

# Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Carolina de Moura Grandó



Ser e Jogar: Possibilidades terapêuticas do processo de  
criação de personagens de RPG

São Paulo

2012

# Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Carolina de Moura Grandó



Ser e Jogar: Possibilidades terapêuticas do processo de  
criação de personagens de RPG

Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para a graduação no curso de Psicologia sob orientação da Profª Rosa Maria Farah.

São Paulo

2012

Carolina de Moura Grandó. Ser e Jogar: Possibilidades terapêuticas do processo de criação de personagens de RPG. 2012. Orientadora: Rosa Maria Farah.

## RESUMO

O seguinte trabalho, inserido no método fenomenológico existencial, buscou investigar, utilizando-se da entrevista reflexiva, os sentidos da criação de personagem em diversos tipos de Role Playing Game, bem como suas possibilidades terapêuticas, sendo estas compreendidas a partir de transformações percebidas pela pessoa em sua vida e tidas como positivas por ela ou ainda uma ampliação da compreensão de si mesma. Foram realizadas entrevistas com jogadores de RPG utilizando-se da questão desencadeadora: **“Como é, para você, criar um personagem de RPG?”**. A partir das falas coletadas perceberam-se diversos sentidos da criação de personagem: algumas falas apontavam, por exemplo, o personagem criado como uma possível maneira de expressar certos modos-de-ser ou mesmo uma maneira de explorar outras possibilidades-de-ser. Sem pretensão qualquer de generalização ou comparação entre as falas, tendo claro que cada vivência é única, encerra-se a pesquisa percebendo, sim, a possibilidade do processo de criação de personagem ser terapêutico, apontando ainda a necessidade de mais estudos acerca dos jogos utilizados na juventude e na fase adulta.

**Palavras-chave:** RPG, criação, terapêutica, fenomenologia

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, por proporcionarem a possibilidade de cursar psicologia nesta universidade, sempre acolhedores, compreensivos e carinhosos.

À minha irmã pelo apoio, carinho e risadas.

Às minhas amigas, principalmente Luiza e Anita, pela companhia, pelo carinho e pelos questionamentos.

À professora Luciana Szymanski, por me inspirar a me apaixonar pela pesquisa acadêmica.

Aos professores de Fenomenologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, por compartilharem seus conhecimentos comigo.

À professora Rosa Maria Farah, por pacientemente me orientar.

Ao meu colega, amante e companheiro Luiz Mello Gallina, com quem partilho a paixão pela psicologia, pelos jogos de RPG, pelos videogames, pelas histórias fantásticas e pela pesquisa. Por sempre estar ao meu lado, carinhoso, compreensivo, por sempre ser crítico de minhas produções, por suas sugestões, conselhos, por ser amoroso e companheiro.

Sem estas pessoas esse curso e esta pesquisa seriam impossíveis. Obrigada.

## **Sumário**

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO</b>  | <b>01</b> |
| <b>CAPÍTULO 1 - SOBRE O ROLE PLAYING GAME</b>              | <b>03</b> |
| 1. Um breve olhar sobre a história do RPG                  | 03        |
| 2. O Mestre/Narrador                                       | 05        |
| 3. O Jogador, ou o Ator/Criador                            | 07        |
| 4. O RPG Eletrônico e Multiplayer                          | 08        |
| a. O RPG Single Player                                     | 10        |
| I. A escolha por Mass Effect 2                             | 10        |
| b. O RPG Multiplayer                                       | 11        |
| I. A escolha por Ragnarok Online                           | 11        |
| <b>CAPÍTULO 2 - O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM</b> | <b>12</b> |
| <b>CAPÍTULO 3 - OBJETIVOS</b>                              | <b>14</b> |
| <b>CAPÍTULO 4 - MÉTODO</b>                                 | <b>15</b> |
| <b>CAPÍTULO 5 - PROCEDIMENTOS</b>                          | <b>17</b> |
| 1. Participantes   | 17        |
| 2. Instrumento: A entrevista reflexiva                     | 17        |
| 3. Introdução às análises                                  | 19        |
| 4. A noção de cuidado                                      | 20        |
| <b>CAPÍTULO 6 – ENTREVISTAS</b>                            | <b>22</b> |
| 1. Primeira Entrevista: MMORPG: Ragnarok Online            | 22        |
| 2. Segunda Entrevista: RPG de Mesa                         | 24        |
| 3. Terceira Entrevista: RPG Single-Player: Mass Effect     | 29        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                                | <b>32</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b>   | <b>34</b> |

## **ANEXOS**

|  |            |
|--|------------|
| <b>I. Ficha de personagem de RPG Table-Top</b>   | <b>37</b>  |
| <b>II. Descrição detalhada do processo de criação de personagem de RPG “Table-top”</b> | <b>39</b>  |
| <b>III. Descrição de uma sessão de RPG Table-Top</b>                                   | <b>45</b>  |
| <b>IV. DVD-Rom</b>   | <b>51</b>  |
| <b>V. Instruções para o uso do DVD</b>   | <b>52</b>  |
| <b>VI. Entrevista acerca da criação de personagem em MMORPGs</b>                       | <b>54</b>  |
| <b>VII. Tabela de explicitação de sentido da primeira entrevista</b>                   | <b>61</b>  |
| <b>VIII. Entrevista acerca da criação de personagens de RPG Table-top</b>              | <b>69</b>  |
| <b>IX. Tabela de explicitação de sentido da segunda entrevista</b>                     | <b>91</b>  |
| <b>X. Entrevista acerca da criação de personagens em RPG single-player</b>             | <b>129</b> |
| <b>XI. Tabela de explicitação de sentido da terceira entrevista</b>                    | <b>137</b> |
| <b>XII. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido</b>                                 | <b>151</b> |

## INTRODUÇÃO

*“The branches are low and the ground is hard  
and the view is much better from the sky”*

*(Vermillion Lies – Should Fly)*

Entrei em contato com o Role Playing Game<sup>1</sup> (jogo de interpretação de papéis) quando tinha por volta de 11 anos. Todos os jogadores eram mais velhos do que eu, e, por medo de falar, fiz uma personagem muda, que, portanto, não falaria durante o jogo. Apesar da dificuldade em compreender as contas matemáticas que o sistema GURPS - criado pela Steve Jackson Games Inc. por volta de 1990 - possuía, achei toda a experiência muito divertida e diferente das minhas outras brincadeiras. Passei a pesquisar o tema com afinco, mas só pude voltar a jogar no final do colegial, formando um grupo fixo e rotineiro apenas no primeiro ano de faculdade. A experiência de explorar possibilidades, ser outra pessoa em outro mundo, construindo uma história junto de meus amigos sempre me foi fascinante.

Durante minha história como jogadora criei diversas personagens e pude perceber que, através da extroversão que as caracterizava, eu entrava em contato com possibilidades menos tímidas de viver. Lembro de uma personagem que criei, já na faculdade, em um jogo da editora White Wolf, que era uma animada professora de teatro. A personagem era intrometida, despreocupada frente às regras sociais e fazia seus alunos acreditarem fazer uma ótima peça quando isto não era verdade. Eu, que sempre fui bastante introvertida, atenta ao espaço de desconhecidos e crítica frente às minhas dificuldades, expressei, através do jogar, coisas que não me eram permitidas na vida cotidiana, experimentando outras vivências em um ambiente que eu encarava como seguro. Pude, ao longo destas experimentações com personagens e outras vivências, me tornar uma pessoa mais extrovertida e despreocupada, não no extremo da professora que construí, mas dentro de possibilidades conhecidas através desta.

---

<sup>1</sup>

As características deste jogo serão detalhadas Capítulo 1, pg. 03

Sempre me foi instigante perceber quão intenso era o processo de criação de personagem, que chegava a levar dias inteiros. Todos os jogadores se envolviam de maneira muito particular e pessoal com esta elaboração e mesmo uma escolha simples como um nome necessitava de longa ponderação. Ao longo dos anos de faculdade e a partir dessas experiências surgiu-me uma inquietação acerca desta criação de personagem: qual seria o sentido desta experiência para estes jogadores? Teria essa experiência algo de terapêutico? Vale explicitar que por terapêutico se compreendeu, neste trabalho, uma transformação percebida pela pessoa em sua vida e tida como positiva por ela ou ainda uma ampliação da compreensão de si mesma.

Mas, afinal, qual a relevância deste estudo? O fórum online do servidor oficial de Ragnarok Online no Brasil possui por volta de 74 mil membros, enquanto a página do Facebook de Mass Effect 2 possui 761,000 fãs ao redor do mundo<sup>2</sup>. É difícil precisar, ainda, o número de jogadores de RPGs não eletrônicos ao redor do planeta, mas sabe-se que, em 1998, dois milhões de pessoas jogavam RPG mensalmente nos Estados Unidos da América.<sup>3</sup>

Diante de tamanha adesão, principalmente dos jovens, a este tipo de jogo, fica a questão de por que existem tão poucos estudos de psicologia acerca deste tema e a necessidade de se estudar mais tal fenômeno.

A compreensão dos possíveis sentidos da criação de personagens de RPG, bem como de sua possível atuação terapêutica, pode, ainda, abrir espaço para o desenvolvimento de novas técnicas para o psicólogo que atua na clínica ou em instituições, podendo gerar, também, discussões importantes acerca da criatividade, do atuar e do brincar adulto, possibilitando, talvez, o vislumbrar de possíveis usos destas mídias nas mais diversas situações.

---

<sup>2</sup> Dados obtidos em Setembro de 2011 através das páginas mencionadas.

<sup>3</sup> Dado retirado de pesquisas encontradas na página web "John Kim's RPG Articles and Reviews."

## CAPITULO 1 - SOBRE O ROLE PLAYING GAME

*“Game on! No remorse!*

*This is a feeling you can't outsource!”*

*(The Guild – Game on)*

### 1.1 Um breve olhar sobre a história do RPG

No livro “O jogo de interpretação de papéis fantástico: um novo teatro”<sup>4</sup>, publicado em 2001 pela editora “McFaraland & Company”, Daniel Mackay relaciona a criação do Role Playing Game com a criação dos jogos de guerra, desenvolvidos pela primeira vez por Herr Von Reiszitz e seu filho através da alteração de um Xadrez de Guerra, como uma maneira de educar os jovens militares da Prússia. A partir de 1960 os jogos de guerra se popularizaram, tornando-se um hobby.

Em 1968, Dave Wesley idealizou um jogo de guerra nos quais diferentes jogadores teriam diferentes habilidades e objetivos, mas não necessariamente teriam de competir entre si para atingir este objetivo, sem haver a necessidade de “eliminar” o outro jogador para vencer. Dave Arneron, fascinado pelo período medieval e pelas histórias de J.R.R Tolkien, parte então da idéia de Dave Wesley para criar um jogo neste tipo de cenário, mas no qual o jogador não controla um exercito e sim um único personagem.

Dave Anerson procura, então, Gary Gygax, que já trabalhava com jogos de guerras e tinha idéias semelhantes às de Anerson, tendo criado o jogo “Chainmail” (Cota de Malha) em 1971. Ambos começam um processo de criação colaborativa através de encontros, telefonemas e testes com diversos grupos. Finalmente, em 1974, o jogo “Dungeons and Dragons” (Cavernas e Dragões) é publicado pela TSR inc., numa caixa que incluía três manuais, bem como algumas tabelas e fichas de referência. Esta primeira publicação apresentou conceitos que se perpetuariam como os atributos, as classes de personagem (nesta publicação: mago, guerreiro e clérigo) e as raças (humano,

---

<sup>4</sup>Título original: “Fantasy Role Playing Game: A new performing art”

elfo, anão e *'halfling'*), bem como alguns dos traços de caráter (leal, neutro e caótico).

Uma edição mais elaborada seria publicada em 1977, chamada de “Advanced Dungeons and Dragons”, ou “Cavernas e Dragões, Avançado”. Este manual seria re-editado em 1989. No ano 2000 foi então lançada a terceira edição de “Dungeons & Dragons”, sendo revisada em 2003 e superada pela quarta e atual edição em 2008.

Este primeiro sistema de RPG não tinha seu foco na representação, mas sim na batalha e na pontuação, concordando com sua origem nos jogos de guerra. Até hoje, o “Dungeons & Dragons” é um dos sistemas menos focados na criação e representação dos personagens e de uma história.

Em 1986, Steve Jackson incomodou-se com a necessidade dos jogadores aprenderem novas regras todas as vezes que decidiam mudar de cenário/universo ficcional. Propôs-se, então, a criar um sistema único, que pudesse ser adaptado para todo o tipo de história.

A criação seria conhecida por GURPS, Generic Universal Role Playing System, ou Sistema Universal e Genérico de Interpretação de Papéis, livro que chegou a ser premiado como o RPG mais realista do mundo, o que não surpreende, visto que o autor chegou a basear-se em fórmulas físicas para construir as regras deste sistema.

Em 1991 surge a editora White Wolf, com o objetivo de revolucionar a maneira de se contar histórias, através do Role Playing Game. Com a proposta não apenas de criar uma aventura, mas sim contos modernos de tragédia e horror pessoal, os sistemas da White Wolf, conhecidos como “Storyteller” ou Contador-de-Histórias, passam a focar principalmente na construção e interpretação dos personagens, bem como na narração dos acontecimentos. Seu mais famoso livro, “Vampiro: A máscara” foi publicado pela primeira vez em 1991, escrito por Mark Rein-Hagen, centrado na condição amaldiçoada e imortal dos vampiros. Em 2005, porém, a White Wolf encerra a publicação de

seus principais RPGs, lançando uma nova linha de jogos com cenários semelhantes, nomeada pelos fãs da editora como “Novo Mundo das Trevas”.

Em 2004 surge o primeiro sistema de RPG brasileiro, conhecido como OPERA. Com os mesmos ideais de Steve Jackson, este sistema pretende oferecer regras versáteis para todo tipo de cenário, ensinando também aos jogadores maneiras de desenvolver suas próprias adaptações do sistema.

Em 2008 morre Gary Gygax, seguido por seu colega David Anderson, em 2009. A morte dos “pais” do RPG mostrou-se uma grande perda para a comunidade de milhares de jogadores, mas o legado destes autores permanece, oferecendo aventuras criativas aos jovens da atualidade.

