos por Godinho (2002, p. 27) como livros ou revistas que contam uma história com algumas possibilidades de desfecho, onde o/a jogador/a cria e/ou utiliza – mas não representa – uma personagem pronta que pode seguir diferentes caminhos dentro da história.

Estes livros são como pequenos RPGs de bolso, criados em meados da década de 1980 sendo Steve Jackson, o criador de GURPS, um de seus principais nomes. O objetivo destes livros é exatamente ser uma aventura de RPG portátil, porém pela simplicidade os livros-jogo talvez pudessem ser classificados como livros de RPG, mas não o inverso.

De qualquer modo, não estão sequer dispostos nestes dicionários pesquisados. Um estudo futuro sobre este tipo de livro pode revelar novas classificações a serem feitas neste aspecto já que este tipo de obra usa uma alineariedade incomum, presente em apenas algumas obras alternativas como em livros-poema.

E Júlio Cortázar, no seu *Rayuela*, de 1968, fornece um “tabuleiro de direção” que transforma o livro fundamentalmente em dois outros nele contidos: “O primeiro livro deixa-se ler na forma corrente e termina no capítulo 56, ao término do qual aparecem três vistosas estrelinhas que equivalem à palavra Fim. Assim, o leitor prescindirá sem remorsos do que virá depois. O segundo livro deixa-se ler

começando pelo capítulo 73 e continua, depois, de acordo com a ordem indicada no final de cada capítulo”. Na verdade, por essa aparente irreverência em relação ao sentido obrigatório da leitura, não apenas dois, porém incontáveis livros pulsam no corpo daquele que surge como inicialmente único). (PONTUAL, 1971, p. 5-6).

Os livros-jogo utilizam-se basicamente do mesmo estilo de deslocamento dentro da história, em que o jogador ao final de cada “capítulo” é direcionado a um ponto ou outro no livro, criando uma nova leitura. Esta nova leitura permite uma nova interpretação cada vez em que a obra é utilizada, modificando seu uso a todo o tempo. Um elemento interpretativo bem poderoso, porém interpretativo apenas quanto a leitura e ordenação da mesma, mas não do usuário como interpretador, que muda por si, como o RPG o faz.

4.4 O hipertexto: a principal característica do livro de RPG

É muito comum, em livros de RPG, existirem leituras paralelas: uma principal, que fala sobre o assunto do jogo diretamente, e outras, em boxes, quadrinhos ou contos ilustrados, que falam sobre assuntos correlatos, exemplos e curiosidades, como se fossem links em um hipertexto. (GODINHO, 2002, p. 21).

Esta seção irá tratar parcialmente do modo em que o livro de RPG trabalha com o hipertexto. Primeiramente deve-se explicar que o hipertexto é o termo que remete a um texto, ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá através de referências específicas, no meio digital são denominadas hiperlinks, ou simplesmente *links*.

Esses *links* ocorrem na forma de termos destacados no corpo de texto principal, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação, oferecendo acesso sob demanda das informações que estendem ou complementam o texto principal. O conceito de "*linkar*" ou de "ligar" textos foi criado por Ted Nelson nos anos 1960 e teve como influência o pensador francês Roland Barthes, que concebeu o conceito de "*Lexia*", a ligação de textos com outros textos.

Um conceito que nos será de valia é o de produtividade do texto proposto por Barthes em seu livro "S/Z". "A produtividade do texto literário é sua capacidade de produzir sentidos múltiplos e renováveis, que mudam de leitura a leitura. Ler não seria, então, aplicar modelos prévios, mas criar formas únicas que são formas virtuais do texto ativadas pela imaginação do leitor." (MOISÉS, 1983, *apud* KLIMICK, 2006, p. 17).

Em termos mais simples, o hipertexto *online* é uma ligação que facilita a consulta dos usuários. Um hipertexto pode ter diversas palavras, imagens ou até mesmo sons, que, ao

serem clicados, são remetidos para outra página onde se esclarece com mais precisão o assunto do *link* abordado.

Portanto o hipertexto é, como visto, um elemento muito comum na internet. Entretanto, os livros de RPG utilizam esta função, como poderia ser dito, *offline*. “[...] num hipertexto, as informações não são absorvidas de forma linear, umas após as outras, mas de forma simultânea e fragmentada, de modo similar ao funcionamento do cérebro humano.” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 7).

Os livros de RPG trabalham essa ideia, primordialmente, desde sua “terceira fase” vinda com Vampiro. Pode-se mesmo afirmar que os livros trabalham com uma hipermídia incompleta, onde “[...] **hipermídia** ou multimídia hipertextual (texto + imagem + som etc.) seria uma evolução do **hipertexto**” (CRENZEL, 2002, p. 31 *apud* BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 6, grifo do autor).

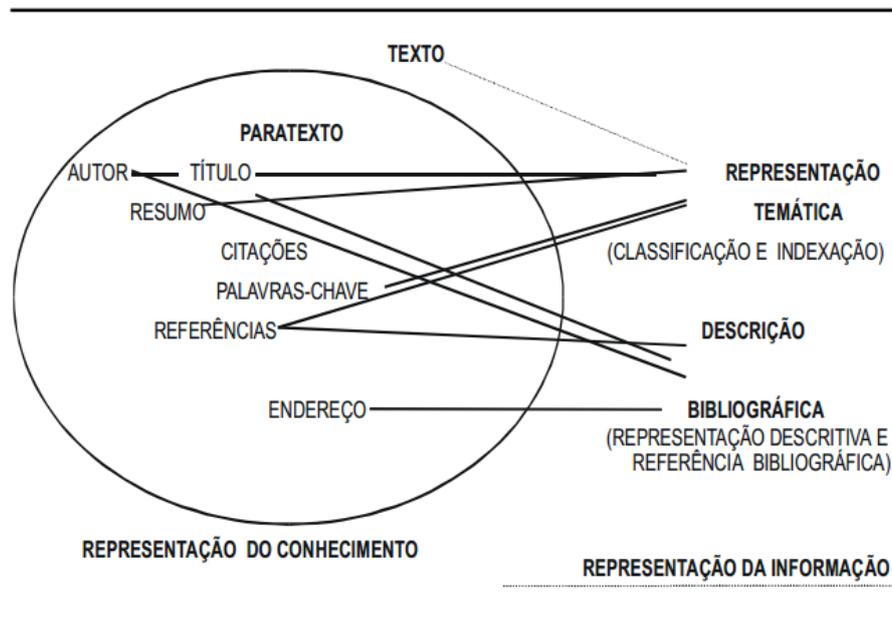
Como não há como o usuário do livro de RPG “clicar” e ser direcionado àquele *link*, os livros de RPG trabalham com o texto plural ou paratexto. Bettocchi (2008, p.2) o explica o texto plural ideal como sendo constituído de redes múltiplas que se entrelaçam sem que uma possa dominar as outras; uma galáxia de significantes em vez de uma estrutura de significados. Reversível, sem início, pode ser penetrado por várias entradas sem que haja uma principal.

O método iconológico se aproxima muito do método semiológico, uma vez que eleva estas peças de quebra-cabeça visual a um status de significante, ao qual se pode atribuir, como às palavras, diversos significados. Formando assim a galáxia de significantes dita acima por Bettocchi.

No texto plural não há nada fora dele, mas também não um todo do texto, ele está liberto simultaneamente da exterioridade e da totalidade. Por isso, não têm estrutura narrativa, gramática ou lógica da narrativa. Os textos plurais são “multivalentes, reversíveis e francamente indedutíveis”. O texto plural, paratexto ou hipertexto possuem um mesmo conceito que é o de multifacetar as opções de informação para o usuário.

“Os elementos do paratexto (título, citações, referências) e outros, como paginação, sumário e índice, são elementos de normalização que foram desenvolvidos à forma impressa, e são designados **interfaces da escrita**.” (MONTEIRO, 2000, p. 30).

Figura 4.1: Texto e paratexto



Fonte: Monteiro, 2000, p. 31

Bettocchi (2004) ainda usa como exemplo o livro de “Vampiro: a Máscara”, em que vemos três tipos de escrita: uma sob forma "literária", como uma "carta do Drácula" na abertura do livro; outra no estilo de "manual técnico", através da qual são explicadas as regras do jogo; uma escrita no estilo coloquial em que os autores se esforçam em passar o "clima" de Vampiro, colocando suas ideias sobre personagens e histórias. Caminhando com essa linguagem escrita, temos a linguagem imagética das ilustrações, fontes usadas, diagramação etc.

A questão do suporte concentrou-se na concepção da "forma-objeto", isto é, a organização compositiva e estrutural deste considerando suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de significar, de se relacionar com o "conteúdo-objeto" (a ambientação de jogo e seus desdobramentos) de maneira narrativa e hipermediática, ou seja, capaz de abrir vários "links" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação. A condição de "objeto" é para lembrar que tanto conteúdos como formas são pretextos para se experimentar o deslizamento do signo visual dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói, e que se constrói à medida que os participantes interagem. (BETTOCCHI, 2008, p. 10).

Há também as janelas, já referidas anteriormente, que contém informações sobre aquela página específica, sobre algum elemento do livro a ser adicionado naquele momento ou mesmo uma referência para se localizar e procurar a próxima fonte dentro ou fora do livro. Em parte estas janelas são como as notas antigamente postas em livros por seus usuários⁴⁶,

⁴⁶Pode-se afirmar que as notas foram introduzidas literariamente pelos alexandrinos, mas utilizadas sobretudo pelos eruditos da Idade Média (inclusive os bizantinos), que acrescentavam, na mesma página, notas a margem

sendo que agora são postas pela própria editora a fim de facilitar a busca dos seus leitores por aquelas informações.

Juntando as características de jogadores e de produção, podemos identificar uma terceira fase no RPG onde os suportes lançam mão de diferentes referências visuais emprestadas de outras linguagens como cinema, quadrinhos e *video-games*, não só nas ambientações, mas também na estética. (GODINHO, 2002, p. 47).

Criando, assim, uma hipermídia dentro do livro de RPG. No próximo capítulo o hipertexto será trabalhado mais detalhadamente.

4.5 Categorização bibliológica do livro de RPG

Analisaremos aqui a bibliologia parcial, em que é considerada deste modo por não abordar a totalidade dos elementos do livro de RPG. Esta parcialidade é definida, como já comentada antes neste estudo, numa observação dos elementos que alteram a filosofia e uso da obra e não sua materialidade e composição física. Estas são divididas por suas características que demonstrem os elementos de disposição dos símbolos, que geram o significado do livro.

- **Informar regras, ensinar o jogo:** Os livros de RPG devem, em primeira mão, ensinar como os seus usuários, jogadores, devem jogar aquele sistema. Normalmente é uma leitura técnica onde os jogadores são instruídos como agir em diferentes situações. Costuma ter imagens para auxiliar a compreensão, principalmente quando é alguma regra mais complexa;
- **Capa dura:** Apesar de ser um aspecto físico, a capa dura do livro serve para mais do que protegê-lo. Obviamente esta é a função primária de qualquer capa, a de proteger o texto, principalmente em uma obra que é muito consultada. A diagramação das imagens na capa serve como um atrativo ao jogador informando-o do conteúdo daquele jogo de RPG sem a necessidade da leitura ou de uma sinopse por exemplo;
- **História do jogo:** Cada sistema tem uma história de criação, de sua origem e seus autores. Há, na maioria deles, também um mundo pré-criado, onde aquele livro deve

do texto [...] Os incunábulos mantiveram essa tradição manuscrita, aparecendo com frequência o texto principal glosado ou comentado por notas ou escólios em tipos de corpo menor [...] Quando as notações se tornaram mais concisas, passaram a ser feitas nas margens das páginas [...] (ARAÚJO, 2008, p. 95).

Posto que a nota constitui, *lato senso*, um acréscimo ou adiantamento ao texto, pode apresentar-se, de acordo com os critérios do autor, em variadas formas e tamanhos. (ARAÚJO, 2008, p. 97).

explicá-lo. A opção de utilizá-lo ou não cabe ao grupo já que “Cenários eram escritos com histórias e tornavam-se divertidos para se ler⁴⁷.” (SCHICK, 1991, p. 29, tradução nossa);

- **Facilidade de manuseio:** Apesar de grandes livros de capa dura e, normalmente, 300 páginas ou mais, os livros de RPG tem que ter um modo fácil de ser manuseado, visto que ele será consultado diversas vezes. Neste ponto as ferramentas de auxílio são as mais importantes, como as notas, sumário e também as janelas de consultas rápida e ilustrativa na separação de capítulos;
- **Design:** A diagramação das informações contidas no livro é talvez o elemento mais importante, antes do “hipertexto”. O modo em que são organizadas as informações a cada página tem que ser bem feito, pois senão, todo o trabalho do texto plural será desperdiçado. Até mesmo a clareza gráfica deve ser considerada. Bettocchi (1999, p. 5) explica que a clareza gráfica refere-se à reprodutibilidade técnica para um livro de miolo preto e branco e a expressividade narrativa refere-se à capacidade de transmissão de informação sobre as características visuais e sociais da época retratada ainda que sofrendo adequações à sintaxe gráfica dos livros de RPG e ao gosto estético do público alvo;
- **Ilustrações:** As ilustrações desempenham importante papel num livro de RPG. Outrora usadas apenas para adornar os pequenos manuais que eram os livros, agora são essenciais para auxiliar na compreensão do mundo utilizado, ou de certas regras. O atrativo da qualidade da imagem também serve para atrair novos jogadores a jogar. Estas ilustrações tem que ser coerentes com o sistema, para que possam passar a informação correta e atrair o público desejado. Araújo (2008, p. 427) afirma que compete ao diagramador buscar efeitos visualmente agradáveis por meio de um determinado ritmo nos contrastes de forma e tamanho das ilustrações. Os recursos para dinamizar as páginas, como se observa, são múltiplos, e o diagramador ainda pode manipular a forma e o tamanho das ilustrações, aumentadas ou diminuindo-as para ajustá-las ao esquema construtivo da página;
- **Hipertexto:** O misto de imagens, texto, grafia, espaçamento e colocação de informações faz do hipertexto o elemento bibliológico mais importante do livro de RPG. Sua utilização é a maior ferramenta do livro de RPG, onde mesmo apenas seu uso auxilia ao usuário a localizar a informação e a compreendê-la. “Estes elementos

⁴⁷Scenarios were written more like stories and became fun to read. (SHICK, 1991, p. 29).

(ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são ‘janelas’ ou ‘*links*’ de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc.” (BETTOCCHI; KLIMICK, 2003, p. 5).

4.6 Leitura e interpretação: o interpretar como jogar

Outro aspecto que pode ser visto é a diferenciação da utilização do livro de RPG. O livro de RPG não é para ser lido na íntegra e sim para ser consultado. Deste modo ele pode ser comparado a obras de referência e guias ou manuais, entretanto há o elemento da interpretação a ser considerado.

Livros de RPG não geram interpretações imediatas, como um roteiro de teatro, eles geram ideias, eles geram conceitos e geram, principalmente, experiências. Para um leitor leigo, aquele livro é apenas um punhado de regras, mas como toda obra especializada, seu conteúdo é apenas revelado àqueles que a conhecem.

A interpretação contida no interior do livro de RPG que é apenas revelada a seu usuário é um padrão comum já que

[...] a noção de que certos livros se destinam aos olhos de certos grupos é quase tão antiga quanto a própria literatura. Alguns estudiosos sugeriram que, tal como a epopéia e o teatro gregos tinham como alvo primário uma platéia masculina, os primeiros romances gregos destinavam-se provavelmente a uma platéia predominantemente feminina. (MANGUEL, 2008, p. 129).

Então se vê que não é uma novidade no mundo literário livros que se revelem apenas a alguns. Do mesmo modo não pode ser novidade uma identificação única de um tipo de obra.

Manguel (2008, p. 130) afirma que a separação de um grupo de livros ou de um gênero para um grupo específico de leitores não apenas cria um espaço literário fechado que esses leitores são estimulados a explorar; com frequência, toma esse espaço proibido para os outros.

O RPG pode então ser visto como uma narrativa hipermidiática (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite uma reconfiguração constante da obra através das intervenções de cada participante. Os elementos presentes no livro básico e na própria prática do RPG (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre a ambientação onde serão construídas suas próprias histórias. (KLIMICK, 2006, p. 5).

E estas “janelas” e “links” são acessadas apenas por aqueles que a saibam usar, para leigos são apenas imagens colocadas em prol do texto, talvez adicionando informações, talvez dando outros detalhes sobre aquela página. Esta informação não é tão errada, mas é muito simplória se comparar com sua função real e completa.

“Seguindo este raciocínio, podemos afirmar que há uma cultura do meio de RPG evidenciada por seu jargão e eventos sociais, a qual deve corresponder uma linguagem própria que se relaciona com a linguagem brasileira.” (KLIMICK, 2006, p. 9). Uma linguagem utilizada por aqueles usuários e conhecida por aquela sociedade.

4.7 O livro de RPG e sua identidade

Como já foi visto o livro de RPG contém qualidades únicas, principalmente o hipertexto *offline*. Também fora mostrado que mesmo possuindo elementos em comum com outros tipos de livro, sua combinação de características é única. Suas atribuições são feitas para usuários específicos, que ao buscarem precisam ter acesso fácil ao mesmo. Uma identidade única deve-lhe ser atribuída.

Vale agora o registro de um caso singular na história do livro: Willian Blake (1757-1827), o poeta inglês que só encontrou meio adequado de exprimir-se através da integração absoluta entre o texto e a imagem. [...] Ele diagramava cada página de seus livros, e todas apresentavam o *horror vacui*⁴⁸ medieval, exibindo um completo preenchimento da mancha ou de toda a página com ornamentos marginais e intratextuais coloridos a mão, exemplar por exemplar. (ARAÚJO, 2008, p. 470).

Talvez as obras de Willian Blake tenham sido os primeiros livros-poema, ou livros de artista, mas não foram identificados como tal. Foi necessário que décadas se passassem para que este tipo de livro viesse a ser reconhecido. Sua obra ainda é reconhecida apenas como romance, mesmo com suas características únicas.