## 1.2 O Mestre/Narrador

Na segunda edição brasileira de GURPS, publicada em 1994 pela editora Devir, o Mestre é definido como “o juiz, que escolhe a aventura, expõe os fatos para os jogadores, julga os resultados e distribui pontos de personagem”.

Na descrição da enciclopédia online oficial do cenário “Mundo das Trevas” da editora White Wolf, o mestre é descrito da seguinte maneira:

*A contadora de histórias é, para o Mundo das Trevas, o que o Mestre do Jogo ou Mestre da Caverna é para outros sistemas. Ela é quem desenvolve o mundo específico, o qual uma trupe de jogadores experimenta através de seus personagens. Ela cria o ambiente geral inserido no contexto de um jogo do Mundo das Trevas (Vampiro: Requiem, Mago: O Despertar, etc...). Ela desenvolve os personagens não-jogáveis, desde os vilões até aos encontros casuais com os quais os personagens se encontram e interagem junto. Ela escreve a linha da história: o enredo, o sub-enredo, os red herrings, os macguffins e tudo mais que vai integrar, envolver e ameaçar os personagens. Finalmente, ela inicia, controla e julga o cenário do início ao fim.*<sup>5</sup> (White Wolf Wiki)

---

<sup>5</sup>Original: “The **Storyteller** is, to the the **World of Darkness**, what a Game Master or Dungeon Master is to other game systems. She is the one who develops the specific game world which a troupe of players experience through their characters. She creates the overall milieu within the context of a World of Darkness game (Vampire: the Requiem, Mage: the Awakening, etc.). She develops the non-player characters, from bad guys to the casual acquaintances the characters meet and interact with. She writes

Ou seja, na perspectiva do sistema de Storytelling, da White Wolf, o mestre é denominado Narrador ou, numa tradução mais literal, o Contador de Histórias e tem a função de “guiar” os personagens dentro do universo de sua narrativa, apropriando-se de todos os encontros com personagens não construídos pelos jogadores, necessários para o encaminhar da história. O universo grupal construído pelo Narrador é aquele que se encontra dentro da narrativa, do universo do jogo. O Narrador possui uma sabedoria acerca do enredo no qual os personagens se inserem e é neste universo que uma certa coordenação pode ser estabelecida.

Esta coordenação pode, de certa maneira, ser ilustrada por FERRAZ, K. M. P e MUNARI, D.B (2006),

*O exercício de coordenar grupos pressupõe um desenho de autoridade que permanece no espaço multidimensional, mas que permite ao grupo fluir num movimento de construção da própria identidade, estabelecer laços, criar vínculos, aproximar dos semelhantes e constatar as diferenças (ANDALÓ, 2001; 2006). A sinergia grupal deve surgir dentro do próprio grupo. A experiência com os diversos tipos de grupos e diferentes situações, indica ao coordenador que sem impor, mas já utilizando um saber, o bom senso, a flexibilidade e a capacidade de ouvir, assegure a totalidade do grupo e a individualidade de cada ser que constitui o universo grupal. (Revista Eletrônica de Enfermagem. V.08. Nº1, pg. 151)*

É importante ressaltar, porém, que a relação de um grupo de RPG é fundamentalmente horizontal e que o Mestre/Narrador, ainda que tenha certa autoridade por possuir um maior conhecimento dos elementos que compõem a narrativa, não visa qualquer controle ou direcionamento das ações dos jogadores ou personagens. Ele apenas deve julgá-las segundo as regras do

---

the story line: the hooks, the plots, sub-plots, red herrings, macguffins, and everything else that will intrigue, involve and endanger the characters. Then she initiates, controls and adjudicates the ongoing scenario from start to resolution.” É interessante notar que esta descrição se encontra no feminino, o que é curioso visto que uma minoria de Mestres/Narradores pertence ao sexo feminino, conforme indica uma pesquisa realizada pela companhia Wizards of the Coast.

jogo. Ou, segundo uma breve descrição inscrita no livro *Changeling: O sonhar*, da editora White Wolf, publicado no Brasil pela editora Devir,

*Narrador descreve o que acontece aos personagens, como resultado das palavras e ações dos jogadores. Ele decide se os personagens são bem sucedidos ou falham, sofrem ou prosperam, vivem ou morrem. Narrar é uma tarefa muito exigente, mas é igualmente recompensadora, pois o Narrador é um tecedor de lendas. (CHUPP, REIN, 2005. pg.4)*

É interessante notar a diferença da descrição realizada pelo sistema GURPS e a descrição realizada pela editora White Wolf, visto que esta parece dar maior importância ao papel criativo do Narrador do que seu papel de juiz.

O papel do Mestre/Narrador deverá ficar mais claro durante a descrição de uma sessão de RPG, que se encontra no Anexo III.

### **1.3 O Jogador, ou o Ator/Criador**

O jogador é aquele que cria e representa o protagonista da história criada pelo Narrador. A introdução do livro *Changeling: O Sonhar* ilustra esta função de maneira simples e clara,

*Changeling é um jogo sobre contar histórias, mas também é um jogo de representação. Como um jogador de Changeling, você não só conta histórias, mas na verdade atua por elas assumindo os papéis dos personagens principais. É muito parecido com o teatro, mas você inventa as falas.*

*Para entender representação, você precisa apenas se lembrar de sua infância e essas incríveis tardes gastas brincando de Polícia e Ladrão, Cowboys e Índios, ou Barbie. O que você estava fazendo era representar, uma espécie de atuação espontânea e natural que ocupava completamente sua imaginação. Essa brincadeira de atuação lhe ajudou a aprender sobre a vida e o que significava ser um adulto. Foi uma parte essencial da infância, mas só porque você cresceu não significa que tem que parar. Em Changeling, diferente de fingir, há algumas regras para ajudar você a interpretar. Elas são usadas normalmente para evitarem brigas —“Bang! Bang! Você está morto!” “Não eu não estou!” — e para adicionar um senso de realismo para a história. Regras direcionam e guiam o progresso da história e ajudam a definir as capacidades e fraquezas dos personagens. (CHUPP, REIN, 2005. pg. 3)*

O Jogador, portanto, é aquele que vivencia a história proposta pelo narrador através de personagens construídos pelos próprios jogadores. É interessante observar como o jogador possui um duplo papel: ele é ator dentro deste teatro livre que é o RPG e, ao mesmo tempo, é criador e autor da história de seu personagem, adicionando novos elementos a esta conforme atua na narrativa estruturada pelo Mestre. O Jogador está, então, em constante processo criativo e, também, constantemente inserido em seu papel e sua interpretação, bem como na sua relação com outros jogadores e com outros personagens.

O papel do jogador poderá ser melhor compreendido após a leitura do Anexo III, que descreve uma sessão de RPG.

#### **1.4 O RPG Eletrônico e Multiplayer**

Inspirados por RPGs como Dungeons & Dragons, programadores passaram a fazer jogos semelhantes para computador, inicialmente apenas narrativas descritas em uma tela de DOS<sup>6</sup> dotadas de poucas opções como “ir à direita”, “pegar a espada”, etc., como o jogo de 1976 Adventure (Colossal Cave), de Will Crowther e Zork (1977), da MIT Dynamic Modelling Group. A partir de 1979 nasce o primeiro MUD (Multiplayer On-line Dungeon), no qual era possível jogar com outros jogadores, ainda de maneira textual.

Rouge, de 1980, inova ao trazer cenários simples, como de jogos de ATARI. Surge, ainda, o jogo Ultima, do mesmo ano, que se torna bastante famoso e tem continuidade até 1999.

Em 1986 a Enix (atualmente Square Enix, após uma fusão), lança Dragon Quest, iniciando uma série famosa, que seria seguida por Final Fantasy, existente até hoje.

---

<sup>6</sup>DOS – Sigla para Disk Operating System, sistema operacional de computadores de dominou o mercado entre os anos de 1981 e 1995.

Aos poucos a tecnologia foi avançando e novos gêneros foram surgindo, como os Action RPGs, nos quais é possível realizar ações em tempo real ao invés de ação por turnos.

Em 1996 surge Diablo, o primeiro Massive Multiplayer Online Role Playing Game, possibilitando que usuários interagissem e colaborassem uns com os outros num cenário não-textual. Com o aumento de usuários da Internet, há, então, um “boom” de MMORPGs, como Dark Ages (1999), Priston Tale (2001), “Ragnarok Online” (2002) e “World of Warcraft” (2004).

Em Setembro de 2004, Ragnarok é lançado no Brasil pela “Level up! Games”, traduzido para o português, sendo possível jogar de graça ou num servidor com mais itens e “missões” cuja mensalidade seria de R\$16,00. Tanto a tradução quanto a possibilidade de jogar de graça ou através de pagamentos por boleto bancário ou por cartões pré-pagos de crédito/hora-de-jogo tornou o MMORPG acessível para diversas classes sociais, o que contribuiu fortemente para a popularidade de Ragnarok no país.

Em 2007 a Bioware lança Mass Effect, vendendo 1,6 milhões de cópias seis semanas após seu lançamento. O segundo jogo da franquia, lançado em 2010, sucesso de críticas, vendeu mais de dois milhões de cópias em sua primeira semana de vendas.

#### **1.4.a O RPG Single-Player**

O RPG Single-Player é caracterizado por uma história fechada (na qual o jogador não pode alterar o rumo) ou semi-aberta (na qual o jogador pode decidir alguns aspectos e direções da história). O protagonista jogável pode ser acompanhado de companheiros não-jogáveis e pode ou não ser construído / customizado pelo jogador.

O jogador é sempre responsável pela evolução do personagem, seja distribuindo pontos, adquirindo e gerenciando itens ou escolhendo habilidades e estratégias.

#### 1.4.a.I A escolha por Mass Effect 2

Atualmente diversos jogos de RPG single-player tem tido seu foco voltado a personagens interessantes e seu desenvolvimento. Este personagem, porém, costuma ser o protagonista, limitando a criatividade e a liberdade do jogador em relação a tal elemento. A Bioware, porém,

*(...) ao invés de se apoiar no personagem jogável, foca no desenvolvimento de personagens secundários. O resultado são jogos com a capacidade de integrar narrativa e jogabilidade. Ao equipar personagens-suporte com agendas próprias, os jogos permitem uma experiência de narrativa coerente que é dependente das motivações de personagens secundários ao invés do protagonista. Esses jogos (Dragon Age e Mass Effect) não são os primeiros a usar personagens-suporte para o poder da progressão da narrativa. A Bioware tem sido pioneira na criação de Role Playing Games com forte foco narrativo nos quais o desenvolvimento de personagens é o foco, com sucessos como Baldur's Gate (2002) e Star Wars: Knights of the Old Republic (2003)<sup>7</sup>. (JORGENSEN, 2010, pg.315).*

Ou seja, a Bioware inova ao permitir maior criatividade na construção do personagem que protagoniza a história ao dar o curso da narrativa em grande parte através dos personagens que acompanham o jogador em sua jornada. A trama, portanto, mantém sua força através de personagens secundários, suas motivações, reações e relações. O protagonista fica livre para ser quem o jogador quiser que seja, sem “prejudicar” o curso esperado da história.

---

<sup>7</sup> Citação original: “Instead of relying on player characters, these games focus on the development of supporting characters. The effect is games that are able to integrate interesting narratives into game play. By equipping supporting characters with agendas of their own, the games have allowed a coherent narrative experience that is dependent on the motivations of supporting characters instead of that of the player character. These games are not the first to use supporting characters to power narrative progression. Bioware has been at the forefront of making narrative-heavy role-playing games where character development is the focus, with early successes like *Baldur's Gate II* (2002) and *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003).”

Esta liberdade na construção do personagem, bem como seu foco narrativo e sua fama internacional tornam Mass Effect 2 um jogo bastante apropriado para a investigação do sentido da criação de personagem em jogos RPG single-player.

#### **1.4.b O RPG Multiplayer**

O RPG Multiplayer é caracterizado pela possibilidade de se jogar junto de diversos outros jogadores, geralmente através da Internet (Massive Multiplayer Online). A história não é necessariamente fundamental ao jogo, que costuma ser bastante livre, permitindo que os jogadores construam e evoluam seus personagens como preferirem, sem a interferência de uma narrativa.

##### 1.4.b.I A escolha por Ragnarok Online

Ragnarok Online não foi escolhido por sua complexidade, mas sim por sua popularidade entre jogadores brasileiros. O jogo permite a constante customização dos personagens através de acessórios como chapéus ou enfeites, como um nariz de palhaço.

Os jogadores se comunicam através de janelas de Chat, sejam estas abertas, privadas ou limitadas para membros de uma “Guilda”<sup>8</sup> ou “Party”<sup>9</sup>. É possível, ainda, realizar trocas ou comércio entre jogadores, bem como batalhas entre os mesmos, ao invés de “mobs”<sup>10</sup>. Alguns dias da semana apresentam a possibilidade de guerras entre Guildas, aumentando a chance de competição ou colaboração entre usuários do jogo.

A variedade de classes permite maior colaboração entre jogadores, que precisam da ajuda uns dos outros para enfrentar certos monstros ou grupos.

---

<sup>8</sup> Guilda (ou Clã) - Associação de jogadores que jogam regularmente juntos. Em alguns jogos há competição entre guildas.

<sup>9</sup> Party – Associação temporária de jogadores com um mesmo objetivo, como derrotar um certo inimigo, por exemplo.

<sup>10</sup> Mob – Monstros e inimigos não-jogáveis.

Por exemplo: um jogador que escolhe a carreira de clérigo é fraco contra qualquer monstro que não seja morto-vivo e precisa de um guerreiro por perto para defendê-lo desses inimigos. Um guerreiro, porém, não possui magias reparadoras de dano, o que torna fundamental a presença de um clérigo.

Como já foi mencionado, é possível estipular que existam ao menos 74 mil jogadores de Ragnarok Online no Brasil, isto sem considerar aqueles que podem não ter realizado cadastro no fórum oficial do jogo no país.

## **CAPITULO 2 - O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM<sup>11</sup>**

*"I'm craving to emote with you  
So many animations I can do  
Be anything you want me to be  
C'mon, c'mon and share a potion with me"*

*(The Guild – Do you wanna date my avatar)*

Antes de iniciar o processo de criação de personagem é necessário selecionar um sistema de RPG, como os mencionados no capítulo 1. É importante, ainda, saber qual o tipo de universo no qual o personagem estará inserido – seria ele um humano num futuro distante, vivendo numa nave espacial? Ou seria ele um elfo numa pequena vila num cenário fantástico-medieval? A partir destas noções, passa-se a delinear quem seria este personagem: como ele é? O que ele faz? No que ele é habilidoso? O que ele considera difícil? Quem ele conhece? Quais as relações dele com estas pessoas?

Tendo em mente quem é o personagem que se pretende criar, pode-se iniciar um segundo passo: o preenchimento da ficha de personagem. Em todo RPG é necessário preencher uma ficha que varia de acordo com o sistema jogado, seja este um Story Teller da White Wolf, o clássico Dungeons & Dragons ou o versátil GURPS. As fichas de personagem costumam possuir as

---

<sup>11</sup> Uma descrição mais detalhada e um exemplo de criação de personagem de RPG Table-top podem ser encontrados no Anexo II e III.

seguintes categorias: Identificação, Atributos, Habilidades, Equipamento, Descrição e Contatos. A depender do sistema jogado se escolherá, durante a identificação, uma classe<sup>12</sup> e uma raça (humano ou humanóide) para o personagem, o que deve influenciar as categorias de atributos e habilidades. Deve se lembrar que a ficha visa traduzir em números a idéia do personagem, ou seja, se é planejado criar um lutador de torneios ele deve ter uma pontuação maior em atributos como força e vitalidade e habilidades como artes marciais, por exemplo.

O processo de criação de personagem em RPGs eletrônicos costuma ser bastante semelhante. Apesar de não existir, necessariamente, este processo anterior de idealização do personagem, costuma haver a construção de algum tipo de ficha. No caso de Ragnarok Online<sup>13</sup>, escolhe-se uma aparência diferenciada através de algumas opções de estilos de cabelo e alterar os atributos do personagem. Ao longo do jogo escolhe-se uma classe de personagem (noviço, guerreiro, arqueiro ou mago) e, a partir de pontos ganhos em batalhas também durante o jogo, adquirem-se habilidades. No caso de Mass Effect 2, é possível importar um personagem já criado em um jogo anterior ou criar um personagem novo. Escolhe-se, então, uma aparência para o personagem, de modo consideravelmente detalhado, uma história anterior ao jogo, que delinearía a personalidade do personagem e suas origens, e uma classe, que acaba por definir os atributos do personagem. As habilidades são escolhidas ao longo do jogo. São apresentadas, ainda, escolhas ao longo da narrativa, que visam traçar a personalidade do personagem, alterando também o curso do jogo.

---

<sup>12</sup> A classe pode ser entendida como uma espécie de “classe de trabalho”. No caso de Dungeons & Dragons você pode ser arqueiro, guerreiro, bárbaro, mago, feiticeiro, ladrão, bardo ou paladino. Alguns sistemas não possuem classe.

<sup>13</sup> Vídeos demonstrando a criação de um personagem em Ragnarok Online e em Mass Effect 2 podem ser encontrados no DVD em anexo.

É importante notar que este processo pode variar bastante a depender do jogo a ser jogado, mas sempre mantém certa possibilidade de escolha, customização e evolução do personagem.

### **CAPÍTULO 3 – OBJETIVOS**

*“The best fantasy is written in the language of dreams.  
It is alive as dreams are alive, more real than real ... for a  
moment at least ... that long magic moment before we wake.”*

*(George R.R. Martin)*

O intuito do presente trabalho foi investigar qual o sentido da experiência da criação e interpretação de um personagem de Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis) para seus jogadores e questionar as possibilidades terapêuticas de tal processo, através da noção Heideggeriana de cuidado<sup>14</sup>. Este trabalho está inscrito na abordagem fenomenológica e tem como recorte a noção de sentido para Martin Heidegger (1889 - 1976), discípulo de Edmund Husserl (1859 - 1938), desenvolvida em sua obra de 1927, Ser e Tempo. Utilizou-se, para se atingir o sentido da criação e interpretação de um personagem, através do qual será vislumbrada a possível terapêutica desta experiência, da entrevista reflexiva, procedimento que está de acordo com a postura de abertura característica da fenomenologia e que será explorado durante o tópico referente ao mesmo, no capítulo 5, item 2, pg.17.

É importante esclarecer que este trabalho não pretende propor qualquer generalização a respeito da experiência da criação de personagens e sua terapêutica, visto que, “Para a fenomenologia, o ser que se torna aparente é impermanente. Ele tem uma dinâmica fenomênica: ele aparece e desaparece.” (CRITELLI, 2006. pg. 31).

Ou seja, pretendeu-se compreender o sentido da experiência da criação de personagens de RPG e sua possível ação terapêutica para os participantes desta pesquisa através da noção de cuidado, no momento em que esta

---

<sup>14</sup> Esta noção será explorada no Capítulo 5, item 4, pg.20

pesquisa foi feita, sem qualquer pretensão de esgotar os sentidos e as possibilidades envolvidas.

## **CAPÍTULO 4 – MÉTODO**

*“Because I could be nothing at all*

*Because I should be nothing at all*

*I wish I could be nothing at all”*

*(Love and Rockets – The Mirror People)*

O presente trabalho se apóia no método fenomenológico existencial, baseado nas idéias de Martin Heidegger (1889-1976), um dos mais importantes discípulos de Edmund Husserl (1859-1938), pai da fenomenologia, que, buscando a criação de uma filosofia de rigor, passou a questionar como se dá o conhecimento, o que o levou às constatações que constituem o método fenomenológico.

É importante ressaltar que a fenomenologia de Husserl propõe o retorno às coisas mesmas, ou seja, uma abertura àquilo que se mostra, ao fenômeno que se revela, sem certezas ou conceitos pré-estabelecidos, numa postura fundamental para a realização deste trabalho.

Nas palavras de CRITELLI, “para a metafísica, o conhecimento é resultado de uma superação da insegurança do existir. Para a fenomenologia é exatamente a aceitação dessa insegurança que permite o conhecimento.” (CRITELLI, 2006. pg.15).

Martin Heidegger, partindo das idéias de seu mestre, emancipa-se deste a partir da proposição de uma ontologia do ser, colocando o que este seria em questão pela primeira vez desde Platão e Aristóteles.

Heidegger diferencia o ser, o homem, dos entes e propõe que o esse seria o Dasein, o Ser-aí, um ser que é aberto às infinitas possibilidades, a infinitos modos de ser-no-mundo. Como ilustra CRITELLI (2000), “viver como homens é viver sem qualquer fixidez” (pg.16).

Nas palavras do próprio Heidegger,

*A essência da pré-sença está em sua existência. As características que se podem extrair deste ente, não são, portanto, “propriedades” simplesmente dadas de um ente simplesmente dado que possui esta ou aquela configuração. As características constitutivas da pré-sença são sempre modos possíveis de ser e somente isso. (HEIDEGGER, 2005. §30)*

O Ser-aí seria o único ser capaz de questionar a própria existência e a existência dos entes, sendo como uma clareira que ilumina. Segundo Arendt (1993) apud CRITELLI (2006), “Nada e ninguém existe neste mundo cujo próprio ser não pressuponha um espectador. Em outras palavras, nada do que é, à medida do que aparece, existe no singular. Tudo o que é próprio para ser percebido por alguém” (pg. 47)

O Dasein, portanto, ilumina aquilo que lhe aparece, nomeia e dá sentido àquilo, lançando sua luz aos fenômenos manifestos.

Nas palavras de Inwood, “A perspectiva não é como uma tela que existe independente de projeto – entes crus, independentes do Dasein. É o desfecho da projeção. Torna o ser inteligível para nós – mais como um filme do que como uma tela”. (INWOOD, 2002. Pg.173)

E é justamente este sentido, “o desfecho da projeção”, que se pretendeu acessar através das entrevistas, cujo procedimento será visto no próximo tópico.

## CAPÍTULO 5 – PROCEDIMENTO

*" If you made this other world*

*It begs the question*

*Did you also make yourself?"*

*(Rasputina – Coraline)*

### **5.1. Participantes**

Para nos certificarmos de que os entrevistados estavam familiarizados com o processo de criação de personagem, exigiu-se que os participantes jogassem RPG há pelo menos três anos e que estivessem jogando RPG à época da entrevista. Os entrevistados se voluntariaram ao saberem da pesquisa através de amigos, colegas e redes sociais. No caso dos RPGs eletrônicos, os entrevistados deveriam ter jogado um dos jogos escolhidos, seja Ragnarok Online ou Mass Effect 2, considerando que, no caso de Mass Effect 2, esperou-se que os entrevistados tivessem também jogado o primeiro jogo da franquia. Considerando que esta pesquisa possui um viés qualitativo, entrevistou-se apenas um jogador de cada módulo de RPG ("Table-top/Mesa", MMORPG e "Single-Player"). Há de ser realizada, ainda, após conclusão do trabalho, uma devolutiva com os entrevistados, para que estes possam ler as análises feitas a partir de suas falas.

Os participantes foram entrevistados apenas após lerem e concordarem com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que se encontra no anexo VI, sendo oferecida, também, a cada entrevistado, a possibilidade de escolherem seus nomes fictícios a constar no trabalho final.

### **5.2. Instrumento: A entrevista reflexiva**

A entrevista reflexiva é descrita como um instrumento a ser empregado em pesquisas qualitativas cujos significados subjetivos seriam complexos demais para serem investigados por instrumentos fechados num formato padronizado. Considera a entrevista como um encontro interpessoal que inclui as subjetividades do entrevistador e do entrevistado, "podendo se construir um

momento de construção de um novo conhecimento, nos limites da representatividade da fala e na busca de uma horizontalidade nas relações de poder” (SZYMANSKI, 2002), sendo chamada de reflexiva por “levar em conta a recorrência de significados durante qualquer ato comunicativo quanto à busca de horizontalidade” (idem).

Há, ainda, o sentido do retorno da fala de quem foi entrevistado, podendo revelar qual compreensão o entrevistador obteve desta, possibilitando ao participante rever sua fala, discordar da mesma ou ampliá-la. Pretende-se, através desta entrevista aberta, permitir que o fenômeno se manifeste da maneira mais espontânea e menos direcionada o possível, mas lembrando da importância de se ter claro os objetivos da entrevista e quais suas contribuições para responder a questão levantada pela pesquisa.

A entrevista reflexiva é composta de vários momentos. O contato inicial consiste no momento em que o entrevistador se apresenta ao entrevistado, fornecendo-lhe dados acerca de si, de sua pesquisa, bem como dos direitos do entrevistado, pedindo-lhe permissão, também, para a gravação da entrevista. O aquecimento prepara o entrevistado para o momento de entrevista, estabelece uma relação, permite a obtenção de dados considerados necessários para a entrevista e introduz o tema da pesquisa, para que então se possa introduzir a questão desencadeadora. O seguinte trabalho utilizou-se da seguinte questão de aquecimento: **“Conte-me acerca de um personagem de RPG criado e interpretado por você”**. Através desta pergunta pretendeu-se criar um clima de descontração, permitindo ao entrevistado falar sobre seu personagem e se aproximar do tema da criação de personagens de RPG.

A questão desencadeadora é cuidadosamente elaborada para ser ampla e permitir que o entrevistado discorra sobre o tema da maneira que preferir, mas focalizada para o ponto que se pretende estudar. Esta questão pretendeu abordar a experiência da criação do personagem de RPG e foi feita da seguinte maneira: **“Como é, pra você, criar um personagem de RPG?”**, o que visou

permitir aos entrevistados revelarem suas experiências pessoais e únicas acerca do processo de criação de seus personagens de RPG.

A partir da fala dos entrevistados foram então feitas expressões de compreensão, sínteses, questões de esclarecimento, questões focalizadoras, questões de aprofundamento, conforme a necessidade, e, finalmente, uma devolução da fala compreendida pelo entrevistador, característica fundamental à Entrevista Reflexiva, que permite ao entrevistado corrigir, complementar e refletir acerca da própria fala. Tais questões não foram determinadas previamente, visto que dependiam fundamentalmente das falas dos entrevistados.

Encontrou-se certa dificuldade em se realizar tais questões sem direcionar as entrevistas, sendo esta dificuldade mais intensa na primeira entrevista, acerca do MMORPG, e na última entrevista, acerca dos jogos single-player. Acredita-se, porém, que foi possível contemplar a questão proposta pelo trabalho em todas as entrevistas, que iluminaram de maneira peculiar a questão do processo de criação de personagem.

### **5.3. Introdução às análises**

Martin Heidegger discute que o Dasein, o ser-aí ou mesmo sendo-aí, ocupa-se das coisas. Estas coisas, estes entes, estes instrumentos, seriam, portanto, em sua essência, um ser-para, nunca sendo em si, mas sempre referidos a algo.

A análise destas entrevistas pretende, portanto, desvelar os sentidos, a direção e o projeto para qual o ente personagem aponta, pretende desvelar os para-quês deste ente, aproximando-se um pouco mais da compreensão do mesmo.

É preciso não perder de vista, porém, que jamais se chegará à compreensão total deste e que os sentidos da criação de personagem são mutáveis. Caso estas entrevistas fossem refeitas hoje, ou mesmo realizadas por outro entrevistador à época, outros sentidos poderiam vir à luz.

Não se pode, portanto, generalizar aquilo que se apresenta em cada entrevista. O sentido da criação de personagem é único para cada humano e, como já dito, passível de transformação.

Considerando estarmos inseridos numa sociedade da técnica, é bastante possível que pare, neste momento, a questão: qual, portanto, a utilidade desta análise? Ora, primeiramente, a ampliação da compreensão acerca do fenômeno da criação de personagem e, em segundo lugar, a atenção para possíveis sentidos de cuidado que apontem para possibilidades terapêuticas, transformadoras ou mesmo de ampliação da compreensão do si mesmo. Segundo Critelli (2006), a fenomenologia não visa negar a verdade metafísica, oferecendo outra verdade em troca, mas sim colocar a verdade em si como relativa. Relatividade esta que não visa ser superada, mas é aspecto constitutivo do mostrar-se das coisas. Assim, portanto, devem ser consideradas as “verdades” trazidas por este trabalho: múltiplas, mutáveis, inconstantes e fluidas.