Ferreira Gullar logo criaria e definiria o termo livro-poema: “Chamo de livro-poema (ou poema-livro) à tentativa de usar a página (o livro) como um elemento interior ao poema. Nesta experiência, poema e livro não mantêm entre si uma relação meramente circunstancial, mas estão de tal modo integrados que é impossível distingui-los: poema e livro nascem num só e mesmo ato, uma vez que o impulso que determina as palavras e sua posição na página determina também o formato da página e os cortes [...] Essa participação tão íntima da página material na expressão poderia induzir o leitor a pensar que nossa intenção é transformar o poema em algo material, intranscendente, em objeto. Na verdade, segundo cremos, a palavra, com

⁴⁸*Horror Vacui* é um termo utilizado para representar uma aversão a espaços vazios, neste caso, os espaços em branco da página.

seu peso, obriga a página a vencer o limite tátil, submerge-a na dimensão temporal da linguagem. A página é pausa, duração, silêncio. Um silêncio verbal. Cortando-a, justapondo-a, procuro tornar audível o lado mudo da linguagem, o seu avesso". (PONTUAL, 1971, p. 7).

O livro de RPG ainda é pouco reconhecido, como pôde ser visto ao não estar presente em importantes dicionários especializados da área. Entretanto obras vindas de fora, como a Classificação Decimal de Dewey (CDD) que já possui notações para o livro de RPG demonstra que seu valor é mais reconhecido no exterior. Tais notações costumam vir na catalogação base dos próprios livros vendidos no Brasil, com a notação 793.9 ou 793.93.

793 Indoor games and amusements

793.9 Other indoor diversions

793.92 War games (Battle games)

793.93 Adventure games⁴⁹

(DEWEY INFO, 2014, grifo nosso).

No próximo capítulo o elemento mais importante do livro de RPG será trabalhado, o hipertexto. Tal elemento é tratado atualmente como um elemento exclusivamente digital, porém será discutida sua origem e suas aplicações práticas.

⁴⁹Inclusive como exemplo na CDD 21ª edição são utilizados como exemplos os RPGs *Dungeons & Dragons* e *Runescape*.

5 O HIPERTEXTO: UMA ANÁLISE

Neste último capítulo será trabalhado o hipertexto, característica mais importante do objeto de estudo: o livro de RPG. “A idéia central de todo sistema de hipertexto é organizar trechos de informação de acordo com as necessidades de compreensão de seu usuário.” (NONATO; LIMA, 2008, p. 199).

Como noutros capítulos, um histórico do hipertexto será trabalhado para que haja uma melhor compreensão do trabalho desenvolvido para sua criação e de como funciona sendo executado. Este histórico será dividido em três seções principais, e que são, possivelmente, as mais importantes para o tema.

Após esta análise historiográfica, será feito uma análise de como o hipertexto trabalha e como ele é utilizado não-digitalmente para, enfim, ser verificada sua importância no livro de RPG, tema do estudo.

5.1 Histórico

Nesse sentido estas escrituras se assemelham às lendas. Lenda porque aos textos que se entrelaçam se agregam pedaços únicos formatados pela narração de diferentes leitores, seguindo caminhos alternativos e com diferentes intenções. O hipertexto é lendário pois, qualquer seja o seu núcleo de intenção, representará sempre a soma do que dele se diz (ou se pensa) de acordo com seus diferentes percursos. (BARROS, 2007).

Este trecho do texto de Barros demonstra que o hipertexto possui um texto único, um núcleo, uma base. Entretanto, como o próprio autor diz, o hipertexto é como uma lenda, em que são adicionados a ele outros contos, observações que levam a outras lendas a outros caminhos, novas trilhas para o usuário trilhar, isto se for de sua vontade.

O hipertexto que nada mais é do que “[...] é a apresentação da informação de uma maneira não-linear [...]” (MONTEIRO, 2000, p. 29), é primeiramente notado em grande massa na antiga biblioteca de Alexandria (290 a.C), onde

[...] os alexandrinos criaram uma criteriosa normalização para as suas edições, que, além de apresentar sumário, índice, glossário e tabelas explicativas, também catalogavam, revisavam e comentavam as obras. (ARAÚJO, 1995 *apud* MONTEIRO, 2000, p. 26).

E todos estes elementos permitiam ao leitor uma nova leitura, uma escolha de onde começar e seguir com o texto. Todos estes elementos indicavam novos pontos de leitura ao

usuário, que poderia ou não segui-los. Contudo, o suporte da leitura na época, o rolo ou *volumen* era de pouca utilidade à essas ferramentas, já que o usuário teria que desdobrá-lo em sua maior parte para encontrar o ponto necessário. Tais dificuldades seriam aplacadas com o códice.

O códice traria muitos outros elementos capazes de auxiliar o usuário a encontrar sua informação. De acordo com Monteiro (2006, p. 26) podemos citar: sobrecapa, orelha, capa, lombada, marcador, indicador, falsa folha de rosto, errata, folha de rosto, dedicatória, epígrafe, agradecimentos, prefácio, lista de ilustrações, lista de abreviaturas, sumário, resumo, introdução, desenvolvimento, conclusão, notas, anexos, glossário, referências bibliográficas, bibliografia, índice, suplemento, colofão, encarte, título corrente, paginação, citações e numeração progressiva dos capítulos.

Reforçado por Dias (1999) quando diz que “[...] na época em que foram inventados, possibilitaram uma interação entre o texto e o leitor completamente diferente daquela que ocorria com os manuscritos.” (DIAS, 1999, p. 270). Estes elementos ressaltados por Monteiro são todos capazes de “deslinear” uma leitura progressiva, fazendo com o que o leitor vá para o ponto do texto que preferir. Por este aspecto, já podem ser chamados de hipertextuais já que “a noção de linearidade é quebrada na medida em que em um hipertexto não há uma ordem de leitura arbitrária a ser seguida: o usuário pode entrar no texto por vários caminhos diferentes.” (FREIRE, 2003, p. 131).

Dias (1999, p. 270) concorda que com esses elementos foi oferecida ao leitor a possibilidade de avaliar o conteúdo da obra de forma rápida e acessar partes do livro que mais lhe interessavam, de modo seletivo e não-linear. Por meio das notas de rodapé e das referências bibliográficas, o leitor passou a ter conhecimento de outros livros que tratavam do mesmo assunto. Essa nova forma de interação com o conteúdo da obra já mostrava uma certa tendência à não-linearidade.

Contudo, a criação de *links* que fortifica o hipertexto. Os *links* são nós que ligam o hipertexto e outros documentos ou fontes. “O processo de compreensão dos sistemas de hipertextos é gerado através da identificação de um centro (início do folheio) e o estabelecimento de relações entre os nós a partir deste centro.” (NONATO; LIMA, 2008, p. 199).

E, de acordo com Dias (1999, p. 270), a primeira obra importante a demonstrar *links* seria *Les Mille et Une Nuits*⁵⁰, reunidos e traduzidos para a cultura ocidental por Antoine

⁵⁰As Mil e Uma Noites é uma coleção de histórias e contos populares originárias do Médio Oriente e do sul da Ásia e compiladas em língua árabe a partir do século IX. As histórias que compõe as Mil e uma noites tem várias

Galland no século XVIII. Essa obra compõe-se de 12 volumes e apresenta um encadeamento contínuo de histórias, isto é, uma história contém outra história, que por sua vez contém outra e assim por diante.

Os primórdios do hipertexto podem ser associados a uma idéia de Agostino Ramelli cuja proposta era permitir a consulta simultânea de vários livros. A “roda de leitura” foi descrita na obra *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli* (Paris, 1588): “Esta é uma máquina bonita e engenhosa, muito útil e conveniente para qualquer pessoa que tenha prazer em estudar...Com esta máquina um homem pode ver e percorrer através de um grande número de livros sem sair do lugar. Esta roda é feita da maneira mostrada, isto é, é construída de tal forma que, quando os livros estão em seus *leitoris*⁵¹, nunca caem ou saem do local em que se encontram, mesmo que a roda gire uma volta completa”. (TOLVA, 1999 *apud* DIAS, 1999, p. 270-271, tradução do autor).

Figura 5.1: Roda de leitura de Agostino Ramelli



Fonte: Dias, 1999, p. 270

A idealização de consultar vários textos ao mesmo tempo sempre esteve na mente dos pensadores, um meio de facilitar seus estudos e pesquisas. Porém além dos eventos comentados acima, pouco fora-se feito até o Movimento Bibliográfico.

origens, incluindo o folclore indiano, persa e árabe. Não existe uma versão definida da obra, uma vez que os antigos manuscritos árabes diferem no número e no conjunto de contos. (WIKIPEDIA, 2014b).

⁵¹Um atril ou leitoril é uma pequena estante, disposta em plano inclinado onde se coloca um livro aberto, para se poder ler de pé. Se for de grandes dimensões, designa-se por facistol, caso em que tem quatro lados que giram sobre um pé elevado.

5.1.1 Otlet e o livro universal

Paul Otlet foi um grande homem, tido por muitos como o pai da Ciência da Informação, foi um dos percussores da documentação. Autor, empresário, advogado e, obviamente, cientista, Otlet participou do Movimento bibliográfico. Tal movimento, de acordo com Santos (2007, p. 54) tinha como objetivo organizar a grande massa de documentos que fluía por toda Europa. O Movimento bibliográfico reunia cientistas, pesquisadores, bibliotecários e bibliógrafos.

“A intenção de Paul Otlet, ao participar do Movimento Bibliográfico, era dar à documentação um caráter científico. Suas propostas estão expostas no *Traité de Documentation: le livre sur le livre: théorie et pratique*, publicado em 1934 [...]” (SANTOS, 2007, p. 54).

A documentação era, de início, apenas um conjunto de técnicas para organização, criadas para domar o “caos” que crescia exponencialmente devido ao excesso de informação que fluía e nascia. Como dito acima por Santos, Otlet via mais na documentação, e ao participar do Movimento bibliográfico pretendia elevar a documentação a uma ciência. Tal esforço traria, anos depois, o surgimento da Ciência da Informação.

Em seu livro, o Tratado da Documentação, ele demonstra os caminhos pelo qual a documentação deve seguir para tornar-se ciência. Ele descreve, de acordo com Santos (2007, p. 56), no capítulo quatro, intitulado *Organisation rationnelle des livres e des documents*, o seu sistema de informação, ou seja, normatiza a documentação. É neste capítulo, também, que trata dos princípios que constituirão uma enciclopédia documentária ou o livro universal. Segundo suas palavras:

O livro é tradicionalmente formado por folhas encadernadas, porém o conteúdo de um livro pode ser representado numa única linha contínua, seccionada em partes iguais que correspondem às páginas. Esta divisão é material; não concorda com a divisão intelectual das idéias (capítulos, seções, parágrafos, alíneas). A disposição sob a forma de folhas ou fichas móveis não encadernadas permite obter as vantagens dos três seguintes princípios:

a) Princípio da monografia: cada elemento intelectual de um livro é (depois de ser seccionado do conjunto do texto) incorporado num elemento material correspondente.

b) Princípio da continuidade e da pluralidade da elaboração: quando um livro é elaborado intelectualmente por um ou vários colaboradores, ele termina na sua última página, as fichas permitem o trabalho de um número ilimitado de pessoas e nunca é considerado uma obra acabada.

c) Princípio da multiplicação dos dados: para que figurem os diversos dados nas diversas ordens de classificação (por exemplo, as ordens ideológicas, geográficas, cronológicas, etc.) multiplicam-se as fichas dos mesmos. (OTLET, 1934, p. 385-386 *apud* SANTOS, 2007, p. 56, tradução do autor).

Pode-se ver a ligação hipertextual contida no princípio monográfico, já que ele, o princípio, “[...] representa a solução, reunir a informação que se encontra dispersa em inúmeros suportes. Otlet modifica a forma do documento, fragmentando - os, e reorganiza os conteúdos de forma a gerar novos todos informativos.” (SANTOS, 2007, p. 62). E este novo documento trará diversas fontes para serem consultadas e *links* para outros documentos.

E ainda mais

a) o Princípio da continuidade e da pluralidade da elaboração, que consistia na redação de fichas analíticas, com campos de dados padronizados que serviam para acrescentar dados objetivos sobre o texto analisado, tais como autoria, título, etc., que indicassem a origem da informação tratada; b) o Princípio da multiplicação dos dados que consistia na duplicação das fichas de acesso à informação intercalando as sob as rubricas das várias facetas da CDU. Esse procedimento possibilitava o acesso à informação por vários pontos de acesso do sistema. (SANTOS, 2007, p. 56).

Tudo isto era para gerar seu Livro Universal, que era a aplicação destes princípios propostos pela documentação formando uma enciclopédia com toda a informação da humanidade, todo o conhecimento já produzido pelo homem.

A Enciclopédia Documentária era composta por Dossiês Enciclopédicos Documentários. Estes eram formados por partes de documentos, reunidos em pastas classificadas por assunto, permitindo ao usuário ter noção sobre a totalidade das informações sobre determinado assunto “sob todos os pontos de vista” (OTLET , 1934, p. 409) [...] A Enciclopédia Documentária era formada também pelos Repertórios Enciclopédicos de Fichas, que se diferenciavam dos Dossiês apenas pelo formato; este repertório era composto de recortes, ou cópias de publicações, e de anotações feitas sobre as fichas e folhas padronizadas. Além dos dois anteriores, constituíam a Enciclopédia Documentária os materiais especialmente produzidos para serem a ela incorporada. (SANTOS, 2007, p. 57).

O Livro Universal seria um livro totalmente hipertextual, no qual o usuário consultaria o que quisesse do ponto que quisesse. E hipermediático também, pois nele estariam contidos outros tipos de mídia além da escrita. O Livro Universal pode também ser tomado como a origem da internet, considerando que Otlet pretendia dar acesso a todos os dados do homem a todos os homens em qualquer lugar por meio das bibliotecas e unidades informacionais.

“Os repertórios desenvolvidos não eram, porém, compostos apenas por fichas bibliográficas e pelos textos em si, pois a eles foram acrescentadas ilustrações, quadros esquemáticos e tabelas.” (SANTOS, 2007, p. 59). Seu plano era de suprimir a informação desnecessária e aumentar o acesso do usuário ao conhecimento já que “[...] na visão de Otlet, a reiteração deveria ser suprimida, em favor da objetivação da informação, de modo a promover a economia de tempo do leitor.” (SANTOS, 2007, p. 56).

Visão também compartilhada por Ranganathan (2009, p. 211) em sua Quarta Lei que diz “poupe o tempo do leitor – eis a Quarta Lei da biblioteconomia.” Em seu livro “As Cinco

Leis da Biblioteconomia”, o autor indiano recorre a visões de melhoria para o funcionamento das bibliotecas. Targino (2010, p. 123) diz que a Quarta Lei enfoca na ênfase na economia de tempo e energia dos leitores.

“Informação não fornecida perde tempo e valor, serviços em linha, interativos, ligados através de uma variedade de redes de comunicação e estações de distribuição de documentos atendem ao usuário instantaneamente [...]” (FIGUEIREDO, 1992, p. 189). Esta afirmação de Figueiredo é dada por dois autores, conterrâneos de Ranganathan, Rajagopalan e Rajan, que formularam cinco leis mais atuais, baseadas na Ciência da Informação. “[...] a concepção de Otlet: o prédio do conhecimento deveria ser construído com os tijolos da informação.” (SANTOS, 2007, p. 57).

5.1.2 Bush e Nelson, os “pais” do hipertexto

A ideia de Otlet gerou muitas outras. A vinda da 2ª Guerra Mundial trouxe o *boom* informacional que traria a vida a Ciência da Informação. O excesso de informação criada na Guerra, já somada ao caos informacional que se encontrava pré-guerra obrigou a vários cientistas a inovarem em seus campos.

Vannevar Bush foi um deles, cientista de informação durante a 2ª GM, utilizou-se de seus estudos cognitivos para formular uma máquina que facilitaria a absorção de informação pelo usuário.

Segundo ele [Bush], a mente humana “opera por associação. Com um item **a seu alcance, move para o seguinte, que é sugerido por uma associação de pensamentos**, de acordo com alguma pista da rede intrincada composta pelas células do cérebro”. (RIBEIRO, 2008, p. 53, grifo do autor).

Após a guerra Bush, em 1945, escreveu seu artigo “*As we may think*” em que explicava o funcionamento da mente por associação e nele ainda explicava o funcionamento de uma máquina de extensão de memória, o *Memex (Memory Extension)*. Tal máquina seria capaz, como a antiga roda de leitura, mesclar diversas informações no mesmo lugar e fornecer diversas informações. Além disso ela seria capaz também de buscar informações e enviar a outros usuários do *Memex*.

“Para Landow (1997), aquele sistema descrito em 1945 demandava a ‘reconfiguração radical da prática de leitura e escrita’.” (RIBEIRO, 2008, p. 47). “Ele concebeu um sistema muito semelhante ao trabalho da mente humana, em que grandes volumes de informação

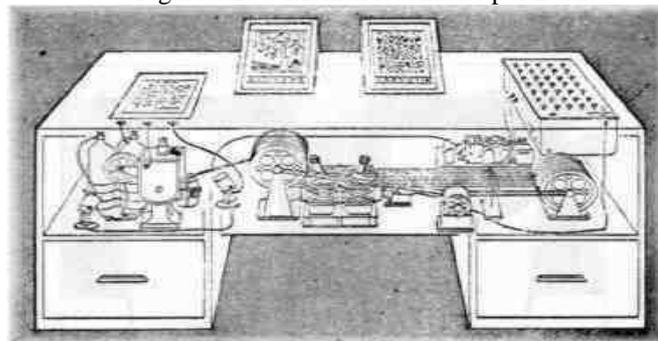
seriam armazenados e recuperados por associações entre seus assuntos”. (NONATO E LIMA, 2008, p. 198).

“Lendo ‘As we may think’, é difícil afirmar que o engenheiro militar estivesse tão preocupado com os escritores, mas, certamente, o estava com as formas de registro da informação.” (RIBEIRO, 2008, p. 47). Bush preocupava-se com o registro da informação, de modo diferente que Otlet. Porém ambos queriam que seu usuário tivesse acesso ao maior número de informação no menor tempo possível, como em um hipertexto.