Para a realização das análises, após a transcrição das entrevistas, leu-se cada uma como um todo, possibilitando uma familiarização com as mesmas, bem como uma compreensão geral das falas. O texto foi, então, “quebrado” em partes, facilitando sua análise, sendo o sentido de cada parte explicitado a partir da compreensão do pesquisador. Analisaram-se, ainda, as interferências do entrevistador, visto que estas afetam o rumo da entrevista. Foram, então, construídas categorias de explicitação de sentido e, finalmente, uma análise de todas as falas coletadas.

#### **5. 4. A noção de cuidado**

Fundamental à análise das falas, é a investigação de possíveis aparições de sentidos de cuidado nas entrevistas, para que se possam levantar questões acerca de um caráter terapêutico do RPG. Foi necessário, então, pensar a noção de cuidado em Heidegger.

Segundo DUBOIS (2004),

*Heidegger caracteriza o cuidado como ser na antecedência de si (momento da existência como um projeto, ser para um poder-ser), junto no mundo (momento da facticidade), junto ao ente intramundano (...). O cuidado, portanto, é o ser do Dasein e funciona a este título como puro a priori. Ele é, assim, a condição de possibilidade, a abertura necessária, o espaço de jogo para fenômenos como o querer, o desejar, a propensão, a inclinação. (DUBOIS, 2004, pg.43)*

O Dasein, portanto, cuida de si e dos entes ao seu redor em suas infinitas possibilidades de cuidado, inclusive a do não-cuidar. Através do cuidado o Dasein se projeta nas infinitas possibilidades e se apropria das possibilidades que se apresentam a ele. Nas palavras do próprio Heidegger, “A mesmidade só pode ser existencialmente descoberta no modo de poder-ser-si-mesmo, ou seja, na propriedade do ser do Dasein enquanto cuidado”. (Ser e Tempo, §64)

Ou seja, através do cuidado de sua existência sempre em risco, o Dasein pode ser autenticamente si mesmo.

Pretendeu-se, portanto, durante a análise das entrevistas, localizar possíveis sentidos que sinalizem este cuidado, esta forma dos jogadores olharem, compreenderem e projetarem sua existência, seja qual esta for, apontando para uma possível terapêutica do processo de criação de personagem, numa direção de um apropriar-se de si e de suas possibilidades-de-ser.

## CAPÍTULO 6 – ENTREVISTAS

*“Tomorrow will take us away*

*Far from home*

*No one will ever know our names*

*But the bard's songs will remain”*

*(Blind Guardian – The Bard Song)*

### 6.1. Primeira entrevista: RPG MMO: Ragnarok Online

#### O processo da entrevista

Combinou-se a entrevista no parque Trianon, na região da Av. Paulista, mas, devido à intensa chuva ocorrida no dia, a entrevistada requisitou que a entrevista fosse transferida para um *Shopping Center* próximo. Após a assinatura do termo de consentimento livre e esclarecido, iniciou-se a entrevista, na qual, em coerência com o instrumento escolhido, tentou-se acompanhar o fluxo de pensamento de Sarinna<sup>15</sup>, de 20 anos de idade, aluna de Engenharia.

#### Análise das falas

A entrevistada percebe uma diferença na vivência de seus personagens durante a infância e seu momento de vida atual, caracterizando o personagem primeiramente como um brinquedo e, mais tarde, como um jogo.

Os personagens parecem visar a expressão de afetos de Sarinna. É importante lembrar que, segundo INWOOD, “é pelos humores que me torno consciente do mundo ou dos entes como um todo, um reino aberto no qual posso encontrar outras pessoas e coisas” (INWOOD, 2002. pg.94). Justamente, os personagens parecem expressar a disposição com a qual Sarinna está aberta ao mundo no momento em que joga.

---

<sup>15</sup> Os nomes de todos os entrevistados e seus personagens foram alterados para preservar a identidade dos mesmos.

Estas disposições, porém, parece que se tornam mais claras diante do amadurecimento da entrevistada. Segundo Sarinna,

*Quando eu cresci, ele (o personagem) deixou de ter várias caras. Ele passou a ter uma cara mais definida.*

Esse amadurecimento parece ter possibilitado, ainda, o contado e a relação com os outros jogadores. Neste aspecto, o personagem aparenta tornar-se, também, uma representação de Sarinna a estes jogadores.

É importante notar que, através de seus personagens em Ragnarok, a entrevistada pôde entrar em contato com pessoas que, talvez, não estivessem disponíveis ou acessíveis de outra maneira.

Talvez seja possível, portanto, pensar que Sarinna cuida de si ao utilizar-se das personagens para expressar alguns de seus modos de ser, bem como sua disposição naquele momento. Percebeu-se isto, principalmente, na seguinte fala:

*Acho que é o que faz o jogo ser viciante. É um jeito de você concretizar uma sensação ou uma fase que você está passando. Se você está agressivo, então você quer matar um monte de bicho. De certo modo você está externalizando essa violência de dentro de você e se livrando disso. Então é interessante, porque é uma forma de descarregar algumas coisas do dia-a-dia, você descontrair, relaxar. Uma coisa que você criou. Eu considero uma coisa bastante pessoal que você cria. Você cria sua conta, vai crescendo no jogo, vai criando. E você vai começando a se apegar ao personagem, porque você treinou ele pra ficar forte. Tem um valor sentimental.*

Percebe-se ainda, na fala acima, que, além da possibilidade de expressar aspectos de Sarinna, os personagens são valorizados pela entrevistada por ela os ter treinado, acompanhado, desenvolvido. Eles são obras suas. Sarinna, em sua condição de Dasein, “intrinsecamente nu e sem lar” (INWOOD, 2002), parece procurar, também nos personagens, projeto e cuida deste treinando-os e acompanhando-os. Não se presume, porém, que os personagens sejam sempre ou apenas projeto, nem que sejam toda a direção em que a entrevistada se lança.

Compreende-se também que, para a entrevistada, durante o processo de criação de personagem, a escolha do nome aparece como um dos momentos mais importantes, sendo quase como um resumo da personalidade do personagem.

*É como se o nome definisse muito da personalidade. Eu já criei personagens com nome de personagens de livros, por exemplo. Eu tinha uma que chamava Lyra, que é o nome da personagem da Bússola Dourada e eu estava lendo o livro. E, pra mim, ela tinha a mesma personalidade, só um pouco modificada, porque eu gostava da personagem do livro. Então, pra mim, definir o nome é definir muito a personalidade, sabe? Esse nome vai ser a personalidade dela.*

A aparência, então, é feita de maneira a ser coerente com os outros elementos, parecendo ser também um indício das características da personagem, indício este percebido como óbvio pela jogadora em questão.

Pode-se pensar, talvez, que este momento da criação da personagem seja tanto próprio, no movimento de escolha, de construção, de direcionamento, de expressão de aspectos de si, quanto impróprio, nos significados compartilhados (ex: branco = paz, calma), “óbvios”, proporcionados talvez para que os outros jogadores percebam Sarinna sem “distorções”, afinal, nas palavras da mesma: “você vai começar um jogo de RPG online as pessoas vão ver seu avatar. Então é importante que você passar a imagem que você quer passar”.

Talvez, portanto, exista a possibilidade de mais um movimento de cuidado: o cuidado com a imagem transmitida a esses outros, talvez inacessíveis fora do ambiente do jogo, numa busca por um contato que compreenda e acolha aquele modo de ser sendo expresso pela personagem naquele momento.

## **6.2. Segunda entrevista: RPG de mesa**

### O processo da entrevista

Combinou-se com a entrevistada, que tem 32 anos de idade e é funcionária pública, um encontro no Centro Cultural São Paulo, nas mesas da lanchonete local. Procurou-se manter um clima descontraído e uma relação horizontal e dialógica, na qual a entrevistada pudesse discorrer livremente acerca do fenômeno pesquisado. A entrevista, obviamente, foi realizada apenas após a leitura e assinatura do termo livre e esclarecido de consentimento.

### Análise das falas

O RPG parece um elemento importante na vida da entrevistada, estando presente em sua vida desde 1994. Diante de tanto tempo de jogo, Rovena percebe que seus personagens mudaram ao longo dos anos, ampliando sua função. Em suas palavras, quando começou a jogar,

*...eu colocava meus próprios defeitos, as minhas qualidades, tudo que o meu personagem configurava. Eu fui aprimorando isso. Hoje em dia eu consigo criar um personagem que não tem nada a ver comigo. Antes era muito difícil. Eu sempre tinha esse foco no eu. O que eu ia colocar ali pra parecer comigo? Porque eu queria ser aquilo.*

Ou seja, a criação do personagem visava expressar quem a entrevistada era, colocando-a em uma situação que esta gostaria de vivenciar. À época em que começara a jogar, Rovena desejava ser como uma vampira, sem deixar de ser ela mesma, expressando-se em outra realidade, outro mundo. Em seu atual momento de vida, Rovena relata, porém, que:

*Antigamente eu queria me ver de outra forma, hoje eu quero ver com outros olhos a minha pessoa, por exemplo, ou outras coisas, outra realidade. Me colocar mesmo no corpo de outra pessoa, com os olhos de outra pessoa e através disso reagir como outra pessoa reagiria, pessoa esta que não sou eu. Ter outro tipo de julgamento, por exemplo.*

E acrescenta

*Imagina uma mesa redonda: você vai sentando em vários lugares para olhar uma coisa que está no centro. Hoje eu estou sentando do lado oposto do que eu sentava antes, que era eu antigamente. Eu estou tentando sentar cada vez*

*mais longe. Logo mais eu estarei sentado no canto da sala olhando pra mesa e pra todas aquelas pessoas (rindo), entendeu? É a ideia de você criar um personagem de RPG justamente pra você ter a experiência de viver outra realidade.*

Parece, portanto, que o personagem toma outra dimensão: a de possibilitar experimentar outros modos de ser, diante de outras maneiras de viver. Essa experimentação parece, por fim, possibilitar uma ampliação da compreensão, que é a abertura do Ser-Aí ao mundo, sendo importante ressaltar que esta compreensão não é intuição ou pensamento, sendo estes “derivados distantes da compreensão”. O Dasein é compreensão, estando sempre aberto ao mundo, sempre a compreender o mundo, compreensão esta sempre dada a partir de uma disposição.

Esta possível ampliação parece emergir na fala:

*As pessoas tem muita dificuldade de se desprender do seu ego, sabe? Eu acho isso tão legal. Não sei, é diferente pra mim. Seria muito interessante se as outras pessoas pudessem olhar pelos olhos dos outros, porque quanto mais gente olhando pelos olhos dos outros, você percebe que menos gente julga. Começa a entender como as outras pessoas pensam ou as motivações dos outros...*

Na entrevista, este experimentar aparece como uma vivência quase mística de “possuir o corpo de alguém”. Ou seja, uma vivência de outra corporeidade, de outra disposição, de outra direção, de outros modos de ser. A entrevistada traz uma situação, por exemplo, em que sua personagem vivenciaria uma tensão-pré-menstrual, mesmo que apenas interpretada, sem que Rovena não estivesse passando por isso.

Este personagem que proporciona tal experimentação, porém, é descrito como personagem criado. Rovena diferencia o RPG no qual se cria o personagem daquele no qual este é dado. Nas próprias palavras da entrevistada,

*É meio que um teatro, alguém te deu um papel. Só que é um teatro de improviso, porque a partir do momento que você ganha um papel de uma personagem pronta, que já foi definido uma personalidade, que já te falaram como ela é,*

*como ela reage, o que aconteceu, a partir daí você pode improvisar em cima, mas não pode sair muito daquele foco do que ela é. Então é mais parecido com um teatro do que com um jogo de RPG mesmo que eu pude criar meu próprio personagem.*

Logo nestas falas, portanto, pode-se observar possível um sentido de cuidado na criação do personagem: diante da exploração de outros modos de ser, Rovená aparenta refletir acerca de si e dos outros, num abraçar aquilo que se apresenta a ela, o personagem quase como uma lâmpada, que de relance ilumina para a jogadora uma direção possível que ela pode ou não tomar para si, abrindo, quem sabe, a possibilidade de escolhas mais apropriadas.

Isto, porém, parece se dar mais claramente através do personagem criado. O RPG sem a criação de personagem é tomado pela entrevistada como algo impróprio, uma direção vinda do outro e meramente reproduzida por ela, não adotada e abraçada, como quando constrói sua clériga a partir de uma personagem feita pelo Narrador, no qual ela se apropria desta ao adicionar detalhes, direções e peculiaridades. No personagem meramente dado parece não haver espaço para Rovená se lançar.

Este cuidado, mencionado no início do parágrafo anterior, é, ainda, um cuidado com o outro, visto que a entrevistada cria o personagem referenciado, também, aos personagens a serem criados pelos colegas de mesa, a história criada pelo narrador e, em última instância, ao encontro com estes mesmos colegas. A entrevistada afirma que

*Se você quer jogar sozinho você senta na frente do seu videogame. Você não joga RPG, ainda mais RPG de mesa. Porque MMO você está lá. Dane-se! Você pode jogar com outras pessoas ou não. Agora, o RPG de mesa você está interagindo fisicamente com outras pessoas, elas estão te vendo, te ouvindo, você está vendo e ouvindo elas.*

Esta relação formada com o grupo parece, inclusive, um aspecto fundamental do jogo para Rovená, o que é evidenciado na seguinte fala:

*Eu acho que o RPG acaba se tornando uma desculpa pra você se encontrar com essas pessoas com essa frequência. Ele deixa de ser a parte essencial da coisa quando*

*você conhece essas pessoas e cria essa amizade. Enquanto você não conhece as pessoas você vai lá pra jogar, o RPG é a parte essencial. Quando você cria uma amizade com essas pessoas, você vai lá pra ver aquelas pessoas. O RPG você joga porque está marcado, mas você tá lá pra ver aquelas pessoas, pra ficar com elas, pra conversar, sabe? Pra ouvir o que elas estão trazendo de novo, esse tipo de coisa.*

Durante a entrevista, Rovena menciona, por exemplo, ter acompanhado a passagem de um dos membros de sua mesa da adolescência para a fase jovem-adulta, além de ter testemunhado momentos importantes na vida dos outros companheiros de jogo. O RPG se tornaria, portanto, um momento de encontro, sendo o personagem, também, um facilitador deste contato.

Em toda a entrevista é possível perceber uma postura reflexiva a respeito do criar e do jogar por parte da entrevistada. Rovena parece se apropriar de cada momento do jogo, pensando desde detalhes da história a detalhes de interpretação, a sua trajetória no RPG e as mudanças, interações e pensamentos proporcionados por este, analisando também a postura dos outros jogadores e seus personagens e até mesmo do Narrador.

Rovena evita o estereótipo, o conhecido e procura explorar modos inusitados. Parece preferir a liberdade da criação e da narrativa ao previsível das regras e cálculos. Evita lançar o dado, preferindo uma experiência mais vivencial e menos matemática ou mesmo de combate no RPG.

Percebe-se, portanto, um possível cuidado da jogadora consigo, através do personagem, que possibilita uma exploração livre e talvez até mesmo segura de possibilidades, além de um cuidar dos outros jogadores, através do olhar para seus personagens e dos diálogos nos momentos fora do jogo, formando uma rede que oferece acolhimento para a entrevistada. Além disso, o RPG permite a Rovena refletir acerca de seus direcionamentos e suas relações.

É fundamental lembrar, porém, que estes são os sentidos que emergiram diante desta entrevista, não esgotando de maneira alguma os sentidos doados por Rovena ao processo de criação de personagem.

### 6.3. Terceira entrevista: RPG Single Player: Mass Effect

#### O processo da entrevista

Marcou-se a entrevista, novamente, no Centro Cultural São Paulo, nas mesas próximas à biblioteca. O entrevistado, de 25 anos e designer de jogos, leu o termo de consentimento e, após sua assinatura, deu-se início a entrevista, tentando proporcionar em todo o tempo um ambiente descontraído, visando acompanhar o fluxo de pensamento do entrevistado.

#### Análise das falas

A criação de personagem aparece, primeiramente, como uma maneira de se colocar na história, de ser, de certa maneira, um herói. Isto tanto pela possibilidade de construir uma aparência similar a do jogador, mas também por ser possível fazer escolhas, que interferem nas direções da história, baseando-se naquilo que o jogador faria, caso numa situação similar.

Existe, porém, a possibilidade de criar outros personagens, que Anderson utiliza para explorar outras opções, não escolhidas da primeira vez em que jogou como “ele mesmo”.

O entrevistado relatou, entretanto, sentir que, em outros jogos que não Mass Effect, esta criação do personagem está mais ligada às aparências.

*Na maior parte dos jogos single-player que você faz essa customização é meio sandbox, assim. Também, Skyrim tem possibilidades, mas é infinito! No final das contas você acaba que algumas ações você pode reverter elas, pelo que eu me lembro. Eu não joguei tanto assim. No Fallout também, tem umas ações pela história, mas ela não se modifica tanto, você não se sente impelido a (pensa)... a realmente ponderar em fazer as escolhas, de acordo com o que você... no que eu faria nessa posição.*

Acerca das escolhas em Mass Effect, entretanto, Anderson comenta:

*Não sei, é uma coisa meio automática. Você pensa: o que eu faria? O que seria mais vantajoso em termos do jogo? Às vezes uma coisa não coincide com a outra, o que seria melhor pro jogo você fala “hm, eu acho que eu não faria esse*

*tipo de escolha”. Porque basicamente são várias escolhas morais que o Mass Effect dá. Não é um “Ah, vou fazer essa missão ou não porque ela dá dinheiro ou não”. Às vezes uma civilização é destruída ou alguma... Ah, é sempre alguma coisa assim: “o que é que eu tenho que fazer?”. Mas não sei, é basicamente o que eu... é sempre meio automático: “o que eu faria?”. Porque certos jogos, tipo Sim City, você não tem uma decisão moral. É sempre o que é mais vantajoso. Você sempre vai por isso, assim. No caso dessa decisão moral, é puramente moral mesmo. Você tem que ver o que você considera certo. Mesmo que seja um jogo de fantasia, que não vai ter peso mesmo na sua vida real, tem peso pra aquela história, pra aquela narrativa. Você quer saber o que acontece, as consequências das suas escolhas.*

Parece interessante ao jogador, portanto, o perceber as consequências de suas escolhas. O jogo, porém, oferece algo indisponível à realidade: a possibilidade de voltar atrás, mudar as escolhas ou mesmo reviver uma história, fazendo-a completamente diferente.

É difícil, diante desta questão, não nos remetermos à culpa existencial, que é “ser fundamento de um ser (Sein), determinado por um não (Nitch – o correlato existencial de uma falta do ser-simplesmente-dado), e.x ser o fundamento de um nada”, segundo HEIDEGGER apud INWOOD (2002). Ou seja, o Dasein, mortal, temporal, fadado a ser, existir, ao fazer uma escolha, nega automaticamente outra escolha, criando uma culpa essencial, uma falta: a falta da possibilidade recusada.

No jogo, porém, parece se apresentar uma possível fuga desta culpa: controlam-se as escolhas. A história é imortal e, lançado nela, Anderson pode talvez esquecer, temporariamente, sua condição ontológica-existencial: a condição de mortal, temporal. Seu ter-que-ser. Isto aparece de modo mais claro na seguinte fala:

*Na vida real, se você toma uma péssima decisão, você não tem como voltar atrás. Meio que tem que aguentar ela até... Às vezes as consequências seguem por muito tempo, então você tem que tomar um certo cuidado. Diferentemente do jogo que rola essa experimentação. Acho que até nos jogos em que você não se sente tão impelido, você tem essa coisa da experimentação.*

As escolhas do jogo, porém, ainda carregam um peso. Para Anderson, parece instigante a expectativa pelas diversas consequências e ramificações de suas escolhas, pois ele nunca sabe o que vai acontecer, ao menos na primeira vez em que joga. Segundo o próprio, “você pondera como se fosse uma decisão da vida real”, experienciando essas escolhas no jogo e sendo comovido por elas, da mesma forma que fora do mesmo.

O prazer do jogo parece residir nessa tensão da possibilidade de controle e experimentação versus o peso das escolhas, a vivência das consequências, a incerteza diante das possibilidades.

A criação do personagem, entretanto, não parece ser elemento fundamental para estas experiências. Nas palavras de Anderson,

*É uma ferramenta pra você não ter que pegar um personagem já pronto. Tem vantagens e desvantagens pra cada uma das opções. Se deixar o jogador criar o personagem, você auxilia nessa identificação, mas vários jogos não aproveitam isso. Eles fazem você criar o personagem e depois poderia estar com qualquer outra pessoa que a identificação que você perdeu um tempão fazendo pro seu personagem não serve pra nada. Realmente é uma coisa que te dá uma ilusão mesmo.*

Talvez mesmo um personagem semi-pronto, de aparência determinada, mas com a possibilidade de diversas escolhas morais, como no jogo Deus Ex: Human Revolution<sup>16</sup>, e, portanto, passível de ser construído, fornecesse uma experiência similar à descrita pelo entrevistado. Não cabe a esta pesquisa, porém, determinar o que influencia ou não o prazer nesta categoria de jogo, muito menos generalizar ou inferir. Questiona-se, porém, como este implicar-se na história, esta possibilidade de ser o herói, é apreciada pelo jogador.

Não ficam evidentes nas falas de Anderson, porém, sentidos de cuidado ou sinais de uma possível terapêutica da criação de personagem no RPG single-player. Parece necessária, porém, uma maior investigação acerca da

---

<sup>16</sup> Jogo produzido pela companhia Square-Enix e Eidos de Montreal.

possível terapêutica e de sentidos de cuidado do próprio jogar deste tipo de Role Playing Game.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

*“No one ever dares to speak  
It’s nothing else but fantasy  
One day it will all come to life”*

*(Blind Guardian – Fly)*

Através da realização destas entrevistas tão diferentes entre si, tão únicas e tão peculiares, fica evidenciada a importância de um olhar diferenciado da metafísica generalizante e de verdades únicas para a compreensão do fenômeno da criação de personagem, tão plural e rico.

O personagem, múltiplo, pôde aparecer como instrumento para a expressão de modos de ser - bem como sua experimentação -, para identificar-se na história, dialogar com outros jogadores, mostrar-se a outros jogadores. E o personagem, definitivamente, pode ser algumas destas, todas estas ou nenhuma destas coisas. O personagem criado abarca infinitas verdades possíveis, dispostas em tempos, espaços, pessoas. O personagem flui, instrumento e obra daquele que é pura indeterminação.

Acredita-se ter sido possível apreender algumas direções terapêuticas nas falas da primeira e da segunda entrevista, quanto à criação do personagem, no sentido de que se percebeu que este processo possibilitou às entrevistadas reflexões únicas a respeito delas mesmas, bem como uma ampliação da compreensão de seus modos de ser e do mundo no qual se lançam.

Estas direções, porém, não são as mesmas para ambas as entrevistadas e não podem ser generalizadas, pois, como já mencionado diversas vezes: o sentido da criação de personagem é único e mutável, portanto, o mesmo se dá com sua possível terapêutica. Perceber, porém, a existência desta possibilidade, amplia nossa percepção sobre o fenômeno e

abre portas para novas pesquisas, que investiguem outros sentidos e possibilidades terapêuticas da criação de personagem, sabendo da impossibilidade de uma compreensão total deste. Talvez, ainda, este trabalho possa abrir portas para pensarem-se outras práticas terapêuticas, em clínicas e em instituições, que levem em conta esse criar.

Apesar de não terem sido percebidos sentidos terapêuticos no processo de criação de personagem na terceira entrevista, foram percebidos sentidos interessantes quanto ao próprio jogar do RPG single-player, que possibilitariam pesquisas relevantes, como a respeito da culpa ontológica, da impropriedade e do ser-para-morte nestes jogos, para seus jogadores.

As vivências nestes jogos, como os RPGs, os sentidos destas novas experiências com a tecnologia, como nos MMOs, permanecem pouco explorados pela psicologia. FARAH (2009), ainda que partindo de um ponto de vista epistemologicamente diferente daquele trazido por este trabalho, percebe algo curioso e propõe que os psicólogos permaneçam abertos, sem preconceitos, aos relatos ligados a tecnologia.

*O espaço virtual, ao permitir a experimentação de potencialidades do ser, sem a pressão das regras morais do campo da consciência - ou com suas regras próprias, dentro do espaço "como se" - pode substituir o brincar da criança no que esse oferece de possibilidade de experimentação. Talvez provenha daí parte do fascínio exercido pelo mundo virtual, principalmente para egos mais frágeis que precisam mais proteção; Ou para os mais rígidos, que não se permitem, conscientemente, a indispensável liberdade de experimentação. (FARAH, 2009, pg. 145)*

Considerando que se costuma esperar que na vida adulta exista um menor espaço para brincadeiras, vale explorar as outras verdades do espaço lúdico nesta fase de vida.

Percebe-se que estes jogos de adolescentes, jovens e adultos, podem, talvez, proporcionar assuntos bastante ricos para a discussão acerca do humano e suas vivências, tendo este trabalho alcançado apenas um pequeno fragmento de um fenômeno infinitamente facetado.

## REFERÊNCIAS

BOWMAN, S. L. **The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity.** Nova Iorque: McFarland & Company. 2010.

CEONI, K., MARQUES, J. **O Histórico e a Importância da Mídia Digital nos Jogos On-Line: dos RPGs tradicionais para os CRPGs e os On-Line.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. V Congresso Nacional de História da Mídia. 2007. São Paulo. Disponível em: [http://www.intercom.org.br/papers/outros/hmidia2007/lista\\_area\\_08.htm](http://www.intercom.org.br/papers/outros/hmidia2007/lista_area_08.htm). Último acesso: 30 Out. 2010.

CRITELLI, D. M. **Analítica do Sentido.** 1ª Edição. São Paulo: Editora Brasiliense. 1996.

CHUPP, S., REIN, M. **Changeling: O Sonhar.** São Paulo: Devir Editora. 1ª Edição. 2005.

DUBOIS, C. **Heidegger – Introdução a uma leitura.** Rio de Janeiro: ZAHAR Editora. 2004.

FARAH, R. M. **Ciberespaço e seus navegantes: novas vias de expressão de antigos conflitos humanos.** 2009. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) - Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. Pg.140-149. Disponível em: [http://www.sapientia.pucsp.br//tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=](http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=)

HEIDEGGER, M. **Ser e Tempo.** §15, 25, 30. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 2006.

INWOOD, M. **Dicionário Heidegger.** 1ª Edição. Rio de Janeiro: ZAHAR editora. 2002.

JACKSON, S. **GURPS: Módulo Básico.** 2ª Edição. São Paulo: Devir Editora. 1991.

JORGENSEN, K. **Game Characters as Narrative Devices.** A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture.* Cambridge. Vol.4 N°2. p. 315-33. 2010.

MACKAY, D. **Fantasy Role Playing Game: A new performing art.** Nova Iorque: McFarland & Company. 2001.

POMPÉIA, J. A., SAPIENZA, B. T. **Na Presença do Sentido: uma aproximação fenomenológica a questões existenciais básicas.** São Paulo: Editora Educ. 2004.

SZYMANSKI, H. **Entrevista na Pesquisa em Educação: A Prática Reflexiva.** 2ª Edição. São Paulo: Editora Liber Livro. 2008.

**World of Darkness White Wolf Wiki.** Disponível em: [http://wiki.white-wolf.com/worldofdarkness/index.php?title=Main\\_Page](http://wiki.white-wolf.com/worldofdarkness/index.php?title=Main_Page). Último acesso: 02 Jun. 2011.

# ANEXOS

Aqui são escritos dados de identificação do personagem e traços gerais como kith/raça, corte, etc

Os atributos permitem julgar quais ações o personagem será capaz de realizar. É necessário pontuá-los de forma coerente com o personagem.

As habilidades têm importância semelhante, mas com maior especificidade.

Vantagens estão relacionadas à realização de magias e outras utilidades que podem ser vantajosas ao personagem, como contatos ou quimeras.