Ribeiro (2008) traz uma explicação do funcionamento do *Memex* de acordo com o próprio artigo de Bush. Ele diz que Bush já idealizava o que, mais adiante, chamou-se “janela”. Para Bush era a possibilidade de a informação ser disposta em diversas posições de projeção. O usuário, se o quisesse, poderia “deixar um item posicionado enquanto requisita outro”, numa perfeita atitude de quem lê extensivamente e compara enquanto estuda.

Bush ainda dizia que “podem-se adicionar notas e comentários nas margens, tirando proveito de um possível tipo de fotografia seca e ainda arranjá-los de tal forma que se organizem em estilo de esquema, como é empregado hoje na telautografia, vista em salas de espera de estradas-de-ferro, assim como se o usuário tivesse a página física diante dele”. A adição de notas e os comentários “nas margens” dão a medida exata do que realmente se propunha até ali: não a edição do texto em si, mas a possibilidade de dialogar com ele, à margem, como faziam outros leitores de outros dispositivos. (RIBEIRO, 2008, p. 55).

Figura 5.2: O Memex idealizado por Bush.



Fonte: Dias, 1999, p. 272

O *Memex* seria capaz de assimilar vários itens para acesso rápido ao seu usuário, permitindo também que o leitor percorresse o caminho que quisesse para pesquisar seu acervo. “À maneira dos sumários, em tempos mais remotos, estava aí a descrição de um mecanismo de selecionar e buscar.” (RIBEIRO, 2008, p. 53). Claramente outra ligação hipertextual antes do nascimento do conceito do hipertexto.

“Bush acrescenta ainda que, ao ligar vários itens, ‘é exatamente como se os itens físicos tivessem sido reunidos para formar um livro. É mais que isso, já que qualquer item

pode ser ligado a inúmeras trilhas’.” (BUSH, 1945 *apud* DIAS, 1999, p. 272, tradução do autor). Uma ideia semelhante à de Otlet e seu princípio monográfico. “O Memex, portanto, permitiria o acesso rápido e não-linear a diversas unidades individuais de informação multimídia relacionadas por meio de ligações.” (DIAS, 1999, p. 272).

Mais tarde, na década de 1960, Ted Nelson e outros pesquisadores da Universidade de Brown desenvolveram um sistema de hipertexto, chamado *Xanadu*, que foi moldado a partir da criação de um ambiente literário unificado. Ted Nelson foi ainda o responsável pela cunhagem do termo hipertexto; ele o definiu como sendo uma combinação de texto em linguagem natural com a capacidade do computador de fazer pesquisa interativa e exibição dinâmica de um texto não-linear. (NONATO; LIMA, 2008, p. 198).

Com Ted Nelson nasceria finalmente o termo hipertexto. Nelson ligaria o hipertexto às recentes mecânicas eletrônicas nascidas vindas da ideia do *Memex* e da crescente corrida tecnológica. Anos antes, de acordo com Dias (1999, p. 272), Engelbart criaria o acessório *mouse*, facilitando em muito o uso das interfaces computacionais e, obviamente, o acesso à informação.

Naquela época era uma tecnologia de acesso restritamente militar, ou de algumas seletas grandes empresas, o *personal computer* viria anos depois com Steve Jobs e Bill Gates.

Em 1968, foi apresentado ao mercado o sistema de editoração de texto Augment, desenvolvido pelo Stanford Research Institute, sob a direção de Engelbart. Finalmente, foram colocadas em prática as idéias de Bush e Nelson. O Augment implementava *links* entre diferentes arquivos, filtros e múltiplas janelas controladas pelo usuário. (DIAS, 1999, p. 272).

Este sistema permitiria a qualquer usuário pesquisar com facilidade, encontrar sua própria informação. “O termo hipertexto, no conceito de Nelson, estava relacionado à idéia de leitura/escrita não-linear em sistemas informatizados.” (DIAS, 1999, p. 272).

5.1.3 O hipertexto digital

Depois das criações de Engelbart e da popularização do *personal computer*, o hipertexto começa a ser utilizado em grande escala em textos digitais. “Porém, é bom destacar que, antes da informática, já existiam elementos que possibilitavam a leitura não-linear, como os sumários, as referências bibliográficas e as notas de rodapé.” (DIAS, 1999, p. 274). Como o objeto da pesquisa é o livro físico de RPG e a representação hipertextual *offline*, esta seção trará apenas alguns pontos importantes ao histórico digital do hipertexto.

“A partir dos anos 70, uma nova tessitura social mundial se delineia com base em quatro grandes eventos. O primeiro deles concerne a mundialização da economia, em cujo bojo trouxe novos fluxos de bens, serviços e informações.” (BRENNAND; BRENNAND, 2010, p. 317).

O mundo estava se atualizando e a informação era distribuída fora do governo e forças armadas, o fluxo da informação trazia novas fontes capitais, a IBM, uma das maiores grandes empresas de negócios, criava computadores empresariais usando-se de sistemas como o *Augment* de Engebert.

Além da economia, a evolução cultural mundial necessitava um rápido fluxo de informações. Como é continuado pelos Brennand (2010, p. 318) o segundo evento concerne às migrações de pessoas ligadas a causas políticas, econômicas e religiosas e que viabilizam trocas de informações intensas e rápidas. Isso deu origem a grandes redes transculturais, numa dinâmica de conjunto que integra a noção de passado, presente e futuro.

A evolução tecnológica rege o terceiro evento que “[...] é o da revolução das tecnologias da informação e comunicação, que trouxeram importantes avanços na difusão maciça de tecnologias em aplicações de uso comercial e civil.” (BRENNAND; BRENNAND, 2010, p. 318).

Por fim, os Brennand (2010) falam do quarto evento, o mais recente que é o da convergência tecnológica. As telecomunicações permitiram um sistema integrado de formas de geração e processamento da informação com tecnologias de transmissão diversificadas e integradas.

Estes quatro eventos, de acordo com os autores, foram os responsáveis por trazer a informação até o patamar em que se encontra hoje, assim como o uso do hipertexto em mídias digitais. E graças a esta evolução foi criado o *World Wide Web* e seus protocolos de funcionamento baseados no hipertexto.

A *World Wide Web* contém um grupo de protocolos que permitem seu funcionamento. O primeiro destes é HTTP: *Hypertext Transfer Protocol*. Este protocolo é usado para geradores e por usuários da rede entrar em comunicação. O segundo protocolo é o HTML: *Hypertext Markup Language*. Esta linguagem especifica o formato do documento e permite que diferentes usuários inscrevam o seu texto em um mesmo código. (BARRETO, 2004).

Esta evolução tecnológica permitiu também o nascimento da hiper-mídia, que é o hipertexto com diversas mídias num mesmo documento. Similar ao Livro Universal idealizado por Otlet. “Hiper-mídia é uma arquitetura de ligações em nó, sendo estes nós

paginas texto da *web* ou outros meios, tais como vídeo, áudio, e imagens e as ligações conectam todas estas mídias através de um modelo padrão de associação.” (BARRETO, 2004).

5.2 O hipertexto de Lévy

Esta seção trabalhará a visão de hipertexto por Pierre Lévy. Seu trabalho na área da tecnologia da informação é importante na área de Biblioteconomia, portanto esta divisão analisará sua visão não-digital do hipertexto como proposta por ele em seu livro “As Tecnologias da Inteligência”. Lévy trabalha também com o histórico do hipertexto, mas já que este já foi demonstrado, não será reanalisado.

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexas que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 1998, p. 33).

Lévy remonta a ideia já demonstrada de Bush da multiatividade da mente humana ao dizer “Quando ouço uma palavra, isto ativa imediatamente em minha mente uma rede de outras palavras, de conceitos, de modelos, mas também de imagens, sons, odores, sensações proprioceptivas, lembranças, afetos, etc.” (LÉVY, 1998, p. 23). Esta cadeia de lembranças, esta rede, são como os nós do hipertexto já comentados anteriormente.

O hipertexto pretende ativar toda a rede neural do leitor, fazendo com que toda a visão multimídia da sua imaginação trabalhe.

Tomando os termos leitor e texto no sentido mais amplo possível, diremos que o objetivo de toda texto é o de provocar em seu leitor um certo estado de excitação da grande rede heterogênea de sua memória, ou então orientar sua atenção para uma certa zona de seu mundo interior, ou ainda disparar a projeção de um espetáculo multimídia na tela de sua imaginação. (LÉVY, 1998, p. 23).

“O sentido de uma palavra não é outro senão a guirlanda cintilante de conceitos e imagens que brilham por um instante ao seu redor.” (LÉVY, 1998, p. 24). Esta “guirlanda cintilante” são os multissignificados que são dados pelo receptor da informação, pelo leitor daquela palavra. Uma palavra não é apenas um vocábulo e sim um signo.

A comunicação como um todo é hipertextual, já que enquanto conversamos, olhamos, sentimos, cheiramos, e Lévy confirma isto ao dizer que “[...] a estrutura do hipertexto não dá conta somente da comunicação. Os processos sociotécnicos, sobretudo, também têm uma forma hipertextual, assim como vários outros fenômenos.” (LÉVY, 1998, p. 24).

Em seu capítulo “A metáfora do hipertexto”, Lévy descreve o hipertexto como tendo seis princípios:

- 1. *Princípio de metamorfose*: A rede hipertextual está em constante construção e renegociação. Ela pode permanecer estável durante um certo tempo, mas esta estabilidade é em si mesma fruto de um trabalho. Sua extensão, sua composição e seu desenho estão permanentemente em jogo para os atores envolvidos, sejam eles humanos, palavras, imagens, traços de imagens ou de contexto, objetos técnicos, componentes destes objetos, etc.
- 2. *Princípio de heterogeneidade*: Os nós e as conexões de uma rede hipertextual são heterogêneos. Na memória serão encontradas imagens, sons, palavras, diversas sensações, modelos, etc., e as conexões serão lógicas, afetivas, etc. Na comunicação, as mensagens serão multimídias, multimodais; analógicas, digitais, etc. O processo sociotécnico colocará em jogo pessoas, grupos, artefatos, forças naturais de todos os tamanhos, com todos os tipos de associações que pudermos imaginar entre estes elementos.
- 3. *Princípio de multiplicidade e de encaixe das escalas*: O hipertexto se organiza em um modo "fractal", ou seja, qualquer nó ou conexão, quando analisado, pode revelar-se como sendo composto por toda uma rede, e assim por diante, indefinidamente, ao longo da escala dos graus de precisão. Em algumas circunstâncias críticas, há efeitos que podem propagar-se de uma escala a outra: a interpretação de uma vírgula em um texto (elemento de uma microrrede de documentos), caso se trate de um tratado internacional, pode repercutir na vida de milhões de pessoas (na escala da macrorrede social).
- 4. *Princípio de exterioridade*: A rede não possui unidade orgânica, nem matar interno. Seu crescimento e sua diminuição, sua composição e sua recomposição permanente dependem de um exterior indeterminado: adição de novos elementos, conexões com

outras redes, excitação de elementos terminais (captadores), etc. Por exemplo, para a rede semântica de uma pessoa escutando um discurso, a dinâmica dos estados de ativação resulta de uma fonte externa de palavras e imagens. Na constituição da rede sociotécnica intervêm o tempo toda elementos novos que não lhe pertenciam no instante anterior: elétrons, micróbios, raios X, macromoléculas, etc.

- 5. *Princípio de topologia*: Nos hipertextos, tudo funciona por proximidade, por vizinhança. Neles, o curso dos acontecimentos é uma questão de topologia, de caminhos. Não há espaço universal homogêneo onde haja forças de ligação e separação, onde as mensagens poderiam circular livremente. Tudo que se desloca deve utilizar-se da rede hipertextual tal como ela se encontra, ou então será obrigado a modificá-la. A rede não está no espaço, ela é o espaço.
- 6. *Princípio de mobilidade dos centros*: A rede não tem centro, ou melhor, possui permanentemente diversos centros que são como pontas luminosas perpetuamente móveis, saltando de um nó a outro, trazendo ao redor de si uma ramificação infinita de pequenas raízes, de rizomas, finas linhas brancas esboçando por um instante um mapa qualquer com detalhes delicados, e depois correndo para desenhar mais à frente outras paisagens do sentido. (LÉVY, 1998, p. 25-26).

Estes seis princípios (metamorfose, heterogeneidade, multiplicidade, exterioridade, topologia e mobilidade dos centros) permitem que o hipertexto seja mais que um texto estático, estas sim, fazem com que ele seja um texto que sempre está em crescimento e mudança.

Enquanto outros autores separam hipertexto de hipermídia, Lévy os coloca num mesmo patamar dizendo que “ao entrar em um espaço interativo e reticular de manipulação, de associação e de leitura, a imagem e o som adquirem um estatuto de quase-textos.” (LÉVY, 1998, p. 33). Portanto, mesmo sons, vídeos e imagens, ao serem interpretados são como textos, pois tornam-se informação, conhecimento, para o usuário de um mesmo modo.

Porém Lévy, diferente de diversos autores, defende a adigitabilidade do hipertexto lembrando que

[...] não há sumário sem que haja capítulos nitidamente destacados e apresentados; não há sumários, índice, remissão a outras partes do texto, e nem referências precisas a outros livros sem que haja páginas uniformemente numeradas. (LÉVY, 1998, p. 34).

Demonstrando que estes elementos, existente desde que o livro assumira o formato códice, formam uma rede hipertextual independente de visões eletrônicas.

“O verbo *to browse* ("recolher", mas também "dar uma olhada") é empregado em inglês para designar o procedimento curioso de quem navega em um hipertexto.” (LÉVY, 1998, p. 35). Tal verbo foi criado especificamente para a hipertextualidade digital, já que até mesmo os *softwares* usados para navegação são chamados de *browsers* (aqueles que recolhem/espiam), porém podem ser aplicados aos textos não digitais e os *browsers* seriam os próprios códices.

O hipertexto pode nascer de um documento que desencadeia nós e múltiplas informações ou o inverso, quando vários documentos são interligados entre si por conceitos similares. “Podemos também construir mapas globais em duas dimensões, mas que mostram apenas os caminhos disponíveis a partir de um único nó: seja ele o documento de partida, a raiz do hipertexto, ou então o documento ativo no momento.” (LÉVY, 1998, p. 38).

A pluralidade do hipertexto não apenas facilita a apreensão da informação, mas como instrui o cérebro a um entendimento melhor daquele conhecimento, fazendo com que o intelecto seja capaz de reter a informação obtida. De acordo com Lévy

[...] quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora, a multimídia interativa, graças à sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa. (LÉVY, 1998, p. 40).

E não apenas auxiliam o aprendizado, mas também ensinam ao leitor como trilhar novos caminhos e, com isso, como questionar de novos modos, de diferentes ângulos. Levy (1988, p. 66) garante que os hipertextos de auxílio à inteligência cooperativa garantem o desdobramento da rede de questões, posições e argumentos, ao invés de valorizar os discursos das pessoas tomados como um todo. Já que a representação hipertextual faz romper a estrutura agonística das argumentações e contra-argumentações.

Como num debate, também no hipertexto

[...] não é mais "cada um na sua vez" ou "um depois do outro", mas sim uma espécie de lenta escrita coletiva, dessincronizada, desdramatizada, expandida, como se crescesse por conta própria seguindo uma infinidade de linhas paralelas, e portanto sempre disponível, ordenada e objetivada [...] (LÉVY, 1998, p. 66).

5.3 O trabalho do hipertexto

Como já foi visto, o hipertexto é qualquer texto que tenha alguma espécie de não-linearidade e acessos múltiplos para o usuário. Claro que neste ponto, basicamente qualquer texto possui esta qualidade, já que a maioria destes possui alguma ferramenta que possa facilitar o acesso do usuário a outro ponto desejado sem a necessidade de consultar o texto completo. Portanto, o que diferencia o hipertexto?

*hiper – pref. Culto do gr. hupér (adv. e prep., origin.) ‘acima; acima de, sobre; por cima, superiormente, muito, demais, para lá de’ – morfologicamente com a raiz indo-europeia *ub- (sup- e sub-) ‘movimento de baixo para cima; elevação’, com o lat. SUPER- (ver), de que representa, modernamente, um nível quantificador acima, inclusive nos usos ad hoc, reverentes ou pilhénicos (supermulher: hipermulher; supersensível: hipersensível, superexcitável: hiperexcitável); sua divulgação na língua, começada em casos episódicos a partir do sXVII, foi muito ampliada no sXIX, a tal ponto que é hoje de curso cada vez mais frequente em várias áreas temáticas, inclusive da terminologia em geral; o V.O. registra, entre hiper- (com o lembrete, aí, de que é us. Com hífen antes de pal. Iniciadas com h ou r) e hiperxerofítia, nada menos que 800 voc. com este pref. (HOUAISS, 2007, grifo nosso).*

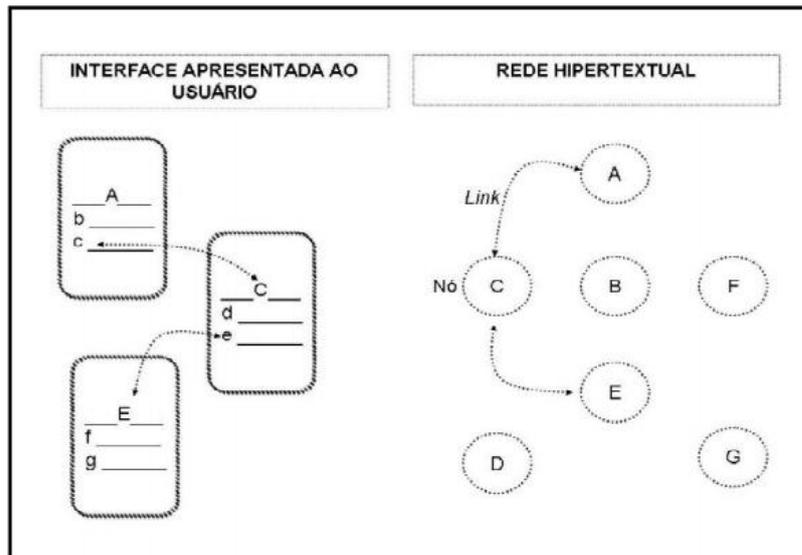
Esta é a definição do prefixo “hiper” dado pelo dicionário Houaiss. Nela pode-se já observar que palavras que contenham este prefixo, são palavras que possam ter muitas, múltiplas de suas funções. Portanto um hipertexto são “muitos textos”, “múltiplos textos”, uma “quantidade superior de textos”.