## ANEXO 1



Ver tópico 2.d, pg. 09-12

Nome: *Anabella Silva*  
 Jogador: *Carolina*  
 Crônica: *Aventura Exemplo*

Legados: *Escudeiros/Fatalista*  
 Casa: *Nenhuma*  
 Corte: *Seelie*

Kith: *Troll*  
 Mixórdia: *Nenhum*  
 Aspecto: *Infante*

### Atributos

| FÍSICOS  |       | SOCIAIS     |       | MENTAIS      |       |
|----------|-------|-------------|-------|--------------|-------|
| Força    | ●●●●○ | Carisma     | ●●●●○ | Percepção    | ●●●●○ |
| Destreza | ●●●●○ | Manipulação | ●●●●○ | Inteligência | ●●●●○ |
| Vigor    | ●●●●○ | Aparência   | ●●●●○ | Raciocínio   | ●●●●○ |

Ver tópico 2.d, pg. 12

### Habilidades

| TALENTOS    |       | PERÍCIAS      |       | CONHECIMENTOS    |       |
|-------------|-------|---------------|-------|------------------|-------|
| Prontidão   | ○●●●○ | Ofícios       | ●●●●○ | Computador       | ●●●●○ |
| Esportes    | ●●●●○ | Condução      | ○●●●○ | Enigmas          | ○●●●○ |
| Briga       | ●●●●○ | Etiqueta      | ○●●●○ | Gramática Mágica | ○●●●○ |
| Esquiva     | ●●●●○ | Armas de Fogo | ●●●●○ | Investigação     | ○●●●○ |
| Empatia     | ●●●●○ | Liderança     | ●●●●○ | Direito          | ○●●●○ |
| Intimidação | ○●●●○ | Armas Brancas | ●●●●○ | Linguística      | ●●●●○ |
| Tino        | ○●●●○ | Performance   | ○●●●○ | Cultura          | ○●●●○ |
| Persuasão   | ○●●●○ | Segurança     | ●●●●○ | Medicina         | ○●●●○ |
| Manha       | ○●●●○ | Furtividade   | ●●●●○ | Política         | ○●●●○ |
| Lábia       | ○●●●○ | Sobrevivência | ●●●●○ | Ciência          | ●●●●○ |

Ver tópico 2.d, pg. 12

### Vantagens

| ANTECEDENTES    |       | ARTES            |       | ALÇADAS         |       |
|-----------------|-------|------------------|-------|-----------------|-------|
| <i>Contatos</i> | ●●●●○ | <i>Arduanças</i> | ●●●●○ | <i>Natureza</i> | ●●●●○ |
| <i>Mentor</i>   | ●●●●○ | <i>Princípio</i> | ●●●●○ | <i>Ação</i>     | ●●●●○ |
|                 | ○●●●○ |                  | ○●●●○ | <i>Fada</i>     | ●●●●○ |
|                 | ○●●●○ |                  | ○●●●○ |                 | ○●●●○ |
|                 | ○●●●○ |                  | ○●●●○ |                 | ○●●●○ |

Ver tópico 2.d, pg. 13

| OUTRAS CARACTERÍSTICAS             | GLAMOUR  | VITALIDADE                                |           |
|------------------------------------|----------|---|-----------|
| <i>Código de Honra (qualidade)</i> | ●●●●○    | Real                                      | Quimérico |
| <i>Objetivo Condutor (defeito)</i> | □□□□□□□□ | Escoiado                                  | □ □       |
|                                    |          | Machucado                                 | -1 □ □    |
|                                    |          | Ferido                                    | -1 □ □    |
|                                    |          | Ferido Gravemente                         | -2 □ □    |
|                                    |          | Espancado                                 | -2 □ □    |
|                                    |          | Aleijado                                  | -5 □ □    |
|                                    |          | Incapacitado                              | □ □       |
|                                    |          | <b>DIREITOS</b>                           |           |
|                                    |          | <b>INATOS/FRAQUEZAS</b>                   |           |
|                                    |          | <i>Direitos: Força da Tita, Obstinção</i> |           |
|                                    |          | <i>Fraqueza: Compromisso do Dever</i>     |           |

Ver tópico 2.d, pg. 13-14

### LÍQUIDAR DE EXTERCÍNIO/INSPIRAÇÃO

EXPERIÊNCIA:

Banalidade e Glamour são específicos de Changeling – O Sonhar, mas estão relacionados à sanidade do personagem. A Força de Vontade é utilizada para testar o personagem em situações nas quais este precisa fazer algo que vai contra seus princípios ou natureza. A Vitalidade contabiliza o dano que o personagem sofre em uma partida, que pode ser adquirido em batalhas ou em ações perigosas.



## Histórico do Personagem

Nome Humano: *Anabella Silva*

Quimeras/Companheiros/Tesouros:

Nome Feérico: *Trista*

Idade Humana: *12 anos*

Profissão Humana (se for o caso): *Estudante*

Neste lado da ficha são colocados dados da história e da personalidade do personagem, bem como seu equipamento e seus objetivos.

## Descrição

**Mortal:** *1,80m, cabelos negros e grossos olhos azuis claros, pele tom de ocre escuro, forte. Costuma deixar o cabelo preso, e utilizar roupas largas e confortáveis. É calma, honrada, preocupada com questões sociais, nunca deixa de ajudar alguém passando por necessidades. Admira muito o pai e seu mentor.*

**Changeling:** *3m de altura, olhos azuis pálidos, cabelos negros e longos, pele azulada. Utiliza botas de couro com proteções de metal, uma bermuda e uma larga regata sobre uma coxa de malha.*

## Personalidade

**Peculiaridades:** *Tímida, honrada e preocupada em ajudar os outros. Um pouco "pra baixo" de vez em quando.*

**Motivações e Objetivos:** *Compreender mais acerca do Sonhar, entrar para o exército como humana, buscar igualdade no mundo das fadas*

## Identidade

**Mortal:** *Pai distante, mas muito admirado pela filha. Mãe presente e carinhosa, sem educação formal. Dois irmãos caçulas, gêmeos, que Anabella costuma ajudar a cuidar. Costuma ajudar a mãe em casa.*

**Changeling:** *Apesar da descoberta de sua realidade como fada ter sido impactante, deixando-a um pouco abalada e desesperançosa, Anabella encontrou em seu mestre conforto e orientação, tornando-se bastante dependente, mas com grande desejo de provar seu valor para ele. Fica bastante impactada com a política do Sonhar e com a desigualdade entre a nobreza e os plebeus.*

## Identidade

**Equipamento:** *Mochila escolar, uniforme escolar, canivete (presente do pai) e merenda escolar.*

## Conjuração

*(Relação com os outros personagens da aventura)*

## Outras Anotações

As fichas de RPG são de sumária importância para o andar do jogo. É a ficha que servirá de referência para determinar a capacidade de um personagem de realizar uma ou outra ação, servindo também como um resumo deste personagem, abarcando desde traços de sua história, como traços de sua personalidade e detalhes acerca de si.

A ficha em anexo ilustra um personagem construído para este trabalho, cuja construção se encontra detalhadamente no Anexo II.

## **Anexo II – Descrição detalhada do processo de criação de personagem de RPG “Table-top”.**

Para explicar o processo de criação de um personagem de RPG, se terá como base a criação de personagens para o universo de Changeling<sup>17</sup>, um RPG storyteller da editora White Wolf. É importante mencionar que, apesar de cada sistema possuir sua especificidade, todos possuem semelhanças neste momento de criação de personagem, como a necessidade de uma ficha de personagem, de uma história, de uma personalidade, entre outros fatores que serão melhor explorados neste tópico. Para uma melhor compreensão deste assunto, recomenda-se que a leitura seja feita junto ao anexo I, uma ficha de personagem já preenchida com um personagem hipotético.

O jogador deverá a princípio idealizar seu personagem: qual seu nome? Qual sua idade, sua aparência? Qual sua história? A qual Kith<sup>18</sup> ele pertence?

---

<sup>17</sup> Changeling, da White Wolf, publicado pela primeira vez em 1995. Neste cenário, os personagens se dividem entre dois mundos: o da realidade e da fantasia, intitulado “O Sonhar”. Os personagens seriam fadas, presas em uma forma humana no mundo real e moderno, libertas durante o sono. Esta vida dupla proporciona grande sofrimento, visto que o mundo concreto parece entediante e sem graça frente ao fantástico Sonhar. Na mitologia deste sistema conta-se que, há muito tempo atrás, o mundo real compartilhava da fantasia do Sonhar, mas a ciência e o ceticismo romperam esse vínculo, forçando algumas fadas a viverem divididas entre ambos os mundos.

<sup>18</sup> O universo Changeling permite ao personagem situar-se em uma raça, chamadas de Kith, uma casa e uma corte. Há, por exemplo, a Corte Seelie, que respeita tradições, tem a honra como maior valor e acredita no poder transformador do amor e, também, a Corte Unseelie, que se opõe ao primeiro e crê na transformação, na busca pelo prazer e na paixão acima do dever. As raças possíveis são: Boggans, fadas trabalhadoras e caseiras, Exu, espíritos africanos e aventureiros contadores de histórias, Nockers, inventores apaixonados por tecnologia, fadados a se decepcionar com a insuficiência de suas criações, Pookas, espíritos animais, brincalhões e trapaceiros, Redcaps, assassinos, violentos e canibais, Satyrs, hedonistas sensuais, Sidhe, nobres elfos, Sluagh, sombras conhecedoras de mistérios e Trolls, guerreiros honrados. Há, ainda, diversas casas situadas dentro das Cortes, Cada qual com seus valores particulares. Mais detalhes no Anexo II.

A qual casa? Ele pertence à corte Seelie ou Unseelie? Como ele descobriu ser uma fada? Ele possui família? O que é importante pra ele? O que ele teme? O livro do sistema a ser jogado sempre dará algumas diretrizes para a criação deste personagem: qual aparência certa raça costuma ter, que conflitos são mais frequentes naquele universo, o que certos grupos costumam pensar de outros grupos, etc. É importante lembrar que todo jogo de RPG se situa em algum cenário, que dará direções básicas para os jogadores criarem seus personagens. Uma comparação pode ser feita ao baralho: sempre se utilizará de cartas, mas cada jogo terá regras próprias e particularidades, ainda que este seja definido como um jogo de baralho. Assim também é o RPG: cada sistema possuirá regras próprias, cenários particulares e peculiaridades, mas todos serão jogos imaginativos, criadores de uma história coletiva, com jogadores e um Mestre. Sigamos, então, imaginando uma personagem hipotética. Qual sua história? Seu nome?

Chamar-se-á a personagem a ser construída para ilustrar este processo de Anabella e esta terá 12 anos de idade. Diferente da maioria das meninas de sua sala, esta possuirá um corpo de tronco largo e forte, sendo também muito alta, tendo 1,80m de altura. Sua pele será de um tom ocre escuro, seus cabelos serão longos, negros e grossos, bonitos à sua maneira. Seus olhos serão azuis bem claros, o que sempre terá feito seu pai desconfiar de que Anabella não seria mesmo sua filha. Apesar de sua altura e corpo pouco usuais, nunca terá sofrido problemas na escola, pois a maioria dos colegas sempre admirou suas maneiras trabalhadoras e honestas. Sempre defenderá os mais fracos e nunca trapaceará. Sonhará em entrar para o exército, seguindo os passos do pai, mas por enquanto ajudará a mãe, que será diarista, nas tarefas de casa. Terá descoberto, recentemente, ser uma Troll da corte Seelie, mas plebéia, ou seja, não associada a nenhuma casa. Esta descoberta, chamada no vocabulário Changeling de Crisálida, poderá ter se iniciado no dia da morte de sua avó: Anabella estaria cuidando de seus irmãos, consolando-os, quando teria visto um pássaro dourado voar por sua janela, adentrar a casa e sair. Nenhum de seus irmãos teria compartilhado a visão, e a personagem

consideraria estar apenas exausta emocionalmente. Visões fora do comum, porém, se tornariam cada vez mais freqüentes, culminando numa visão assustadora, durante uma aula, de um dragão batalhando contra um guerreiro em um cenário mágico, transpondo a aula de álgebra. Anabella poderá ter achado estar enlouquecendo, o que permite a introdução de um mentor, talvez um jardineiro que trabalhasse na escola, também pertencente ao universo feérico, que se responsabilizaria por ela. Suponhamos, então, que no início da aventura que esta personagem hipotética atuará, esta estará a caminho de sua emancipação de seu mentor, ainda dependente dele e aprendendo sobre a realidade do Sonhar, mas já conhecedora de sua dualidade.

Resenhada uma história para Anabela, se segue para a construção da ficha de personagem. Na primeira página da ficha é possível encontrar dados de identificação do personagem, Atributos, Habilidades, Vantagens, Outras Características, Glamour<sup>19</sup>, Banalidade e Força de Vontade. Há, ainda, Vitalidade, para contabilizar danos físicos, Direitos Inatos e Fraquezas<sup>20</sup> e Experiência, que se ganha ao fim de toda sessão de RPG e permite a evolução do personagem.

Preenche-se a identificação do personagem: seu nome, o nome do jogador que o criou e o interpretará, seu legado<sup>21</sup>, sua casa, sua corte, sua mixórdia<sup>22</sup> e seu aspecto<sup>23</sup>. A maior parte destes dados pode ser escolhida dentre uma série de opções oferecidas pelo livro do sistema a ser jogado.

---

<sup>19</sup> No universo de Changeling o Glamour representa a energia feérica do personagem. É o que mantém o personagem “vivo” no mundo do Sonhar, permitindo também a execução de ações ligadas à magia, por exemplo. O oposto do Glamour seria a Banalidade, que estaria relacionada à existência “terrena” dos personagens. Quanto mais Banalidade, menos Glamour.

<sup>20</sup> Cada Kith possui vantagens e dificuldades particulares. Um Pooka, por exemplo, tem a vantagem de poder transformar-se em um animal, mas tem a dificuldade de não ser capaz de contar a verdade.

<sup>21</sup> Cada personagem possui dois legados ligados às características das cortes, sendo um destes Seelie e o outro Unseelie, sendo o “dominante” determinado pela corte à qual o personagem pertence. Os legados são descritos como aspectos fundamentais da personalidade do personagem humano/fada.

<sup>22</sup> Mixórdias seriam grupos organizados de plebeus do Sonhar

Anabella poderá ter o Legado Seelie de Escudeiro, visto que este legado é descrito como de alguém que prefere ajudar alguém notável em comparação buscar notoriedade, o que parece coerente com a personagem. O legado Unseelie poderia ser o de Fatalista, alguém que não tem uma visão muito otimista do mundo. Talvez, depois de uma avalanche de emoções após a perda da avó, Anabella tenha perdido um pouco suas esperanças e espere o pior das situações. É necessário lembrar que, como Anabella é pertencente à corte Seelie, seu aspecto Unseelie é pouco valorizado por ela, ou mesmo negado. A personagem não é nobre, não pertencendo a nenhuma casa e ainda sem se inserir em qualquer mixórdia, ou seja, uma organização de fadas plebéias. Como acaba de se descobrir no mundo feérico e é ainda criança no mundo real, seu aspecto será de Infante<sup>24</sup>. Seu Kith será o dos Trolls, descritos como guerreiros enormes, fortes e honrados.