Pode-se considerar o hipertexto, além de um texto sem linearidade, um texto que contenha múltiplas e constantes ferramentas numa mesma área da informação. Um documento que possua, por exemplo, uma tabela, uma imagem e uma nota, além do texto numa página ou seção é “mais” um hipertexto que outro que tenha apenas um sumário em seu início com referências no final.

“Os sistemas de hipertextos consistem em uma abordagem de estruturação e manipulação de textos.” (NONATO; LIMA, 2008, p. 198). Quanto maior a gama de possibilidades disponível pelo texto, mais hipertextual ele se torna. Enfim, talvez possa-se dizer que todos os textos são hipertextuais, porém há diferentes graus de hipertextualidades contidas em cada obra.

Vale diversificar que o hipertexto, apesar de defendido por muitos, não é unicamente digital “é importante lembrar que o hipertexto surge com a cultura e não com as novas tecnologias. A literatura impressa está cheia de exemplos hipertextuais, inclusive na comunicação científica, pródiga em citações, notas de rodapé.” (FREIRE, 2003, p. 130).

Figura 5.3: Composição do sistema de hipertexto

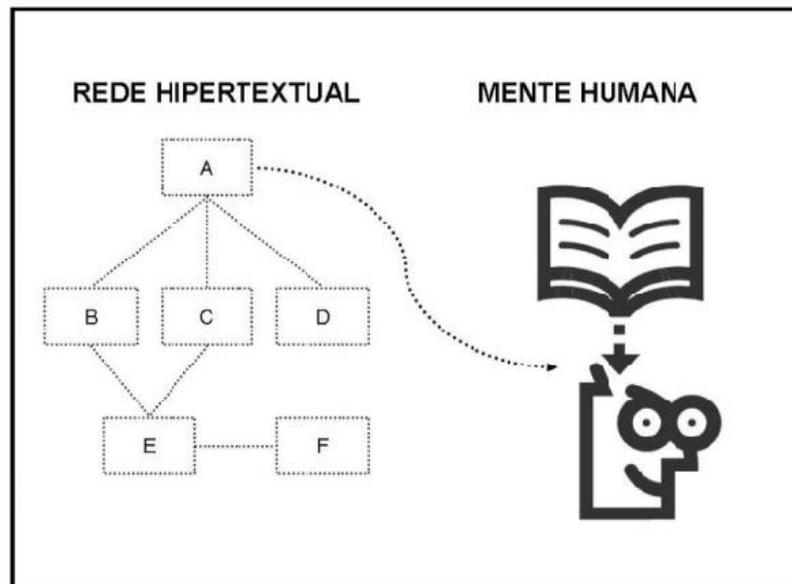


Fonte: Nonato; Lima, 2008, p. 199

Os componentes básicos de um hipertexto são os nós e as ligações. Os nós podem ser descritos como unidades de informação em um hiperdocumento que podem conter um ou mais tipos de dados, tais como: textos, figuras, sons, fotos, entre outros. As ligações são marcas que conectam um nó ao outro [...] (VILAN FILHO, 1994 *apud* PEREIRA, 1998, p. 34).

A imagem acima demonstra um exemplo de um texto hipertextual e sua rede informacional. O sistema, físico ou digital, apresenta uma interface ao usuário enquanto a rede hipertextual liga os nós da informação levando a informação ao usuário ou enviando o usuário a informação.

Figura 5.4: Equivalência entre a rede hipertextual e a mente humana.



Fonte: Nonato; Lima, 2008, p. 199

A mente humana trabalha por associações, no dia-a-dia, ao reconhecermos um objeto, nós o relacionamos a outro pela identificação de características semelhantes ou diferentes. Para o autor do hiperdocumento, a identificação dos conceitos e a elaboração de relacionamentos entre estes é vital para o sucesso de seu produto: os relacionamentos existentes entre os nodos do hipertexto devem refletir a maneira como o conhecimento está organizado na mente humana (rede semântica). (NONATO; LIMA, 2008, p. 199).

A escrita múltipla é conceitualmente similar ao hipertexto, assim como o texto plural e o paratexto. Todos permitem uma leitura multilinear do texto, aumentando a absorção da informação pela mente humana.

A escrita múltipla, e a sua apropriação, colocam uma nova condição para o pensar, tanto para o autor como para o receptor, com características de:

- 1-introduzir novas possibilidades de práticas com enunciados e identidades;
- 2-remover características de gênero da autoria;
- 3-desestabilizar hierarquias semânticas existentes na escrita tradicional e re-hierarquizar a comunicação com base em critérios que eram anteriormente tratados como irrelevantes, mas, sobretudo,
- 4- dispersar o conteúdo deslocando-o no tempo e no espaço do autor e do leitor. (BARRETO, 2007).

Todos estes fatores permitem uma conversa maior entre gerador e receptor, ao ponto em que um texto permita uma fluência maior de informação limitando apenas ao leitor a sua recepção. Quanto mais hipertextual o documento, mais informação simultânea ele provirá, caberá ao usuário administrá-la.

Porém há autores que sustentam a afirmação da “[...] possibilidade de pular de uma página para outra a cada hiperlink fraciona a leitura, podendo dispersar a atenção do leitor entre imagens e novas descobertas.” (SOARES, 2002 *apud* DZIEKANIAK, 2010, p. 86). Dziekaniak continua ainda dizendo que “[...] as pessoas não seriam mais estimuladas a imaginar e a abstrair, [...] já que no momento da leitura a atenção é dividida entre ler, fazer escolhas e tomar decisões de quais links abrir ou de quando rolar o texto.”

Esta responsabilidade cabe tanto ao receptor quanto ao gerador. O leitor deve conhecer suas medidas, seu limite de concentração e focar-se na leitura, enquanto o autor tem como obrigação manter a leitura de um modo que seja interessante e, principalmente, faça sentido. Uma ordem classificativa, uma boa indexação, são capazes de construir um bom documento hipertextual.

“A indexação pode, assim, ser dividida em duas etapas: análise de assunto e tradução dos conceitos nos termos de uma linguagem de indexação.” (UNISIST, 1981 *apud* NONATO; LIMA, 2008, p. 200). Estas duas etapas são decisórias na construção do hipertexto, pois

determinarão o significado e quais conceitos serão utilizados naquele texto. Uma escolha certa de termos não deixará o usuário perdido, mas sim interessado em “navegar” naquela obra.

Um bom exemplo desta situação são as enciclopédias, que possuem várias referências numa mesma informação e ainda provém o conhecimento necessário àquela busca. Em contrapartida, muitos *sites* pecam neste atributo, pondo um excesso de informação e que, muitas vezes, sequer tem a ver com o tema principal da página, servindo apenas para confundir o leitor ou para gerar propaganda para seu *site*.

Ao indexar, segundo Pereira (1998, p. 33) o autor deve considerar aspectos relativos ao uso da linguagem, do léxico, dos conteúdos semânticos, bem como aqueles relativos ao contexto do texto que ele está criando. Um texto, seja ele “hiper” ou não, varia mais na interpretação do que na criação, pois continuando o texto de Pereira, ele afirma que as experiências do usuário baseiam-se em suas funções afetivas e cognitivas, portanto seu nível de interpretação estará alocado naquela faixa.

As condições afetivas referem-se a vários fatores responsáveis pela motivação para a leitura, incluindo valores e crenças sócio-culturais dos leitores, com relação à escola e ao processo de aprendizagem. Já as condições cognitivas dizem respeito ao conhecimento da linguagem, das palavras, da estrutura de textos, bem como a compreensão da interação social da sala de aula. (PEREIRA, 1998, p. 36).

Portanto, ao criar um texto o autor deve pensar em que comunidade ele deseja que seu livro trabalhe, para uma abordagem que seja mais eficiente. Isso não implica dizer que outros grupos não seriam capazes de compreendê-lo, mas todo texto nasce com um foco, toda informação é gerada com um usuário em mente, como afirma Figueiredo (1992, p. 189) em sua análise das Cinco Leis “[a Terceira Lei] conduz a idéia de que informação criada/gerada deve ser dirigida para os usuários [...]”.

Nesta criação o autor quebra alguns padrões, de acordo com Freire (2003, p. 131), são estes:

- linearidade
- unicidade
- permanência
- autoria

O autor explica esta quebra de parâmetros na criação de um hipertexto:

“A noção de linearidade é quebrada na medida em que em um hipertexto não há uma ordem de leitura arbitrária a ser seguida: o usuário pode entrar no texto por vários caminhos diferentes.” (FREIRE, 2003, p. 131).

Já a “segunda noção nos leva à questão de que em um hiperdocumento não existe a necessidade/preocupação com a unicidade do texto. Um hipertexto pode conter vários outros textos inclusive de autores diferentes.” (FREIRE, 2003, p. 131).

“A noção de permanência é quebrada pelo fato de que em um hipertexto eletrônico nada é permanente. As informações podem ser alteradas, trocadas, reorganizadas de acordo com as necessidades dos usuários.” (FREIRE, 2003, p. 131). Neste aspecto, apesar do autor dirigir-se ao texto digital, não é diferente do texto impresso, em que àquele usuário pode incluir notações de rodapé ou observações marginais, alterando as informações contidas na obra.

Por fim, Freire (2003, p. 131) diz que a última noção, a questão da autoria do trabalho intelectual no processo de construção de saberes, é muito polêmica. Mas, em uma rede de comunicação, a possibilidade de compartilhamento entre os indivíduos é uma premissa básica e o hipertexto possibilita que se agreguem informações/saberes de um ponto de vista da pluralidade de vozes e não de um único autor.

A questão autoria, num trabalho impresso, costumeiramente refere-se às fontes e referências, não sendo tão grave quanto no mundo eletrônico no qual o documento hipertextual pode *linkar* diretamente com a outra obra citada, ferindo assim, possivelmente, um direito autoral.

Porém o mais importante é que “o hipertexto possibilita, por definição, ao usuário criar seu próprio sistema de navegação no texto, criando seu caminho pessoal de acesso ao texto, ‘*não sendo mais somente o leitor mas atuando como se fosse o autor de seu próprio texto*’ [...]” (FREIRE, 2003, p. 132).

E este texto deve ser interessante ao leitor, não apenas pela sua gama de opções mas há diversos fatores que têm que atrair o usuário, como: o tema abordado pelo autor, bem como suas posições e valores que podem ou não agradar ao leitor; a presença de ilustrações que auxiliem na compreensão do que está sendo exposto; o estilo do autor, que muitas vezes torna a leitura árdua e cansativa e por outras, auxilia na compreensão e no prazer da leitura, entre outros, como dito por Pereira (1998, p. 37).

Continuando com a criação textual, o autor deve ser cauteloso para não ter/gerar uma sobrecarga cognitiva. Uma sobrecarga informacional, tanto por parte do autor quanto afetando o leitor.

Para o autor do hiperdocumento, pode ser considerada como uma sobrecarga mental, pois é necessário nomear nós e definir relações semânticas entre eles. Para o leitor, esta sobrecarga ocorre pela constante escolha de opções e caminhos a trilhar. (CAMPOS; GOMES, 2005).

Já que a leitura do texto, agora já composto, deve “[...] ativar esquemas armazenados na memória que vão permitindo a associação de idéias, presentes ou não no texto, que levam à compreensão do que está escrito.” (PEREIRA, 1998, p. 42).

O pensar parece antes proceder de várias frentes para uma única, desenvolvendo e rejeitando idéias em diferentes níveis e em diferentes pontos em paralelo, cada idéia dependendo de outras e contribuindo para outras; o processo de comunicação é, na prática, serial e limitado ao processamento lingüístico. Comentários relacionados, notas de rodapé, referências cruzadas são recursos do autor para informar ao leitor que ali estão informações úteis, caso ele esteja interessado. (CAMPOS; GOMES, 2005).

Esta ideia já passada por Bush demonstra que a cognição do usuário é ativada multiplamente, quando um pensamento leva a outro e a outro, portanto, um texto que faça o mesmo pode, e deve, auxiliá-lo a manter esta linha. As ferramentas são postas para melhorar a concepção do texto, para instruir ainda mais o usuário daquela informação. Toda produção textual é realizada através da ligação de conceitos entre si, o hipertexto apenas deixa-as mais claras e acessíveis ao leitor.

Assim, o hipertexto tem uma vocação maior, que está além de suas possibilidades tecnológicas, que é o de ser um instrumento de representação de conhecimento através de uma nova forma de organização das informações para o ato da escrita. (CAMPOS; GOMES, 2005).

Esta afirmação de Campos e Gomes nada mais é que a fortificação da ideia de que o hipertexto não tem uma obrigatoriedade digital, mas sim informacional.

5.3 O hipertexto e interpretação nos livros de RPG

Os livros de RPG, em sua evolução, passaram a utilizar muitos elementos hipertextuais. O nível de informação contidas nestas obras e, talvez ainda mais importante, o meio de utilização destas fez com que o texto evoluísse e se hipertextualizasse em grande escala.

O hipertexto permite que o livro seja consultado em qualquer ordem e, como um livro de consulta rápida, torna-se a ferramenta essencial para o livro de RPG. Do mesmo modo, a fragmentação da informação faz com que o cérebro humano absorva melhor as ideias simultaneamente. “Isto quer dizer que, num hipertexto, as informações não são absorvidas de forma linear, umas após as outras, mas de forma simultânea e fragmentada, de modo similar ao funcionamento do cérebro humano.” (BETTOCCHI, 2003, p. 7).

O próprio jogo de RPG é uma narrativa hipermediática, como mostrado por Klimick:

o RPG pode então ser visto como uma narrativa hipermidiática (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite uma reconfiguração constante da obra através das intervenções de cada participante. Os elementos presentes no livro básico e na própria prática do RPG (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "*links*" de informação para o jogador sobre a ambientação onde serão construídas suas próprias histórias. (KLMICK, 2006, p. 5).

Deste modo, seus livros tem que seguir o mesmo preceito. Uma obra estática não forneceria fontes, agilidade na informação e talvez até estímulo ao jogo. O livro comporta sim uma grande tarefa lúdica no RPG. Sua arte influencia no modo em que é utilizado e na medida também.

Godinho (2002, p. 21) diz que é muito comum, em livros de RPG, existirem leituras paralelas: uma principal, que fala sobre o assunto do jogo diretamente, e outras, em boxes, quadrinhos ou contos ilustrados, que falam sobre assuntos correlatos, exemplos e curiosidades.

E, como já foi dito, o RPG trabalha quase que exclusivamente com material impresso. Claro, há as obras digitais, e nelas podem ser encontradas *links* diretos. Mas a influência das fontes físicas é ainda muito importante no mundo dos RPGs. Como Bettocchi (2008, p. 8) afirma que mesmo sendo um conteúdo interativo e hipermidiático, o RPG não é maciçamente veiculado em suporte eletrônico, como *CD-Rom* ou sítios na *web*, mas sim em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, suporte em geral visto como não-interativo, sobretudo quando comparado ao suporte eletrônico, que, para muitas áreas de conhecimento e para o senso comum surge como a mídia interativa *per se*.

Citando Chartier (1999, p. 8), Bettocchi (2008, p. 8) lembra que ao ser criado/escrito "o livro sempre visou instaurar uma ordem; fosse a ordem de sua decifração, a ordem no interior da qual ele deve ser compreendido, ou, ainda, a ordem desejada pela autoridade que o encomendou ou permitiu sua publicação." Continua ainda afirmando que "[...] a ordem do livro é constantemente desafiada pela liberdade da leitura. Assim, verifica-se uma dialética entre a imposição da produção e da forma e a apropriação e reinvenção da recepção." Esta constatação feita por Chartier, nada mais representa do que os documentos hipertextuais, nos quais a liberdade de leitura que impera sobre a ordem "designada" pelo autor.

O livro como objeto, em seu suporte impresso, o códice, é capaz de abrir vários *links* dentro de si e com outros textos. Bettocchi (2008, p. 10) afirma que neste aspecto a condição de "objeto" é para lembrar que tanto conteúdos como formas são pretextos para se

experimentalizar o deslizamento do signo visual dentro do contexto de uma obra coletiva que significa à medida que se constrói, e que se constrói à medida que os participantes interagem.

A organização informacional, o *design*, do livro de RPG, como em todo hipertexto, é de grande importância para a assimilação da informação por seus usuários.

No suporte de RPG, a ilustração não-seqüencial cumpre, junto com o texto explicativo, a função de descrever os componentes, através de uma composição figurativa que precisa obedecer a determinados parâmetros de forma para atender às necessidades de um usuário inscrito num grupo social, ou seja, um sujeito de um discurso. Além disto, a ilustração, como objeto de *design*, é um signo que arrasta consigo muitos outros significados além daqueles relacionados à sua função e assunto figurativo. (BETTOCCHI, 2008, p. 11).

A interpretação torna importante o uso da hipermídia nos livros de RPG, a diagramação dos elementos na obra há de ser dinâmica e visualmente agradável, já que a organização dos mesmos torna o livro atemporal e narrativo, facilitando na compreensão da informação por seus usuários e, principalmente na recuperação da mesma, objetivo de Otlet em seu princípio monográfico.

No suporte de RPG, a narração dos componentes acontece na relação entre os elementos descritivos visuais e textuais. Esta relação é justamente a composição da mancha gráfica, seja ela impressa ou eletrônica: a diagramação. A disposição de ilustrações e textos confere ao suporte sua característica temporal e narrativa, organizando as informações sobre o jogo do mesmo modo como o enredo "temporaliza" os elementos de uma história. (BETTOCCHI, 2008, p. 11).

“Pode-se comparar o RPG ao hipertexto, onde existem ‘janelas’ que podem ou não ser abertas, trilhas que podem ou não ser trilhadas [...]” (PAVÃO, 1999, p. 28), isto remete diretamente a ideia de Bush e Nelson, caminhos de fácil acesso ao usuário por onde ele encontraria sua informação, **se desejasse**. “No RPG, observam-se modos de construir e utilizar este meio, que o distinguem de outros meios e lhe conferem singularidade enquanto tal.” (BETTOCCHI, 2002 *apud* BETTOCCHI, 2008, p. 4).