Parte-se, então, para os atributos. Estes são divididos em três categorias e o jogador recebe 7, 5 e 3 pontos<sup>25</sup> para distribuir entre elas. Anabella é uma Troll, um kith de guerreiros, o que significa que **atributos físicos**, como Força e Vitalidade podem ser bastante importantes para ela, o que leva a decisão de distribuir 7 pontos nesta categoria. A segunda categoria é a de **atributos sociais**. Anabella é uma personagem honrada que preza relacionamentos, então se distribui os 5 pontos nesta categoria, restando 3 pontos para a categoria de **atributos mentais**, que então não seriam fundamentais para esta personagem. A distribuição destes pontos dentro destas categorias é feita também de acordo com o que seria prioritário para o personagem em questão, visto que história, ficha e interpretação devem ser coerentes.

---

<sup>23</sup> Aspecto se refere a “idade” da fada.

<sup>24</sup> No vocabulário do sistema Changeling, Infante equivale a fadas crianças, Estouvado a fadas adolescentes e jovens e Rezingão a fadas adultas e idosas.

<sup>25</sup> Os pontos são representados por esferas preenchidas por grafite ou caneta. Cada ponto equivale a um dado a ser utilizado em um teste para realização de uma ação. Isto ficará mais claro durante a leitura do Anexo III.

A próxima etapa é a das Habilidades. Novamente, estas estão divididas em três categorias e podem ser distribuídos 13, 9 e 5 pontos entre estas. Anabella é uma personagem muito nova, com pouca formação acadêmica, o que dificultaria a aquisição de habilidades de **conhecimentos**, sendo então coerente deixar os cinco pontos para estas. Talvez a personagem possa ter aprendido algumas habilidades de **perícia** com seu pai, sendo então distribuídos treze pontos neste grupo. Finalmente, sobram nove pontos para as habilidades denominadas **talentos**, nas quais é coerente focar em talentos físicos, mas também em empatia, visto que Anabella costuma ser uma menina querida por todos.

Os Antecedentes representam conexões e vantagens ligadas à história da personagem. São distribuídos 5 pontos para esta categoria. Anabella pode ter contatos importantes no exército, através de seu pai, o que permite acrescentar talvez dois pontos em **Contatos**. Pode-se, ainda, acrescentar três pontos à **Mentor**, visto que o mentor de Anabella pode ser um personagem importante, com muito conhecimento à respeito do mundo das fadas.

As Artes determinam qual tipo de magia o personagem pode realizar e as Alçadas determinam quais são os alvos possíveis destas magias. São três pontos para serem distribuídos em Artes e cinco para as Alçadas. Para Anabella, será escolhida a Arte do Princípio, que envolvem magias de cura, e a Arte das Andanças, que permite a realização de truques de movimento. As Alçadas escolhidas serão das de Natureza, Fada e Ator (humanos). Quanto mais pontos investidos nestas artes e alçadas, maior o poder e a influência, respectivamente, da magia.

Por ser uma Infante, Anabella possui Glamour inicial com o valor de 5 pontos, 1 ponto de Força de Vontade inicial e 1 ponto de Banalidade inicial.

Todo personagem recebe 15 pontos de bônus para distribuir entre Atributos, Habilidades, entre outras categorias citadas anteriormente. Pularemos este passo, visto que é desnecessário para a compreensão da construção do personagem de RPG. Deve-se ter em mente, porém, que estes

pontos são importantes para possibilitar que a ficha traduza ainda mais a história e personalidade do personagem criado. Um passo seguinte que se pode abordar, porém, é o das Qualidades e Defeitos. Todo jogador tem a possibilidade de gastar seus pontos extras adquirindo Qualidades ou ganhar mais pontos para gastar adquirindo defeitos. Isto é listado sob o item “Outras Características” e podem ser importantes para a construção do personagem.

Anabella poderia, por exemplo, ter a qualidade Código de Honra, que estabelece a ela um código rigoroso de ética a ser seguido, ou o defeito de Objetivo Condutor, um objetivo que pode desviá-la das tarefas principais da aventura, como o desejo de igualdade entre as fadas. Os defeitos e qualidades não são determinados por um juízo de valor, mas sim pela probabilidade de ajudarem ou desviarem um personagem do objetivo da aventura no qual está inserido.

Listados os Direitos Inatos e Fraquezas do Kith de Anabella, é possível partir para a segunda página da ficha, na qual será feita um resumo da história e das características da sua personagem, acrescentando detalhes como equipamento e descrição física, por exemplo.

### **Anexo III - Descrição de uma sessão de RPG Table-Top**

Todos os participantes chegam à casa da mestra, A., e se encaminham para uma mesa na sala. A. se senta na ponta, enquanto os jogadores sentam nas cadeiras laterais. Os jogadores pegam suas fichas de personagem e as colocam na mesa, junto de um lápis e uma borracha. A Narradora traz consigo algumas fichas de personagens secundários e um mapa, que ficam atrás do livro de regras, posto aberto sobre a mesa de forma a esconder os materiais de A. No centro da mesa há uma pequena caixa com dados de 10 faces.

O sistema a ser jogado é Changeling, da editora White Wolf.

Os personagens são os seguintes: **Persival**<sup>26</sup>, personagem de J., um Rezingão (adultos ou idosos, no vocabulário Changeling) do Kith Boggan, pertencente à corte Seelie, mas sem fazer parte de nenhuma casa. Possui uma quimera, chamada Banjo, que na vida real se manifesta como um cachorro, mas no Sonhar se apresenta como uma bengala falante. É descrito, em sua aparência mortal, como “um pão de batata” (sic.) de 63 anos, possuindo tez branca, cabelos cacheados e grisalhos, sobrancelhas grossas e brancas e nariz de batata, não possuindo qualquer família. É dono de uma marcenaria em um bairro de São Paulo, chamada Woodstock. No mundo do Sonhar seu nome é Pepe Ludo, sendo careca e com sobrancelhas bastante grossas e longas, trajando roupas semelhantes a dos carteiros na década de 1920. É também marceneiro, produzindo brinquedos mágicos. Durante o decorrer do jogo, Persival adota outro personagem, **Daniel**.

**Daniel**, personagem de L., é um menino órfão de 9 anos, que mora sob uma ponte em São Paulo. É um menino arisco e desconfiado, que tenta sobreviver sem perder sua infância. Sonha em crescer e ter uma casa para morar, que tenha quintal para poder brincar com os amigos que fará. Fuma cigarro e maconha, tem poucos amigos, sendo apenas dois deles de idade

---

<sup>26</sup> O nome dos personagens foi alterado para manter a privacidade dos jogadores envolvidos. O nome destes no “mundo real” será grifado, enquanto seus nomes no mundo feérico será sublinhado, para uma melhor compreensão e discriminação das realidades nas quais os personagens se encontram.

próxima à sua. Sua aparência mortal é descrita como com dentes faltando, mal cheiro, cabelo com falha, voz começando a mudar e muito sujo. Durante o jogo, **Daniel** descobriu ser uma fada childling (criança, no vocabulário de Changeling) do clã Sluagh, atendendo pelo nome de Montis, possuindo então cabelos encaracolados negros, sorriso “comovente” (sic.), voz melodiosa, apesar de quase inaudível e mãos muito macias. Adquire uma quimera com formato de galho e tem Pepe como mentor. É muito querido por **Joana**, apesar de não gostar desta.

**Joana**, personagem de G., é uma mulher casada, possui 30 anos e dona de um restaurante de comidas exóticas em um bairro de São Paulo. É ruiva e mantém seus cabelos presos em dois coques, sua pele é rosada e sardenta, e seus olhos são de uma coloração mel amarelada. Costuma usar roupas pouco usuais, como meias de lurex coloridas ou vestidos em tons neon. É alta e está um tanto acima de seu peso ideal. É gulosa, curiosa, agitada e impaciente. Sonha em provar que é possível ser gordinha e bonita e que a culinária é tão artística quanto a pintura ou o cinema. Possui uma aura estranha, que denuncia não pertencer ao mundo humano, mas para a maioria das pessoas, **Joana** é apenas uma moça “esquisita”. No mundo do Sonhar, é uma Pooka rezingona denominada Elias, possuindo pelugem vermelha, olhos profundos e negros. No lugar de seus coques possui orelhas de urso e se veste em um vestido vermelho vibrante e galochas marrons, podendo se transformar em um Panda Vermelho. Também possui um restaurante no mundo feérico. É bastante agitada, ansiosa, curiosa e impaciente. Gostaria muito de ter filhos, mas a mundaneidade a tornou infértil. Seu marido chama-se Alberto e é descrito como um homem bastante carinhoso.

A. retoma o fim da sessão anterior para que os personagens possam se situar. Os personagens estariam em um navio rumo à terra do Reino do Salgueiro, após receberem um livro mágico desconhecido e o aviso de que um antigo amigo de Pepe havia sumido ao buscar uma princesa. Elias sucedera em bagunçar o livro de outro tripulante, um Exu que contara a eles sobre uma invasão de piratas ao Reino do Salgueiro. Montis percebera uma estranha

movimentação e decidiu segui-la. Enquanto isso, Pepe, tentava compreender o estranho livro deixado por seu amigo. No mundo real, **Daniel** acabara de se mudar para a casa de **Persival**, conhecendo a vizinha que estava a ensinar **Persival** a mexer no computador, denominada **Melinda**. Tal personagem parece bastante misteriosa e **Joana**, numa visita à livraria de Melinda, percebe que esta não é apenas humana.

A mestra pede para que L. faça um teste de percepção e prontidão. Seu personagem possui dois pontos de cinco possíveis no atributo da percepção e três pontos de cinco possíveis em prontidão. L., então, pega cinco dados de dez faces<sup>27</sup> para realizar o teste. A. estabelece dificuldade 6 para o teste e o jogador joga os dados, tendo como resultado 5, 8, 6, 4 e 7. L. , então, passou no teste. A Narradora descreve, então, que Montis havia visto uma pessoa descendo para o interior do navio e percebe que conhece esta pessoa de algum lugar. L., então, interpretando seu personagem, chama Pepe e Elias para investigar. A. joga alguns dados, realizando algum teste para seu personagem secundário. Seus resultados são baixos, o que significa que este falha. Os protagonistas encontram, então, um menino Pooka escondido no convés. A Narradora descreve o menino e os jogadores se lembram que foi este mesmo que havia entregado o livro misterioso a Pepe.

Os personagens perguntam ao menino o que este faz ali. Por ser um Pooka, o personagem em questão tem a obrigatoriedade de mentir, precisando passar em um teste de Força de Vontade caso queria contar toda a verdade. Joana, também uma Pooka e consciente da condição de seu Kith, oferece um exótico muffin de chocolate com bacon para motivar o colega a não enganá-los. Este motivador diminui a dificuldade do teste de Força de Vontade. A. joga três dados de dez faces, tendo como resultado 7, 8 e 7, passando no teste e, então, interpretando o menino, conta que ficou preocupado com a trupe e

---

<sup>27</sup> Nos jogos da White Wolf os pontos de personagem equivalem a dados de 10 faces, que são utilizados para determinar o sucesso ou o fracasso em uma determinada tarefa/ação. O mestre determina a dificuldade numérica para a realização disto e o jogador atira os dados. São determinados, ainda, quantos sucessos o jogador precisará ter.

decidiu segui-los, contando-lhes também que o remetente do livro se chamava Fastirius, o tal amigo desaparecido de Pepe.

Finalmente, os heróis chegam ao seu destino. Pepe decide seguir rumo à casa de Fastirius e Elias decide ir com ele, visto que este caminho teria cogumelos especiais para ela utilizar em suas receitas. Montis, porém, decidiu explorar a região. O grupo se separa, mas Pepe pede à sua quimera que cuide de Montis para ele. A. começa a narrar o cenário com o qual Montis se depara: depois de muito explorar, o menino acha uma caverna. Esta caverna tem duas entradas à esquerda e quatro entradas à direita. A. pede que L. faça um teste de percepção. L. lança dois dados. A dificuldade do teste é 6, mas L. tira os números 3 e 4, falhando no teste. A. diz, então, que Montis não percebe nada de estranho nesta caverna e, então, joga alguns dados, realizando um teste de percepção para a quimera. Banjo também não percebe nada de estranho. L., então, diz que entrará na segunda entrada à esquerda.

A. descreve que, depois de andar um pouco pela entrada, Montis e Banjo avistam uma feira, cheia de fadas festejando. Diz ser semelhante à uma festa junina. Há várias barracas de comidas diferentes que Montis jamais sonhou, barracas de jogos, etc. L. começa a interpretar Montis, demonstrando surpresa e animação frente à feita. A mestra, então, interpreta Banjo, também bastante animado, mas um tanto reticente. Uma Troll oferece a eles, então, um doce. A. pede para L. fazer, novamente, um teste de percepção, mas este falha. Montis, então, come o doce, assim como Banjo. A Narradora diz, então, que ambos começam a esquecer por que estão ali e que ficam cada vez mais envolvidos na festa.

A Mestra passa, então, a descrever a estrada por onde Pepe e Elias caminham, perguntando o que os jogadores pretendem fazer. G. responde que Elias irá pegar os cogumelos na beira da estrada, enquanto J. diz que tentará utilizar a habilidade mágica de sua fada, o Sussurro do Salgueiro, para perguntar à estrada o caminho da casa de Fastirius. O atributo ligado à esta magia é o Vigor, no qual Pepe possui dois pontos de cinco possíveis, e a

Alçada a ser utilizada é a Natureza, na qual o personagem possui dois pontos, o que dá a J. quatro dados a serem jogados. A dificuldade do teste é 5. J. joga e obtém apenas um sucesso<sup>28</sup>, recebendo uma resposta vaga da estrada. J. decide tentar mais uma vez, então a Narradora acrescenta mais um ponto na dificuldade. J. joga os dados mais uma vez e, desta vez, o jogador tem três sucessos. A., interpretando a estrada, conta o caminho da casa de Fastírius, e acrescenta, ainda, não vê-lo há um tempo.