A operação elementar da atividade interpretativa é a associação; dar sentido a um texto é o mesmo que ligá-lo, conectá-lo a outros textos, e portanto é o mesmo que construir um hipertexto. É sabido que pessoas diferentes irão atribuir sentidos por vezes opostos a uma mensagem idêntica. (LÉVY, 1998, p. 72).

De acordo com Bettocchi consideramos quatro características do RPG que o distinguem, em termos de linguagem, tecnologia e fruição, de outros tipos de jogos e de outras maneiras de se contar uma história: **“socialização, interatividade, narrativa e hipermídia.”** (BETTOCCHI, 2008, p. 5, grifo nosso).

Estas características tem que ser passadas ao livro. Portanto o livro de RPG tem a obrigação de ser hipertextual, para que possa passar, sem gerar dúvidas, estes elementos a seus usuários, para que estes possam desfrutar da mecânica do jogo e, como dito acima, socializar, interagir e narrar.

Numa mesma visão hipermediática Andrade (2013) diz que na prática o RPG se caracteriza como mais um gênero de jogo, um amplo universo lúdico que abriga dezenas de jogos diferentes - todos unidos por um elemento em comum, a interpretação de um personagem. Do mesmo modo que o hipertexto faz com outros documentos, ao abrigá-los em torno de um documento central, “principal”.

[...] o RPG, além da sua característica hipermediática, que enfatiza a multiplicidade de estímulos e respostas e a diluição de fronteiras entre autor e receptor, também se caracteriza pela mistura e apropriação de diferentes linguagens como teatro, cinema, televisão, literatura, quadrinhos ocidentais e orientais e computador sem no entanto perder a consciência de sua própria forma. A representação visual expressa-se como uma colcha de retalhos através da mistura de estilos dentro de uma mesma publicação [...] (GODINHO, 2002, p. 50).

Esta “colcha de retalhos” dita por Godinho acima, e a visão lendária já atribuída ao hipertexto, além da visão de Andrade anterior, demonstra como a representação visual no RPG é importante para unir estes atributos, estas histórias, estes conceitos. O RPG além de hipertextual é também hipermediático, pois reúne diferentes mídias em sua criação.

A seguir serão demonstrados alguns exemplos de hipertexto em livros de RPG, demonstrando capas e páginas de seu interior. Estes exemplos foram retirados dos livros já citados na metodologia, títulos influentes no campo do RPG. Foram escolhidos títulos atuais também, para uma demonstração de como estão atualmente estas obras.

Figura 5.5: Capa do livro de RPG *Shadowrun fifth*.



Fonte: www.catalystgamelabs.com

A imagem acima é a capa de um dos livros analisados neste trabalho, *Shadowrun fifth edition*. Como pode ser visto, os elementos são bem expressivos e convidativos, passando a informação diretamente ao usuário do que encontrará neste sistema de jogo: tecnologia, magia e caos.

Imagem 5.6: Capa do livro de RPG *Vampire: the Masquerade* e *Vampire: Requiem*.



Fonte: vtm-core.hit.bg e www.rpg.net

Diferente da ideia mostrada anteriormente, a *White Wolf* opta por capas mais misteriosas atraindo seus usuários pelo mistério envolvendo o tema no interior do livro. Tais métodos foram bem chamativos na época da criação de Vampiro, quando grande parte das

capas dos sistemas eram bem diretas. A maior parte das empresas ainda prefere o uso direto dos conceitos contidos no interior, a fim de ser mais chamativo.

Figura 5.7: Página do livro de D&D 4ª edição.

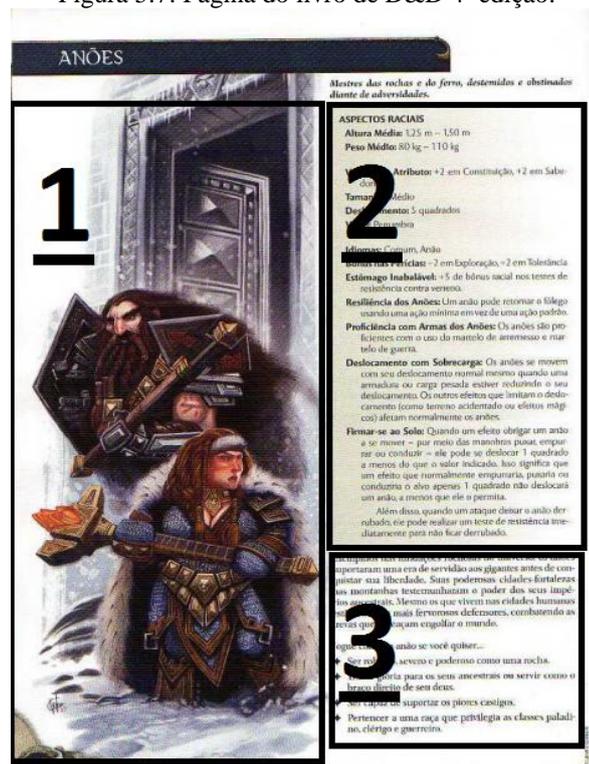


Fonte: Imagem do autor.

Acima podemos conferir uma página do livro de RPG *Dungeons & Dragons 4th edition* em sua versão brasileira. Nela pode-se conferir o uso de vários textos. Foram separados e numerados para explicação.

- 1) É o texto técnico, o texto base em que são explicadas as regras do jogo. Neste capítulo é explicada a mecânica básica, o como jogar.
- 2) Uma síntese do texto principal numa tabela simplificada. Facilitando a obtenção da informação pelo usuário que esteja com mais pressa ou precise apenas de uma informação mais simples.
- 3) Uma referência externa, ligando o livro ao sítio do *D&D Insider*, onde os jogadores podem “continuar” suas aventuras *online*. Lá se encontra notícias, novidades e ajudas se necessário.

Figura 5.7: Página do livro de D&D 4ª edição.



Fonte: Imagem do autor.

Outro exemplo retirado de D&D 4th. Neste há também um exemplo de hipermídia, além de hipertexto, por conter outro tipo de mídia, a imagem.

- 1) A imagem demonstra a imagem do tipo de personagem que será representado pelo jogador que decida usá-la. O exemplo serve para facilitar a absorção da informação descritiva.
- 2) Bloco explicando os benefícios e malefícios de se interpretar aquele tipo de personagem. Uma explicação sucinta.
- 3) O texto base, técnico, explicando a função representativa daquela personagens em mais detalhes. Esta explicação segue-se por diversas páginas.

Figura 5.8: Página dupla do livro *Pathfinder: Roleplaying Game*.

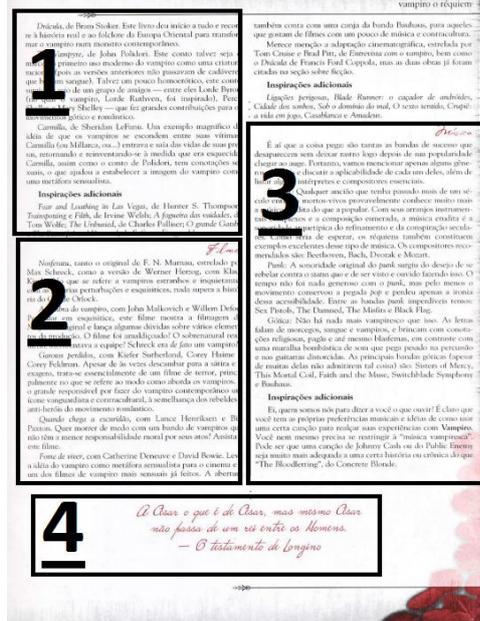


Fonte: Imagem do autor.

Acima há uma página dupla do livro *Pathfinder*. Novamente hipermediático, esta imagem demonstra uma mescla de mídias, desmembradas abaixo, porém o terceiro objeto é o de destaque.

- 1) A imagem demonstra uma ideia de cena de jogo, um combate entre jogadores e monstros.
- 2) A chamada do capítulo.
- 3) Um texto literário, descrevendo a cena que se desenrola neste combate. Um exemplo de narrativa. Este exemplo pode influenciar tanto jogadores como o mestre a aproveitar a situação para seu jogo.

Figura 5.9: Página de Vampiro: o Réquiem.



Fonte: Imagem do autor.

Como último exemplo, uma página de Vampiro: o Réquiem. Esta página elucida referências para os jogadores, auxiliando-os a criar um clima de jogo mais interpretativo e “dentro” do mundo.

- 1) Referências literárias: Há a recomendação de Drácula, de Bram Stoker, O grande Gatsby e Carmilla de Sheridan LeFanu.
- 2) Referências filmográficas: Nosferatu, de F.N. Murnau, Garotos Perdidos, com Keifer Sutherland e O Sexto Sentido.
- 3) Referências musicais: Recomendam grupos musicais punk, gótico, ou erudito, entretanto o próprio autor brinca com os usuários dizendo “Quem somos nós para dizer a você o que ouvir?”
- 4) Uma citação externa do Testamento de Longino. “A César o que é de César, mas mesmo César não passa de um homem entre os homens.”

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O LIVRO DE RPG NO SÉCULO XXI. NOVAS FUNÇÕES OU VELHAS HISTÓRIAS DE UM USO SIMBÓLICO?

Após este estudo, em que foram avaliados elementos bibliológicos, funções práticas, uso interpretativo e sua construção hipertextual pôde-se ver como a influencia multi-textual é impactante nos livros de RPG.

Sendo uma manifestação recente, podemos tomar o RPG como um fenômeno de comunicação típico da contemporaneidade onde o signo aparece como processo interativo: o significado acontece quando significantes são relacionados por um sujeito, num processo fluido e contínuo. [e] o signo só existiria no momento em que um sujeito relaciona significantes, produzindo significado. (BETTOCCHI, 2008, p. 11).

Os livros de RPG são dinâmicos, e o hipertexto contido neles os difere de outros livros. Este estudo apresentou outras análises que devem ser observadas. O fato de ser uma “novidade” ao se comparar com outros tipos de livro não é motivo para seu não reconhecimento por livros de referência da área, como os dois dicionários que utilizamos para estudo.

De fato livros-poema esperaram décadas para serem reconhecidos, contudo os livros de RPG já existem faz quarenta anos, quase meio século, o que no universo do livro não pode não parecer nada, mas na velocidade em que a informação transita atualmente é um grande atraso. Um exemplo de lentidão em reconhecimento de tipo de livro é dado por Manguel quando cita a história da *Bíblia pauperum*, ele diz que

[...] um dos livros da biblioteca do duque [de Braunschweig] era uma *Bíblia pauperum*. Lessing⁵² descobriu, rabiscada numa das margens por uma mão tardia, a inscrição *Hic incipitur bibelia* [sic] *pauperum*. Deduziu que o livro, a fim de ser catalogado, precisara de uma espécie de nome e que um bibliotecário antigo - inferindo, a partir da quantidade de ilustrações e da escassez de texto que ele se destinava aos analfabetos, isto é, aos pobres - dera-lhe um título que as gerações futuras tomaram por autêntico. Porém, como observou Lessing, vários exemplares dessas bíblias eram ornamentados e caros demais para se destinar aos pobres. (MANGUEL, 2008, p. 62).

O título dado as *Bíblías pauperum* foi apenas reconhecido séculos após sua catalogação. Enquanto

[...] em 2009, a Dulton (um selo do Penguin Group USA) publicou “o primeiro romance digital do mundo”, *Level 26*, um *thriller* de Anthony Zuiker, autor da bem-sucedida série de televisão CSI. A cada vinte páginas, o leitor encontrava um código

⁵²Gotthold Ephraim Lessing, um leitor devoto para quem "os livros explicam a vida". Em 1770, pobre e doente, Lessing aceitou o posto mal pago de bibliotecário do duque de *Braunschweig*, em *Wolfenbüttel*. Ali passou oito anos miseráveis, escreveu sua peça mais famosa, *Emilia Galotti*, e numa série de ensaios críticos discutiu a relação entre as diferentes formas de representação artística.

que dava acesso a um pequeno filme, que adiantava um pouco a história antes que o leitor voltasse ao texto publicado. (LYONS, 2011, p. 207).

Uma nova tipologia de livro que já teve seu título de romance digital reconhecido, abrindo uma nova categoria de obras a serem catalogadas.

O mesmo ocorreu com os livros de artista, quais de acordo com Araújo (2008, p. 490) eram obras onde grandes pintores trabalhavam no livro, por iniciativa, sobretudo de editores franceses (entre os quais o famoso Ambroise Vollard⁵³) e deste momento adiante se inaugurava o *livre d'art* ou o *livre d'artiste*⁵⁴, em que a imagem ou se bastava a si própria ou concorria em pé de igualdade com o texto.

Porém este estudo ainda necessita de mais aprofundamento. Um estudo em outras obras de referência principalmente anglo-americanas e europeias, locais em que o RPG é mais impactante, é de extrema importância. Tais verificações serão feitas em comparação com obras nacionais e hispano-americanas, avaliando a importância que se é dada ao objeto de estudo. Independente de ter ou mais influência na região consultada, as obras de referência (pelo menos elas) tem como obrigação conceder pelo menos a informação base para aquele conceito buscado, neste caso os livros de RPG.

O livro de RPG é um tipo de livro, que como foi visto neste trabalho, não é um livro de Aventura, de Cavalaria ou de Contos, ele deve ser reconhecido como obra única e ter sua identidade, ao menos numa área em que estuda-se o livro como a nossa.

Há também de se estudar bibliotecas nacionais para averiguação de como são estes tratados na unidade. Ter em sua catalogação fonte nacional a notação correta para *role-playing games* facilita ao ser classificado e ordenado, porém suas versões estrangeiras não possuem tal atributo, portanto uma pesquisa a campo, em bibliotecas que possuam estas obras importadas servirá para verificar se os bibliotecários estão prontos para lidar com este tipo de obra. Mesmo que a comparando com a nacional.

Um estudo sobre a comunidade RPGística será realizada, avaliando como são utilizadas as obras, afinal o usuário é o produto final de qualquer autor. Esta avaliação medirá a consumação hipertextual daqueles usuários e também fará um paralelo sobre o uso da obra impressa e da digital, avaliando se o RPG impresso ainda é predominante realmente no mercado. Parte desta coleta já fora realizada, mas foi deixada de fora deste estudo já que

⁵³ Ambroise Vollard foi conhecido como um dos mais importantes vendedores na França contemporânea. Ele realizava exposições com grandes artistas como Pablo Picasso e Vincent Van Gogh. (WIKIPEDIA, 2014a).

⁵⁴ Livro de arte ou de artista é aquele que nasce com o propósito de ser uma obra de arte, não uma produção literária. Portanto as imagens, ou o modo em que é construído, na maior partes das vezes, constitui informação mais importante que o conteúdo escrito da obra.

advém de uma comunidade muito semelhante, uma necessidade de outros grupos de usuários se faz necessária para uma melhor ramificação de dados.

Uma última pesquisa deve ser feita quanto à catalogação destas obras. A catalogação em fonte contida nos livros nacionais consta 793.9 ou 793.93, como já foi dito, em que encontra-se na notação da CDD o *Role-playing game*, do mesmo modo na catalogação sumária, referenciando a fonte obtida pela CDD demonstra-se o mesmo. Entretanto, na ficha catalográfica não consta como assunto o *Role-playing game* em si. Uma abordagem mais a fundo neste assunto se faz necessária para verificar o motivo por que não há esta inclusão de assunto na própria ficha.

Portanto este é ainda um tema em aberto, muitos estudos ainda virão. O livro de RPG é uma obra em constante mudança por trabalhar em cima do social, a interpretação é o objetivo primário, secundário e terciário, para então a informação contida tornar-se objetivo de consulta.

REFERÊNCIAS

- ACHILLI, Justin; BAILEY, Russel; McFARLAND, Matthew; WEBB, Eddy. **Vampire: The Masquerade**. 20th anniversary edition. Canadá: White Wolf, 2011.
- CAMPOS, Maria Luiza de Almeida. **As cinco leis da biblioteconomia e o exercício profissional**. Disponível em: <<http://www.conexaorio.com/biti/mluiza/index.htm>>. Acesso em 25 fev. 2014.
- ANDRADE, Flávio. **Possibilidades de uso do RPG**. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm>>. Acesso em 23 set. 2013.
- AONUMA, Eiji. **The Legend of Zelda: Hyrule historia**. Milwaukie: Dark Horse, 2011. 272 p.
- ARAÚJO, Emanuel. **A Construção do livro: Princípios da técnica de editoração**. 2ª Ed. São Paulo: UNESP, 2008. 674 p.
- ASSMAN, Hugo. A metamorfose do aprender na sociedade da informação. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 7-15, maio/ago. 2000.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023: Informação e documentação — Referências — Elaboração**. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <<http://www.habitus.ifcs.ufrj.br/pdf/abntnabr6023.pdf>>. Acesso em 15 mar 2014.
- _____. **NBR 6028: Informação e documentação — Resumo — Apresentação**. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/termisul/oa3/Norma_ABNT.pdf>. Acesso em 15 mar 2014.
- _____. **NBR 6029: Informação e documentação — Livros e folhetos — Apresentação**. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <<http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppgaarq/arquivos/files/6029LivroseFolhetos.pdf>>. Acesso em 26 set. 2013.
- _____. **NBR 10520: Informação e documentação — Livros e folhetos — Apresentação**. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <<http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppgaarq/arquivos/files/6029LivroseFolhetos.pdf>>. Acesso em 26 set. 2013.
- _____. **NBR 14724: Informação e documentação — Citações em documentos — Apresentação**. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://www.ufvjm.edu.br/site/revistamultidisciplinar/files/2011/09/NBR_14724_atualizada_a_br_2011.pdf>. Acesso em 15 mar 2014.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. As palavras voam, a escrita permanece: a aventura do hipertexto. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, v.5, n.5, 11 p., out. 2004.
- _____. Mitos e lendas da informação: o texto, o hipertexto e o conhecimento. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, v.8, n.1, 15 p., fev. 2007.

BARROS, Rita de Cássia Gusmão de. **O livro de artista no universo biblioteconômico:** (uma coleção especial) no acervo da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. 64 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Biblioteconomia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

BASTOS, Luciano Mota. **Historia dos jogos de RPG:** do Wargame ao live-action. 1ª Parte. 2011. Disponível em: <<http://saiadamasmorra.blogspot.com.br/2011/12/historia-dos-jogos-de-rpg-1-parte.html>>. Acesso em 20 set. 2013.

_____. **Historia dos jogos de RPG:** do Wargame ao live-action. 2ª Parte. 2011. Disponível em: <<http://saiadamasmorra.blogspot.com.br/2011/12/historia-dos-jogos-de-rpg-2-parte.html>>. Acesso em 20 set. 2013.

_____. **Historia dos jogos de RPG:** do Wargame ao live-action. 3ª Parte. 2011. Disponível em: <<http://saiadamasmorra.blogspot.com.br/2011/12/historia-dos-jogos-de-rpg-do-wargame-ao.html>>. Acesso em 20 set. 2013.

BATISTA, José Roniere Moraes; SALDANHA, Ana Alayde. A concepção do Role-playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia, ciência e profissão**, v 19, p. 700-717, 2009.

BETTOCCHI, Eliane. A linguagem visual no Role-playing Game. **Estudos em Design**, v.8, 13 p., 2000.

_____. **Aventuras Visuais na Terra de Santa Cruz:** concepção do projeto gráfico para um livro de RPG ambientado no Brasil Colonial. Rio de Janeiro: Puc-Rio, 1999. 30 p.

_____. **Incorporais RPG:** *Design* poético para um jogo de interpretação. 211 p. Tese (Doutorado em *Design*) – Departamento de Artes e *Design* - Faculdade de Artes e *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

_____. **Role-playing game:** Um jogo de interpretação visual de gênero. 155 p. Dissertação (Mestrado em *Design*) - Departamento de Artes e *Design* - Faculdade de Artes e *Design*, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

BETTOCCHI, Eliane ; KLIMICK, Carlos. Convergências e divergências em ilustrações de RPG. In: III SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL: TROMPE L'OEIL, 2004, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2004.

_____. **Escrita e leitura através de narrativas e livro interativos.** 2008. 20 p. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/cpareia.pdf>>. Acesso em 23 set. 2013.

_____. **Fantasia e Êxtase:** um exercício de resistência através da forma. 2010. 9p. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/lars05.pdf>>. Acesso em 24 set. 2013.

_____. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. In: II SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL: ATOPIA, 2003, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2003.

BOWEN, Carl (ed). **Vampire: O Réquiem**. São Paulo: Devir, 2007. 307 p.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; BRENNAND, Eládio José de Góes. Arquiteturas cognitivas e informacionais no contexto das dinâmicas sociais contemporâneas. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.6, n.2, p. 316-323, set. 2010.

CALVINO, Ítalo. Por que ler os clássicos. In: _____. **Por que ler os clássicos**. São Paulo: Companhia das letras, 1993. p. 9-16.

CAMPOS, Maria Luiza de Almeida; GOMES, Hagar Espanha. Princípios de organização e representação do conhecimento na construção de hiperdocumentos. **DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação**, v.6, n.6, 10 p., dez. 2005.

CAREY, Christopher *et al.* **Pathfinder: Roleplaying game**. Redmond: Paizo, 2009. 578 p.

CHARTIER, Roger. Do códice ao monitor: a trajetória do escrito. **Estudos avançados**, v.8, n.21, 1994.

CHOY, Edward. Tilting at windmills: The theatricality of Role-playing games. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko (ed.). **Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination**. Helsinki: Ministry of Education, 2004. P. 53-64.

COLLINS, Andy *et al.* **Dungeons & Dragons: Livro do jogador**. Heróis Arcanos, Divinos e Marciais. São Paulo: Devir, 2009. 321 p.

COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons: Livro do jogador**. São Paulo: Devir, 2004. 262 p.

COOK, Monte. **Monte Cook**. Disponível em: <<http://www.montecook.com/about-monte>>. Acesso em 17 mar. 2014.

CUNHA, Murilo Bastos da; CAVALCANTI; Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008. 451 p.

DEWEY.INFO. **793.93 Adventure games**. Disponível em:<<http://dewey.info/class/793.93/e23/2012-10-24/about.en>>. Acesso em 23 mar. 2014.

DIAS, Cláudia Augusto. Hipertexto: evolução histórica e efeitos sociais. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 28, n. 3, p. 269-277, set./dez. 1999.

DUARTE, Rogério; FRAGOSO, Graça Maria. Livro, leitura, biblioteca... Uma história sem fim. **Rev. ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v. 8/9, p. 166, 2003/2004.

DZIEKANIAK, Gisele Vasconcelos. Considerações sobre o e-book: do hipertexto à preservação digital. **Biblos: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 1, n.2, p.83-99, jul./dez. 2010.

ERICSSON, Martin. Play to love: reading Victor Turner's "liminal to liminoid, in play, flow and ritual; an essay in comparative symbology. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko (ed.). **Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination.** Helsinki: Ministry of Education, 2004. P. 15-30.

FARIA, Maria Isabel; PERICÃO, Maria da Graça. **Dicionário do livro: da escrita ao livro eletrônico.** São Paulo: EDUSP, 2008. 768 p.

FIGUEIREDO, Nice Menezes de. A modernidade das cinco leis de Ranganathan. **Ci. Inf.**, Brasília, n. 21, v:3, p. 186-191, set/dez. 1992.

FREIRE, Gustavo Henrique. Construindo um hipertexto com o usuário. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 3, p. 101-110, set./dez. 2000.

_____. O hipertexto como instrumento de informação em redes de comunicação. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte, n. especial, p. 124-133, jul./dez. 2003.

FREIRE, Isa Maria; NATHANSON, Bruno Macedo; TAVARES, Carla; ESPÍRITO SANTO, Carmelita do. Estudos de usuários: o padrão que une três abordagens. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 31, n. 3, p. 103-107, set./dez. 2002.

FUNDAÇÃO OGL BRASIL. **5. OGL.** Disponível em: <<https://sites.google.com/site/fundacaojogolivres/tutoriais/o-que-e-ogl>>. Acesso em 1 abr. 2014.

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Role Playing Game: Um jogo de representação visual de gênero.** 2002. 155 p. Dissertação (Mestrado em *Design*) - Faculdade de Artes e *Design*, PUC-RJ, 2002.

GYGAX, Gary. The birth. In: WIZARDS OF THE COAST. **30 years of adventure: a celebration of Dungeons & Dragons.** Estados Unidos: Wizards of the Coast, 2004. P. 44-50.

HAGEN, Mark Rein. **Vampiro: o Réquiem.** São Paulo: Devir, 2007. 305 p.

HALL, Michael A. **The influence of J.R.R. Tolkien on popular culture.** 287 p. Honor Thesis. (Doutorado em História), Southern Illinois University, 2005.

HARDY, Jason M. **Shadowrun.** Lake Stevens: Catalyst Game Labs, 2013. 489 p.

HOWARD, Robert Ervin. **Conan: o cimério.** Vol. 1. São Paulo: Conrad, 290 p.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2007. 3008 p.

_____. **Elementos da bibliologia.** Vol 2. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, Ministério da Educação e Cultura, 1967. 319 p.

IBGE. **Normas editoriais e de formatação de trabalhos.** Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/confest_e_confefe/normas.htm>. Acesso em 19 mar. 2014.

ICV2. **TOP 5 RPGs – Summer 2013**. Disponível em:

<<http://www.icv2.com/articles/news/27068.html>>. Acesso em 31 mar. 2014.

JACKSON, Steve; PUNCH, Sean; PULVER, David. **GURPS**: fourth edition. Tailândia: Steve Jackson Games, 2008. 576 p.

KLIMICK, Carlos. Fantasia Romântica: a possível subversão do RPG Blue Rose. In: V SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL, 2006, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2006.

_____. **Uma ponte pela escrita**: A narratividade do RPG como estímulo à leitura. 200 p. Tese (Doutorado em Letras) – Departamento de Letras - Faculdade de Teologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

LANKOSKI, Petri. Character design fundamentals for role-playing games. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko (ed.). **Beyond role and play**: tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ministry of Education, 2004. P. 139-148.

LÉVY, Pierre. A metáfora do hipertexto. In: _____. **Tecnologias da Inteligência**: O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1998. P. 21-75.

LEWIS, Clive Staples. **As Crônicas de Nárnia**. Volume único. São Paulo: Martins Fontes, 2011. 752 p.

LYONS, Martyn. **Livro**: Uma história viva. São Paulo: SENAC, 2011. 226 p.

MACIEL, João Wandemberg Golçalves; SILVA NETO, Carlos Eugênio da. A era da gestão eletrônica de documentos: o uso do hipertexto na recuperação da informação em arquivos. **PontodeAcesso**, Salvador, V.6, n.1, p. 49-74, abr. 2012.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2004. 408 p.

MASON, Paul. In search of self: a survey of the 25 years of anglo-american role-playing game theory. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko (ed.). **Beyond role and play**: tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ministry of Education, 2004. P. 1-14.

MONTEIRO, Silvana Drummond. A forma eletrônica do hipertexto. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 1, p. 25-39, jan./abr. 2000.

NASCIMENTO JUNIOR, Francisco de Assis. **RPG e Física**: Alguma relação? RedeRPG, 2011. Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br/wp/downloads/>>. Acesso em 23 set. 2013.

NONATO, Rafael dos Santos; LIMA, Gercina Angela Borém de O. Determinação de links hipertextuais: uma abordagem da Ciência da Informação. **Inf. & Soc.:Est.**, João Pessoa, v.18, n.1, p.197-205, jan./abr. 2008.

- NORUZI, AliReza. **Aplicação das leis de Ranganathan a web**. Disponível em: <<http://fabianocaruso.com/pesquisa/aplicacao-das-leis-de-ranganathan-a-web/>>. Acesso em 19 mar. 2014.
- O FASCINIO DO ANTIGO EGITO. **Os jogos e os Brinquedos**. 1998. Disponível em: <<http://fascinioegito.sh06.com/jogos.htm>>. Acesso em: 20 set. 2013.
- PAVÃO, Andréa. **A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG**. Rio de Janeiro: Entrelugar, 1999. 16p.
- PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. TNI (Técnicas para Narrativas Interativas). **B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof.**, Rio de Janeiro, v.33, n.3, set/dez.2007.
- PEREIRA, Magda Chagas. Algumas considerações sobre a leitura do hipertexto. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, v.3., n.3., p. 31-46, 1998.
- PINHEIRO, Ana Virgínia. O espírito e o corpo do livro raro: fragmentos de uma teoria para ver e tocar. **Revista Museu**. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.revistamuseu.com.br/artigos/art_.asp?id=1674>. Acesso em 26 set. 2013.
- PINTO, Virginia Bentes; SANTOS, Franciso Evander Pires. Vida & obra de Ranganathan: influências e contribuições para a Biblioteconomia. **PontodeAcesso**, Salvador, V.6, n.3 ,p. 2-19, dez 2012.
- PONTUAL, Roberto. O livro, livre. **Revista de Cultura Vozes**, vol. 65, n. 3, abr. 1971, p.25-38.
- RANGANATHAN, S.R. **As cinco leis da biblioteconomia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2009. 338 p.
- RIBEIRO, Ana Elisa. Hipertexto e Vannevar Bush: um exame de paternidade. **Inf. & Soc.:Est.**, João Pessoa, v.18, n.3, p. 45-58, set./dez. 2008.
- ROGNLI, Erling. Narrative function: A larpwright's tool. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko (ed.). **Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination**. Helsinki: Ministry of Education, 2004. P. 149-156.
- SANTOS, Nilton Bahlis dos. A Revanche do hipertexto. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação** , v.9, n.2, 14p., abr. 2008.
- SANTOS, Paola. Paul Otlet: um pioneiro da organização das redes mundiais de tratamento e difusão da informação registrada. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 36, n. 2, p. 54-63, maio/ago. 2007.
- SCHMIT, Luiz Wagner; MARTINS, João Batista, FERREIRA, Thales. **Role-playing games and educarion in Brazil: how we do it**. 2009, 21 p. Disponível em: <<http://knutepunkt.laiv.org/2009/book/RolePlayingGamesAndEducationInBrazil/>>. Acesso em 20 set. 2013.
- SCHICK, Lawrence. The History of Role-Playing Games. In:_____. **Heroic Worlds**. New York: Prometheus Books, 1991. p.17-34.

_____. What is a Role-Playing Game?. In: _____. **Heroic Worlds**. New York: Prometheus Books, 1991. p.10-16.

SILVA, Leonardo Xavier de Lima e. **Processos cognitivos em jogos de Role-playing: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons**. 200 p. Dissertação (Pós-graduação em psicologia cognitiva) – Faculdade de Psicologia, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2008.

SILVA, Jorge Nuno. O livro dos jogos de Afonso X, o sábio. In: Conferências: secção autónoma de História e Filosofia das ciências, 2013, Lisboa. **Anais...** Lisboa: Faculdade de ciências – Universidade de Lisboa, 2013. Disponível em: <<https://www.fc.ul.pt/pt/evento/11-12-2013/sahfc-o-livro-de-jogos-de-afonso-x-o-s%C3%A1bio>>. Acesso em 7 abr. 2014.

SPELL.NET. **Sistemas de RPG gratuitos**. Disponível em: <<http://www.spell.net.br/portal/downloads/Sistemas-de-RPG-Gratuitos/>>. Acesso em 23 mar. 2014.

STARK, Ed. OGL Stands for “ARE YOU INSANE?!”...or maybe not. In: WIZARDS OF THE COAST. **30 years of adventure: a celebration of Dungeons & Dragons**. Estados Unidos: Wizards of the Coast, 2004. P. 276-280.

TARGINO, Maria das Graças. Ranganathan continua em cena. **Ci. Inf.**, Brasília, DF, v. 39, n. 1, p.122-124, jan./abr., 2010.

THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM. **Venture**. Disponível em: <http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=10301>. Acesso em 19 mar. 2014.

THE KYNGDOMS. **The ultimate interview with Gary Gygax**. Disponível em: <<http://www.thekyngdoms.com/interviews/garygygax.php>>. Acesso em 19 mar. 2014.

TODOS OS JOGOS. **Os melhores jogos do mundo**. São Paulo: Abril, 1978. 216 p.

TOLKIEN, John Ronald Reuel Tolkien. **O Senhor dos anéis: a irmandade do anel**. 2ª Ed. Lisboa: Europa-América, 1975. 438 p.

UNESCO. **Records of general conference: thirteen session**. Paris, 1964. Paris: UNESCO, 1965. 305 p.

WIKIPEDIA. **Ambroise Vollard**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ambroise_Vollard>. Acesso em 17 mar. 2014.

_____. **As mil e uma noites**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/As_Mil_e_uma_Noites>. Acesso em 23 mar. 2014.

_____. **Robert E. Howard**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_E._Howard>. Acesso em 15 mar. 2014.

_____. **Suetônio**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Suet%C3%B3nio>>. Acesso em 16 mar. 2014.

_____. **Weird Tales**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Weird_Tales>. Acesso em 15 mar. 2014.

WILSON, Andrew Norman. **C. S. Lewis: a biography**. Londres: Flamingo, 1990. 334 p.

WIZARDS OF THE COAST. **D&D Next playtest**. Disponível em: <<http://www.wizards.com/dnd/dndnext.aspx>> . Acesso em 19 mar. 2014.

ANEXO A: REGRAS SIMPLES PARA JOGO DE RPG.

Retirado diretamente do *site Spell.net*. (SPELL.NET, 2014).

Descrição: Este material aqui apresentado servirá para entender como funcionam os jogos de RPG e não tem o objetivo de ser comercializado, além de ser uma possibilidade didática para pedagogos(as) e professores(as) de licenciaturas.

Este material foi criado por Gilson Rocha e postado no site “*Spell.Net*” como instrumento de uso do RPG sem mecânicas complicadas e sem favorecer qualquer sistema existente.

RPG para ensinar RPG

Sistema simples para ensinar RPG praticamente sem regras, depois que você já gastou toda sua saliva explicando.

Use um dado de dez lados, mas outros também servem. O de dez lados é mais fácil para visualizar o percentual das jogadas.

Existem três tipos de personagens disponíveis, de acordo com uma característica principal:

- Combate: bom de lutas e dano.
- Agilidade: habilidades físicas ótimas.
- Inteligência: *status* social, inteligência e serve para usuários de magia também.

Usar o d10 (ou outro) já é legal pelo fato de não ser o comum d6. As jogadas são feitas com resultado melhores para menos, o que é diferente da maioria dos jogos de tabuleiros, onde geralmente mais é melhor. A característica que o jogador escolheu para seu personagem tem 80% de chance de acerto e nas demais ações 50% (8 ou menos e 5 ou menos respectivamente no d10). Não ter as outras características não quer dizer que o personagem é ruim, mas que ele está na média.

Tipos de personagens conforme característica:

- Combate: guerreiro, bárbaro, lutador de rua, lutador de artes marciais, policial.
- Agilidade: ladrão, espião, guarda-costas, detetive, rastreador.
- Inteligência: nobre, pessoa rica, comerciante, mago, feiticeiro.

Usando outros dados: d6: 3 e 5; d8: 4 e 6; d10: 5 e 8; d12: 6 e 10; d20: 10 e 16

Gosto de usar os filmes Piratas do Caribe para ambientar, que fica mais fácil ainda mais se todos tiverem assistido ou têm uma ideia do que se trata.

Jack Sparrow, ou melhor dizendo, capitão Jack Sparrow, tem como característica principal combate, William Turner tem agilidade, pois luta bem, mas é um ótimo ferreiro e bom de planos ágeis. E Elizabeth Swann tem a inteligência, pois é nobre e luta bem também.

AVENTURA

1. Peça para os jogadores dizerem o que são: oficial ou marinheiro da Marinha, nobre, rico, comerciante, pirata, usuário de magia (caso seja permitido) e o que mais for possível.

2. Conforme for, todos estão no navio Intrépido da Marinha a caminho da base militar nas águas do Caribe: nobres com seus privilégios, marinheiros e oficiais em seus afazeres e piratas presos na cela do navio. Invente situações e force a interpretação e interação entre jogadores e NPCs. São mais ou menos 9h da manhã.

3. Algum tempo depois, passando por um grande rochedo, o navio é abordado por outra embarcação: piratas! Os canhões não são preparados a tempo e as armas estão sendo carregadas agora. Quem for nobre, outra ocupação que o deixa livre no Intrépido e militar está vendo tudo e um combate se inicia! Tiros, canhões, piratas sujos gritando e pulando em cordas por todos os lados!

4. O navio pirata é o Pérola Negra, comandado pelo capitão Jack Sparrow e seu primeiro oficial Barbossa. Os piratas são ágeis, estão sedentos por espólios e vencem rápido. Alguns oficiais da marinha e os civis são levados como escravos ao Pérola Negra e os piratas presos ficam gratos e passam a servir no navio pirata que os libertou. Nessa leva toda vão os personagens dos jogadores e os demais NPCs do Intrépido são deixados no navio com as velas rasgadas e sem armas.

5. Sparrow não sabe, mas Barbossa planeja um motim e contará com a colaboração dos jogadores e de outros piratas que estão aos seus comandos com promessas de liberdade e ouro. Alguns jogadores podem ficar ao lado de Sparrow. Se o motim for bem sucedido, Sparrow e seus aliados serão presos no Pérola e Barbossa tomará o ouro amaldiçoado dois

dias depois numa ilha, transformando todos que o tacarem em mortos-vivos. Caso o motim falhe, Barbossa e seus aliados serão presos no Pérola para repensarem seus atos.

6. Variáveis e sugestões: a Marinha os persegue com três navios, mas os piratas mortos-vivos são invencíveis. / A Marinha os aborda com sucesso e prende todos, então Dave Jones e o navio Holandês Voador aborda todos atrás de uma coisa que foi escondida por Jack numa ilha.

E a aventura continua...

ANEXO B: EXPLICAÇÃO DA LICENÇA ABERTA D20.

Retirado diretamente do *site* “Fundação OGL Brasil”. (FUNDAÇÃO OGL BRASIL, 2014).

O texto abaixo explica o funcionamento da licença aberta d20, criada pela *Wizards of the Coast* em 2000 junto da terceira edição de D&D. O site da OGL Brasil explicou passo a passo como utilizar a mesma.

OGL ou OPEN GAME LICENSE significa "Licença de Jogo Aberto". Como o próprio nome sugere, a OGL é uma licença pública criada pela empresa estadunidense *Wizards of the Coast* no ano 2000, atualmente na versão 1.0a.

Como funciona a OGL, passo a passo:

1º) Pegue um sistema de jogo que você tenha (ex.: Sistema d20, FUDGE, Sistema d6 etc) e faça um pacote com ele. Esse pacote será chamado de *Open Game Content* ("Conteúdo de Jogo Aberto") ou, abreviadamente, OGC. Isto é, a primeira coisa a fazer é pegar um sistema e dizer que ele é "Conteúdo de Jogo Aberto".

2º) Pegue essa licença, a OGL, inclua ela no seu pacote. Agora, diga no começo do seu pacote (seu OGC), o que dentro dele é licenciado pela OGL (Conteúdo Aberto) e o que não é (Identidade do Produto). Não confundir OGL com OGC. A grafia é parecida, mas não são a mesma coisa.

3º) Divulgue esse pacote colocando-o a disposição dos outros, seja em TXT, RTF, DOC, ODT, PDF, livro impresso, o que for.

4º) A partir deste momento, O QUE ESTÁ FEITO, ESTÁ FEITO. Você não pode mais desfazer isso: veio a público torna-se irreversível. Seu sistema de jogo agora é livre, gratuito, podendo ser alterado e usado por todos.

5º) Agora um terceiro pode pegar o seu OGC (o mais famoso OGC é o Sistema d20 da *Wizards of the Coast* que é 100% igual às regras do D&D 3.5, do d20 Modern e do d20 Future), e criar algo totalmente novo (como o Conan d20 da *Mongoose Publishing*).

6º) Agora a *Mongoose* pode vender o Conan d20 que ela criou sobre o OGC da *Wizards* e vender a vontade, sem pagar um tostão sequer para a *Wizards*.

7º) O Conan d20 também será, OBRIGATORIAMENTE, licenciado pela OGL. Ele vai ter que colocar uma cópia da licença no jogo, dizendo ainda que ele é derivado do OGC da *Wizards*.

8º) Mas não basta, como explicado no 2º acima, ele tem que dizer no jogo dele, o que é OGL e o que não é. Significa dizer o que é Propriedade Intelectual sua e o que é OGL, seja original ou derivada. Tudo aquilo que for cópia pura e simples do OGC original (o Sistema d20, no nosso exemplo) é também OGL, livre por natureza. Se for regra modificada, também será OGL. Aquilo que você criar de novo, totalmente novo, não é. Por exemplo, o nome Conan não é OGL, a Era Hiboriana de Conan não é OGL, ambos são Propriedade Intelectual da *Paradox Entertainment*, bem como tudo relativo ao Conan. A *Mongoose* teve que pedir autorização (licença paga) da *Paradox* para criar o Conan d20. Classes de personagem novas, novos talentos etc, tudo isso é Propriedade Intelectual da *Mongoose*.

9º) E se alguém pegar o Conan d20 e fizer um novo jogo chamado "Super Conan"? Ele pode? Não, porque embora o sistema de jogo do Conan d20 seja em sua maior parte Sistema d20/OGL, como explicado o Conan não é, Conan e Era Hiboriana são Propriedade Intelectual. O mesmo ocorre com o Tormenta d20. Suas regras de jogo são OGL, mas o mundo de Tormenta não, seus personagens não, seu enredo não. Eles são Propriedade Intelectual da Jambô Editora. Salvo se, e somente se, o pessoal do Marcelo Cassaro tiver dito que isso também é OGL (ele poderia fazer isso, o que eu duvido). Assim você pode pegar as regras do Tormenta d20 e fazer outro jogo, incluindo nele a licença OGL (claro), mas sem citar o mundo ou os personagens de Tormenta, as classe novas ou poderes, perícias e talentos novos, bem como magias novas e muito menos dizer que é compatível com Tormenta d20. Ou seja, o que você vai poder usar do Tormenta d20 é o que eles declararem no livro como Conteúdo Aberto e, é claro, aquilo que é simples cópia do OGC da Wizards.

10º) Tá, mas e se a Wizards resolver revogar a licença?! ELA NÃO PODE. A licença é PERPÉTUA, para sempre, eterna. Significa que uma vez que eles tenham divulgado a SRD 3.5 e a MSRD (as duas OGC que compõem o Sistema d20) sob a OGL, ela é eterna e você pode criar jogos com ela para sempre.

Conclusão

A OGL é o equivalente para os jogos de RPG às licenças LGPL, GPL, FDL e afins, chamadas de licenças Software Livre. A OGL está para o mundo dos jogos de RPG como as licenças GPL estão para os softwares. Temos para o RPG um movimento em defesa do Jogo Livre (*Open Game*) e para os *softwares* o movimento do Software Livre (*Open Source*).

Termos técnicos

Open Game Content (OGC), traduzido como Conteúdo de Jogo Aberto, está definido na Seção 1(d) da OGL e, basicamente, é descrito como uma forma de tornar Domínio Público aquilo que você detém como Propriedade Intelectual.

Product Identity (PI), traduzido como Identidade do Produto, está definido na Seção 1(e) da OGL e, basicamente, é descrito como sendo uma Propriedade Intelectual, que engloba direitos

autorais protegidos pela Lei nº 9.610/98 e propriedade industrial (como marcas) protegida pela Lei nº 9.279/96, entre outras. Essa Identidade do Produto NÃO é tornada pública, ela continua a esfera patrimonial exclusiva do autor.

Propriedade Intelectual, é protegida internacionalmente pelo tratado da Convenção de Paris de 1883, revisado em 1967, adentrando no ordenamento brasileiro pelo Decreto nº 75.572/75. Conforme definida pela convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), significa:

"...a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico".

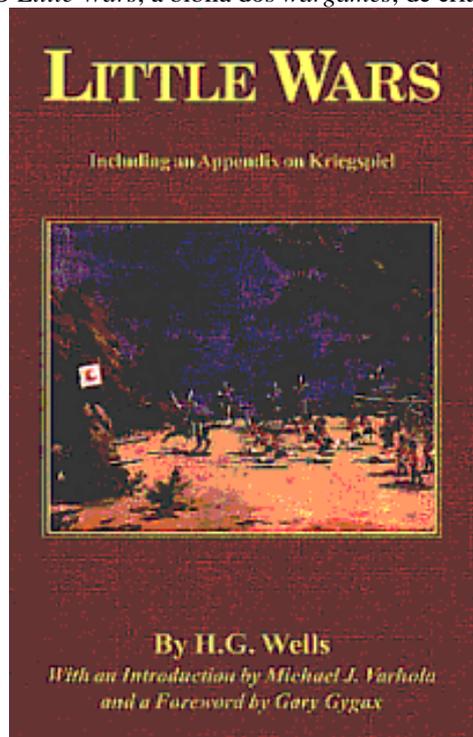
ANEXO C: IMAGENS HISTÓRICAS RELACIONADAS AO RPG.

Figura C.1: H.G.Wells, o roteirista e cientista jogando *wargame*.



Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.2: O *Little Wars*, a bíblia dos *wargames*, de criação de Wells.



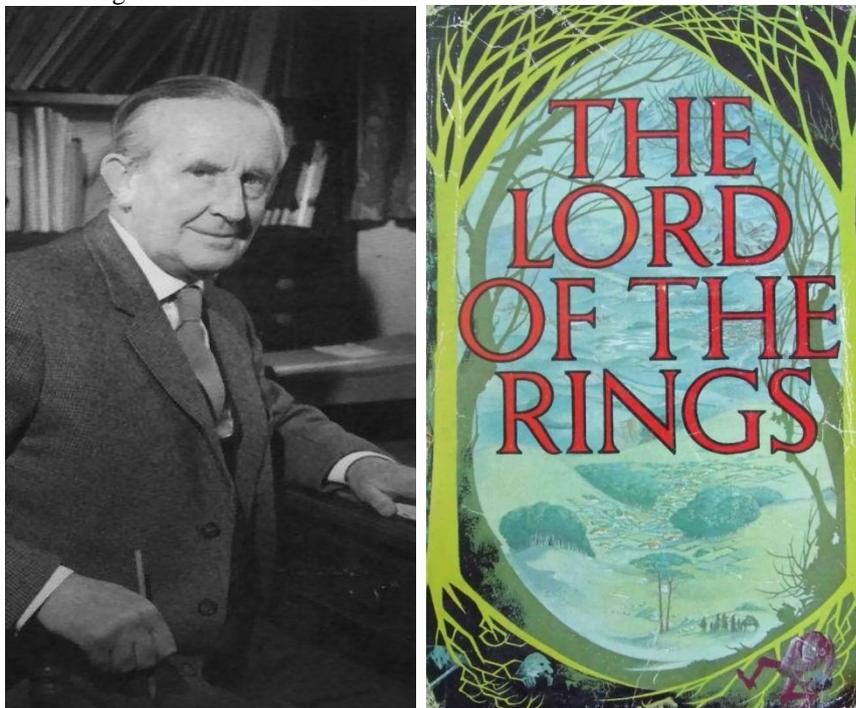
Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.3: Robert Erwin Howard e seu Conan, o bárbaro.



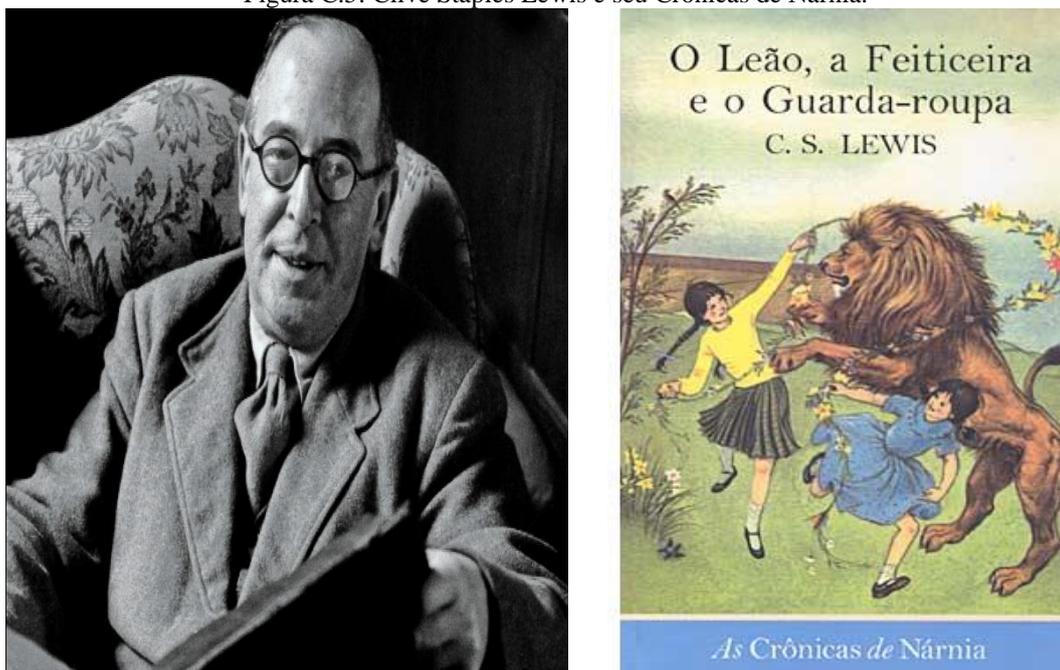
Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.4: Jonh Ronald Reuel Tolkien e seu Senhor dos Anéis.



Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.5: Clive Staples Lewis e seu Crônicas de Narnia.

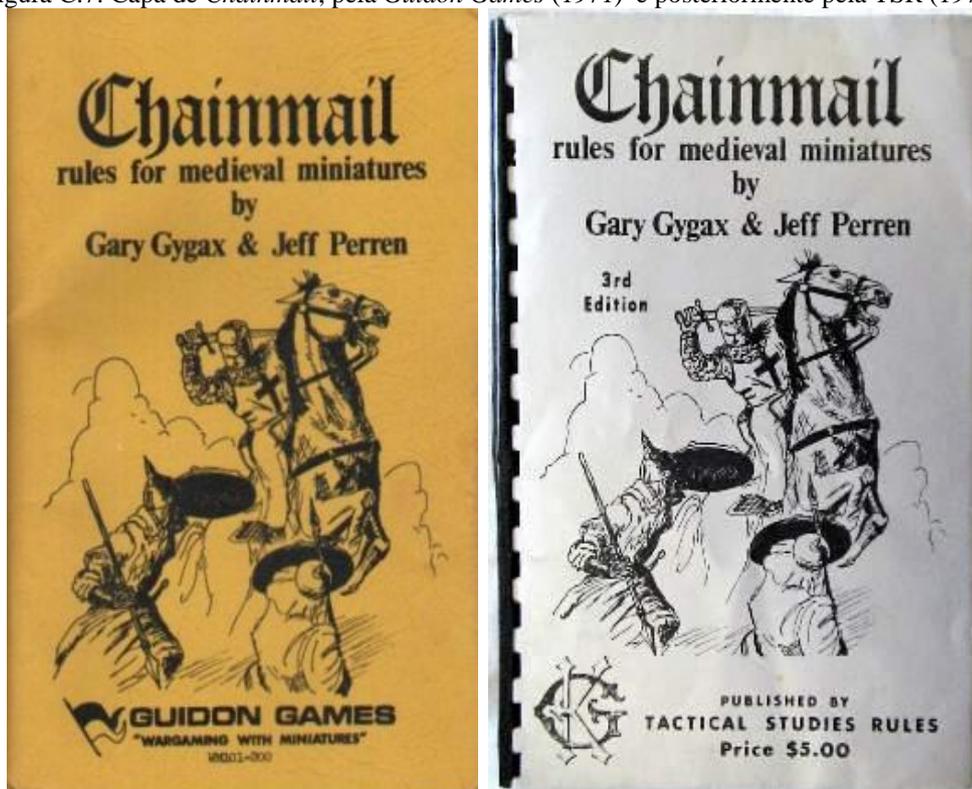


Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.6: Imagem da Federação Internacional de *Wargamers*, criada com o auxílio de Gary Gygax.

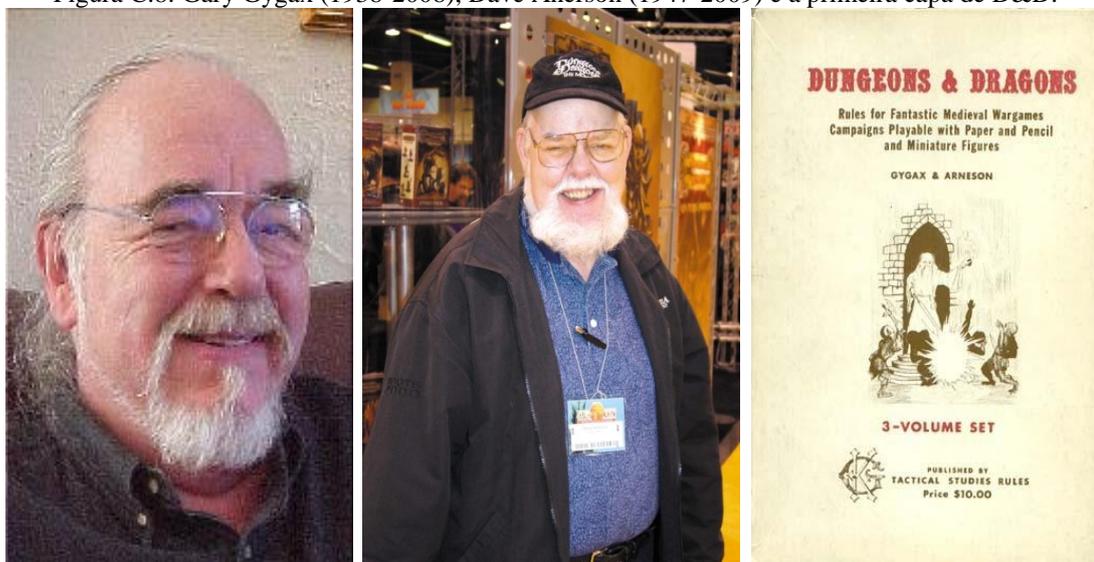
Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.7: Capa de *Chainmail*, pela *Guidon Games* (1971) e posteriormente pela TSR (1973).



Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.8: Gary Gygax (1938-2008), Dave Arneson (1947-2009) e a primeira capa de D&D.



Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.9: A *Games Workshop*, loja criada por Steve Jackson, criador de GURPS, Ian Livingstone e John Peake, criadores dos livros-jogo.



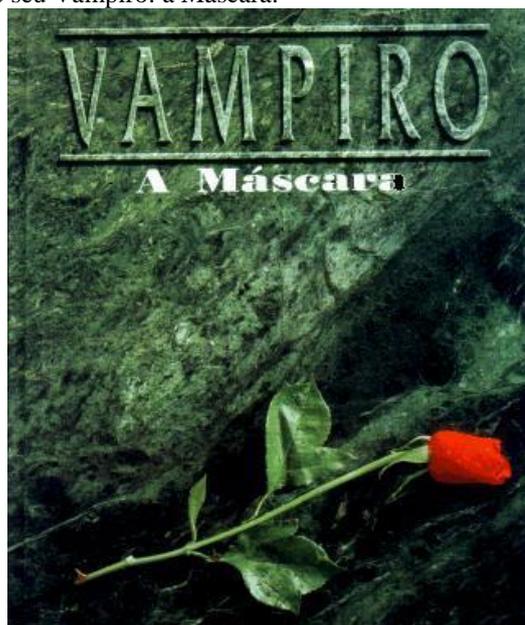
Fonte: Propriedade do autor.

Figura C.10: Peter Adkinson, fundador da *Wizards of the Coast* e também presidente da GenCon.



Fonte: Propriedade do autor.

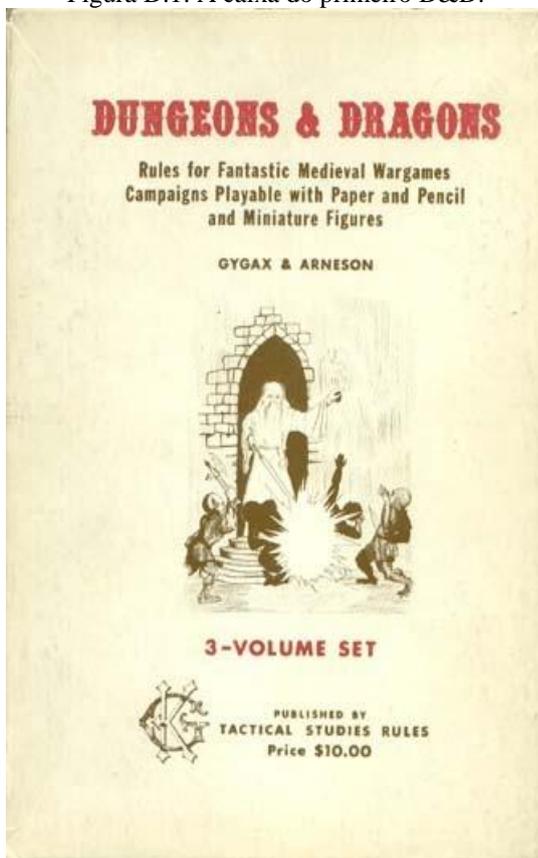
Figura C.11: Mark Rein Hagen e seu Vampiro: a Máscara.



Fonte: Propriedade do autor.

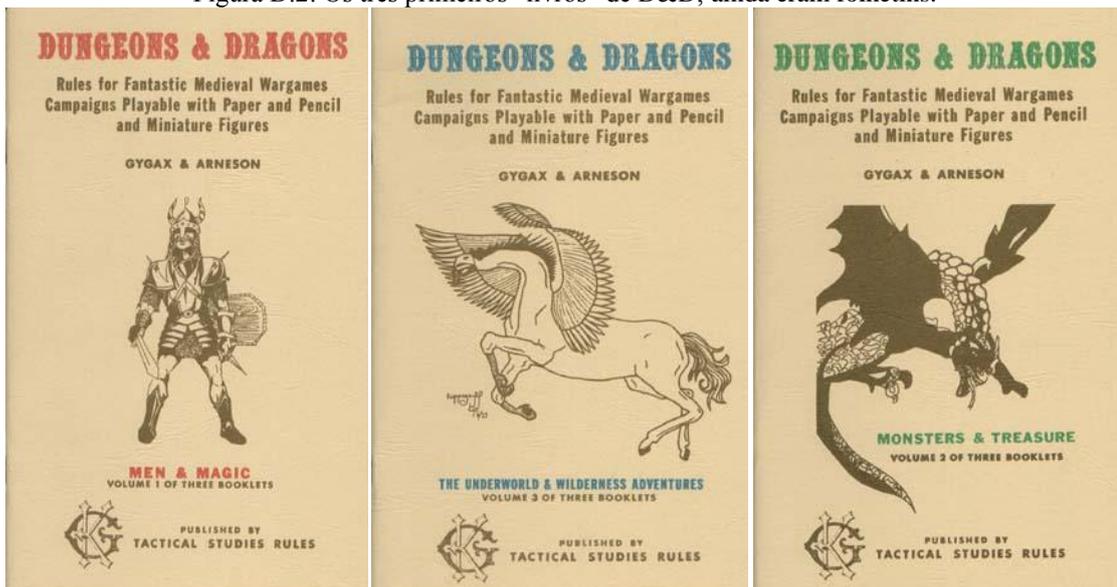
ANEXO D: A EVOLUÇÃO DE DUNGEONS & DRAGONS.

Figura D.1: A caixa do primeiro D&D.



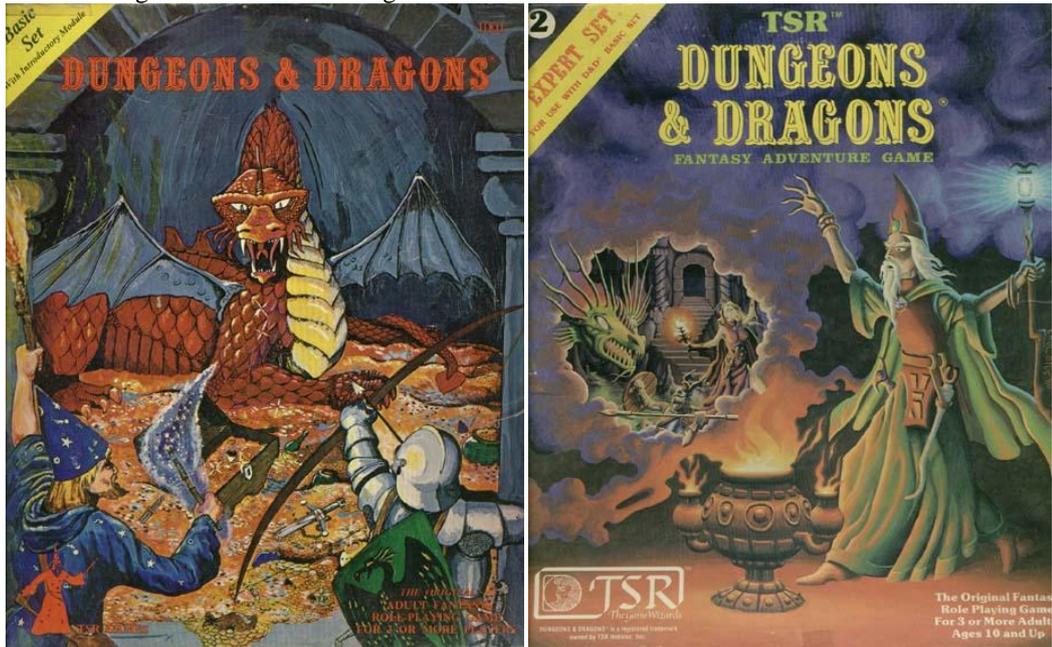
Fonte: Propriedade do autor.

Figura D.2: Os três primeiros “livros” de D&D, ainda eram folhetins.



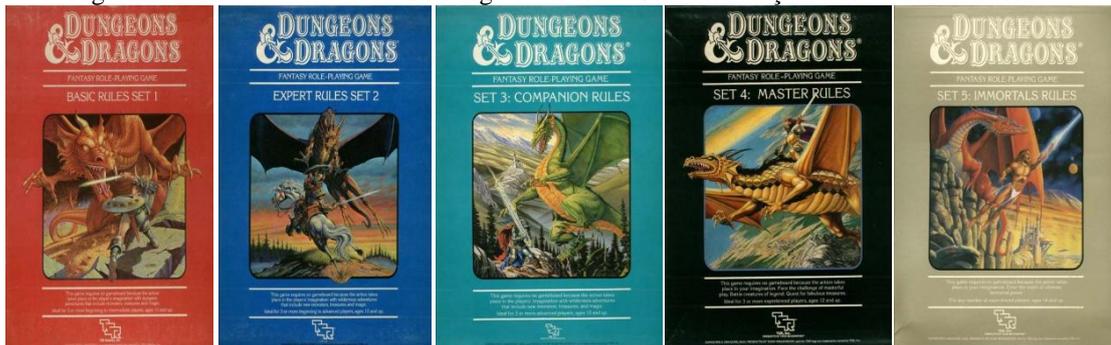
Fonte: Propriedade do autor.

Figura D.3: D&D com regras melhoradas. Poderia ser chamado de D&D 2.0.



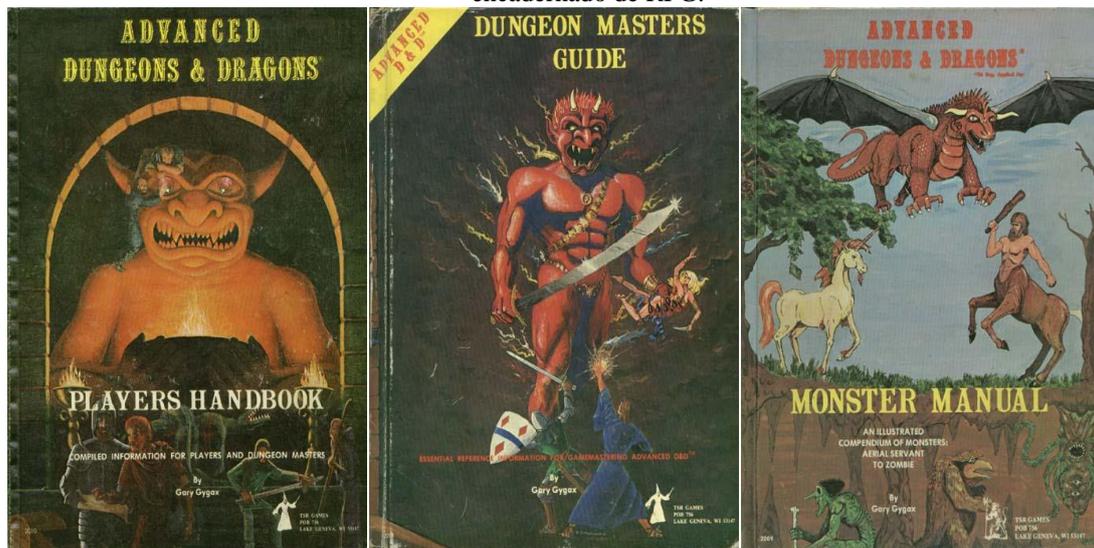
Fonte: Propriedade do autor.

Figura D.4: Kit ainda melhorado de regras de D&D. O último lançamento antes de AD&D.



Fonte: Propriedade do autor.

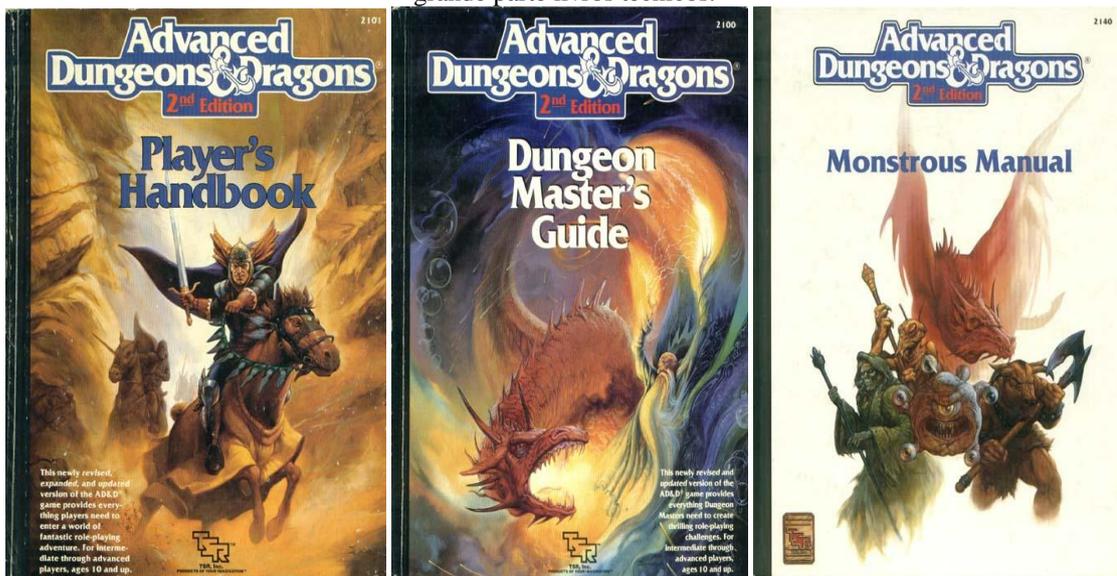
Figura D.5: Primeiro kit de livros de AD&D, levando em conta que o Manual dos Monstros fora o primeiro livro encadernado de RPG.



Fonte:

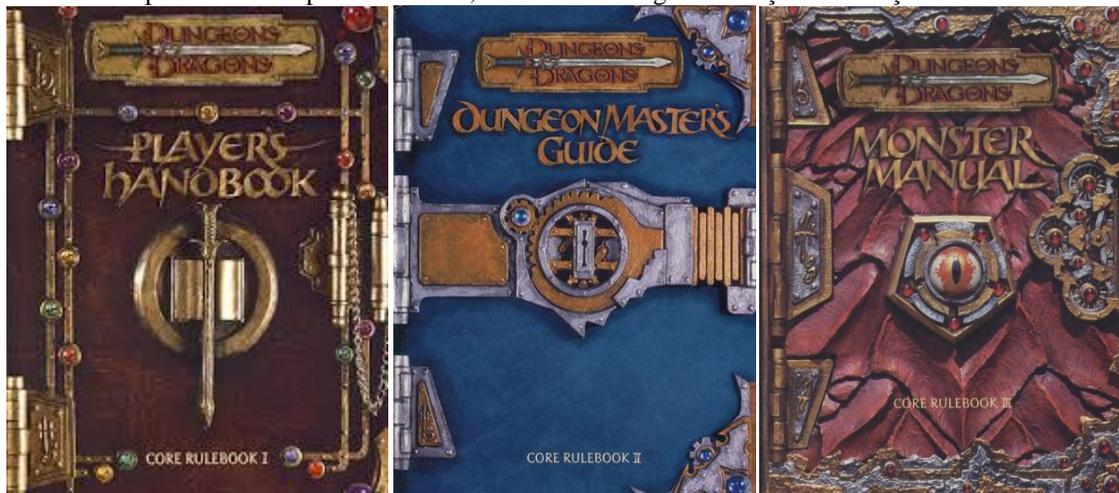
Propriedade do autor.

Figura D.6: AD&D segunda edição, agora todos já com capa dura e alta qualidade de impressão. Mas ainda em grande parte livros técnicos.



Fonte: Propriedade do autor.

Figura D.7: D&D 3ª edição. Agora publicada pela *Wizards of the Coast*, tenta realizar uma manobra similar à de Vampiro criando capas misteriosas, como tomos mágicos. Lançou a Licença aberta d20.



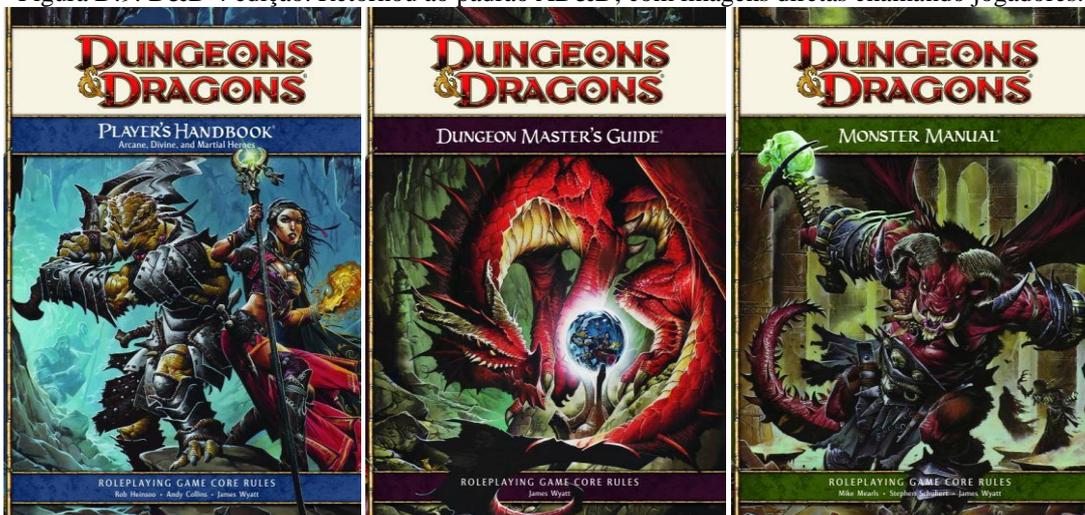
Fonte: Propriedade do autor.

Figura D.8: D&D 3.5. Melhoria da 3ª edição, mantendo o padrão visual.



Fonte: Propriedade do autor.

Figura D.9: D&D 4 edição. Retornou ao padrão AD&D, com imagens diretas chamando jogadores.



Fonte: Propriedade do autor.