Os personagens se encaminham à casa de Fastirius. Lá, Pepe utiliza-se novamente do Sussurro do Salgueiro para convencer a porta de entrada a destrancar-se, sucedendo em sua empreitada. Ao entrarem na casa começam a investigar. Pepe utiliza seu truque novamente, desta vez perguntando à porta quando foi a última vez que esta viu Fastirius. Com dois sucessos, sendo um deles um acerto crítico, a porta conta que o dono da casa saiu bastante apressado, mas não há tanto tempo, próximo à invasão dos piratas àquela terra. Desconfiados da movimentação, os vizinhos de Fastirius vão investigar quem são as pessoas que estão na casa. Elias faz um teste, então, para usar Aturdimiento. Esta magia exige o atributo da Manipulação, no qual a personagem possui 4 pontos, e está na Alçada Fada, no qual possui 1 ponto. Jogando, então, cinco dados e obtendo 4 sucessos, mudando sua aparência para uma fada do mesmo Kith de Fastirius e alegando ser da família deste. Os vizinhos desconfiam, mas após A. falhar num teste de inteligência e G. suceder num teste de persuasão, acabam acreditando. A Narradora, então, faz os personagens voltarem à realidade, na qual **Persival** e **Daniel** encontram

---

<sup>28</sup> O número de sucessos pode ser determinante para suceder ou fracassar num teste. Quanto maior o número de sucessos, ou seja, de resultados que superam ou equivalem-se a dificuldade proposta, melhor o resultado da ação. Nenhum sucesso resulta em fracasso na realização da ação, um sucesso pode resultar em um efeito pequeno, dois em um efeito satisfatório, três em um efeito melhor do que o esperado, e assim se segue. Há, ainda, falhas críticas, quando, por exemplo, em um jogo da White Wolf, o resultado do dado é 1, ou acertos críticos, quando um dado resulta em 10. Falhas críticas implicam no cancelamento de um sucesso ou, caso não existam sucessos, numa grande falta de sorte para o personagem, ou mesmo um resultado desastroso. Acertos críticos, porém, podem levar a um resultado bem melhor do que esperado: um tapa num inimigo pode, por exemplo, levá-lo a desmaiar, etc.

**Melinda** desmaiada. Os jogadores cansados, porém, decidem encerrar a sessão, deixando a resolução da história para um próximo encontro.

## **Anexo IV – Arquivos de Mídia**

## **Anexo V – Instruções o acesso às mídias**

O presente DVD possui os seguintes arquivos: “Mass Effect 2.wmv”, “Ragnarok Online.wmv” e a pasta “Changeling – Kiths”, na qual estão inclusas diversas imagens de extensão JPEG. Este DVD deve ser utilizado em um computador preferencialmente equipado com sistema operacional Windows. É importante lembrar que ambos os primeiros arquivos citados são vídeos, servindo meramente como ilustração, não sendo possível jogar através destes.

Para visualizar algum dos vídeos, clique duas vezes sobre o mesmo com o botão esquerdo do mouse ou clique com o botão direito do mouse, selecione “Abrir com...”, escolhendo o software de mídia de sua preferência, como o Windows Media Player ou Winamp, por exemplo. Para visualizar as imagens, clique duas vezes com o botão esquerdo do mouse sobre a mesma e, então, clique duas vezes sobre a imagem que deseja visualizar.

O primeiro arquivo, “Mass Effect 2.wmv”, é um vídeo ilustrando as cenas iniciais do jogo e, em seguida, o processo de criação de um personagem. Este vídeo, que tem seu começo na tela inicial do jogo, possibilita um primeiro contato com a tripulação da Normandy, já presente anteriormente na franquia, situando o jogador na história e nas relações estabelecidas entre protagonista e personagens-secundários. A maior parte do vídeo consiste em “cutscenes”, cenas não-jogáveis, quase como parte de um filme, com pouca a nenhuma possibilidade de interação. Há um curto período de jogo entre cutscenes no quinto minuto, mas a criação de personagem e a possibilidade de jogar com o mesmo só se inicia a partir do oitavo minuto do arquivo.

Por volta do quarto minuto é possível visualizar uma “roda de diálogo”, recurso que permite personalizar ainda mais o personagem, por exemplo, escolhendo como responder em certas situações. Na primeira situação a protagonista, Comandante Shepard, é questionada se as tropas de reforço chegarão a tempo de salvá-los, podendo responder de maneira mais confiante ou irritada. Neste vídeo é escolhida a segunda opção. Em seguida, Shepard se vê diante da recusa de um tripulante em evacuar a nave que está sendo

atacada, tendo a opção de lidar de maneira mais impositiva e autoritária ou de maneira mais delicada, demonstrando precisar da colaboração do subordinado, sendo a opção escolhida para a ilustração.

Resumindo o vídeo apresentado: a tripulação da nave Normandy é atacada por um inimigo desconhecido. Alguns tripulantes morrem durante o ataque, mas a maior parte consegue evacuar a nave. A protagonista, após salvar o piloto, morre. Shepard é, porém, recuperada e reconstruída. As características e detalhes da personagem são escolhidos, partindo para uma cena na qual a protagonista acorda durante um ataque ao local no qual ela se encontra.

O segundo arquivo, “Ragnarok Online.wmv”, também ilustra os momentos iniciais do jogo de mesmo nome. Diferentemente de Mass Effect não há cenas de animação para introduzir a história, sendo possível criar um personagem logo ao entrar no jogo. Logo após a criação de personagem há um pequeno tutorial para instruir a novos jogadores os controles e comandos necessários para o jogo.

Infelizmente estas imagens iniciais não possibilitam o vislumbrar das customizações possíveis de personagens neste jogo, realizadas através da obtenção de acessórios ao longo do mesmo.

A pasta “Changeling – Kiths” contém ilustrações e explicações dos Kiths de Changeling, já citados no Anexo II, retiradas do livro “Changeling – O Sonhar”. Tais arquivos foram inseridos para possibilitar uma maior imersão no universo dos RPGs Table-top.

## **Anexo VI – Entrevista acerca da criação de personagem em MMORPGs**

Entrevistadora: Eu vou pedir pra você me contar sobre uma personagem sua de Ragnarok.

Sarinna : Um pouco vago, mas tudo bem.

Entrevistadora: É pra ser vago (ri).

Sarinna: Bem, eu vou contar da minha primeira personagem que eu fiz, que foi uma Hunter<sup>29</sup>, que chamava Sabrina. Foi minha primeira personagem, foi na sétima série e quando eu fiz era uma coisa muito mais imaginária. Eu era mais nova também, eu tinha, sei lá, 12 anos. Acho que menos. Então acaba que você cria um imaginário em cima daquilo. Você cria uma imagem bonitinha. Eu também costumava desenhar muito, eu desenhava ela, eu tinha uma imagem dela pra mim. E minha irmã jogava também, ela tinha uma assassina, a gente jogava junto. E aí era uma coisa um pouco mais (pensa)... Era uma brincadeira mesmo, mais do que é hoje em dia. Hoje em dia é um jogo, mas não é tanto como um brinquedo. Você não dá mais tanta personalidade praquilo. Aí quando eu criei ela tinha uma personalidade, ela tinha como uma vida, era engraçado.

Entrevistadora: Como funciona, mais ou menos, essa vida dela?

Sarinna: Não chegou a concretizar tanto a imagem dela. Eu tinha uma imagem em desenho, como ela seria, e eu tinha uma imagem do tipo, ela é uma caçadora, então ela tem uma personalidade meio agressiva. Algumas coisas mais abstratas dela. Mas não era aquela coisa perto de um amigo imaginário, que você tem uma imagem mais firme dele, com ideais e tal. É mais como se fosse um alter-ego seu mesmo, um lado seu que você tá projetando naquele personagem. Um lado mais selvagem.

---

<sup>29</sup> Em português, “caçadora”. Classe de personagem em Ragnarok Online.

Entrevistadora: Então ela foi sua primeira personagem. Você ainda joga com ela?

Sarinna: Jogo. Não é a que eu mais jogo hoje em dia, mas eu jogo bastante com ela. Ela é minha favorita, porque é minha primeira. Tem outras que eu jogo, tem minha sacerdotisa também. E é engraçado, porque cada personagem tem uma personalidade meio diferente pra mim. Dependendo da classe, porque tem a sacerdotisa que é suporte, ajuda todo mundo, cura o pessoal, “buffa”<sup>30</sup>. E pra mim uma sacerdotisa tem uma personalidade carinhosa e mais inteligente, enquanto uma caçadora é mais impulsiva, mais agressiva. Na verdade, é engraçado, porque todas, se eu fosse imaginar uma personalidade para elas, seria tipo uma personalidade parecida com a minha, mas mais “enfaticado”, assim. Tipo um alter-ego.

Entrevistadora: E como é pra você criar um personagem de Ragnarok?

Sarinna: Ah, depende. O que eu mais demoro pra decidir normalmente é o nome. É como se o nome definisse muito da personalidade. Eu já criei personagens com nome de personagens de livros, por exemplo. Eu tinha uma que chamava Lyra, que é o nome da personagem da Bússola dourada e eu estava lendo o livro. E, pra mim, ela tinha a mesma personalidade, só um pouco modificada, porque eu gostava da personagem do livro. Então, pra mim, definir o nome é definir muito a personalidade, sabe? Esse nome vai ser a personalidade dela.

Entrevistadora: Então eu entendi que a maior parte do tempo é dedicada ao nome porque é uma coisa que tem uma carga importante de como seria a personalidade da pessoa.

---

<sup>30</sup> “Buffar” seria uma maneira casual de nomear o ato de utilizar uma mágica para beneficiar um ou mais jogadores.

Sarina: O nome e a aparência, né? Escolha do cabelo e tal. Aí você tinha que “combar”<sup>31</sup> os dois pra ficar bonitinho e fazer algum sentido pra personagem que você está querendo criar.

Entrevistadora: Entendi. Então é mais ou menos uma mistura dos dois.

Sarina: É. Você vai criar uma personagem... (pensa) Por exemplo, a minha sacerdotisa chama Yui, que é lua, em japonês. Eu falei: ah! Ela é uma sacerdotisa, eu vou colocar o cabelo dela curto e branco e o rostinho bonitinho. É uma coisa mais suave, você coloca uma coerência a partir disso. Claro que é uma coerência meio óbvia, mas acaba sendo isso que você faz.

Entrevistadora: A aparência então acabaria refletindo as características que ela teria?

Sarina: É...

Entrevistadora: Um cabelo mais radical para uma personalidade mais forte e um cabelo mais delicado para uma “leveza”, então?

Sarina: Isso.

Entrevistadora: E como você se sente criando?

Sarina: Ah... (pensa) É interessante. Eu sempre acho interessante. Tinha uma época que eu gostava de fazer um monte de “char” (personagem) novo, deixava lá. Depois eu nem usava ele. Depois eu deletava. Dá muita dó de deletar um “char”, porque você fica o maior tempão pensando no nome dele, personalidade, mas você precisa de um novo espaço<sup>32</sup>.

Ah, mas não é assim, desinteressante. Não é assim: “UAU! Personagem novo! To super empolgada!”, sabe? Eu penso um pouco nisso... Porque eu acho importante. Você vai começar um jogo de RPG online as pessoas vão ver

---

<sup>31</sup> “Combar” seria combinar.

<sup>32</sup> Alguns MMORPGs limitam o número de personagens a serem criados, sendo necessário deletar um personagem para criar outro quando o limite é atingido.

seu avatar. Então é importante que você passar a imagem que você quer passar. Claro que você não chega a concretizar uma história para o seu personagem, você só fala: Ah, vou fazer um personagem bonitinho.

Entrevistadora: Você falou que criar personagens é interessante. Queria te perguntar: é interessante como?

Sarina: Eu acho... Ah, acho que eu penso muito também. Eu vou fazer qualquer coisa e eu fico 10 horas pensando, mas eu acho no sentido que você acaba criando não só uma personalidade. Acho que o personagem pra mim é muito projeção de um lado meu. Então quando eu vou jogar de suporte, é porque eu estou numa “vibe”<sup>33</sup> mais de ajudar os amigos, eu estou de boa. Quando eu to mais brava, eu quero uma personagem que mata. Porque aí eu vou lá e mato os caras. Entendeu? Isso tem a ver com a personalidade da personagem e como eu estou jogando.

Entrevistadora: Quando você fala que você projeta um lado seu é como se um personagem desse vazão a outras possibilidades suas, como se abrindo espaço pra você ser aquilo que você quer ser naquele momento?

Sarina: Sim, isso.

E: E como é viver isso?

Sarina: Ah... É bom (pensa). Acho que é o que faz o jogo ser viciante. É um jeito de você concretizar uma sensação ou uma fase que você está passando. Se você está agressivo, então você quer matar um monte de bicho. De certo modo você está externalizando essa violência de dentro de você e se livrando disso. Então é interessante, porque é uma forma de descarregar algumas coisas do dia-a-dia, você descontrair, relaxar. Uma coisa que você criou. Eu considero uma coisa bastante pessoal que você cria. Você cria sua conta, vai crescendo no jogo, vai criando. E você vai começando a se apegar

---

<sup>33</sup> “Vibe” no sentido de sentimento, momento característico.

ao personagem, porque você treinou ele pra ficar forte. Tem um valor sentimental.

E: Hm, então também acompanhar ele crescendo.

Sarina: (confirmando) Hm-m

E: Você falou, quando contou da personagem que você criou, que aquilo era uma brincadeira e que isso é diferente de um jogo. Como é isso?

Sarina: Ah, é que uma brincadeira, o que eu quis dizer, é como aquela criança que pega o bonequinho e fala: “agora ele vai ser a mamãe e esse vai ser o papai”. É uma coisa que muda muito mais o papel. É uma coisa que você cria um laço afetivo um pouco diferente. Um laço mais forte, mas ao mesmo tempo mais momentâneo. Naquela hora aquele personagem é super importante na história, porque ele é o papai, ou a mamãe, não sei, aí você vai brincar de outra coisa e já esqueceu dele.

E: No jogo a importância dele seria mais constante então?

Sarina: Sim, no jogo é uma coisa mais constante. Não só o papel que ele tem, mas o papel que ele pega. Quando eu cresci ele deixou de ter várias caras. Ele passou a ter uma cara mais definida.

E: Ah, tá certo. Eu vou falar o que eu entendi e você pode me corrigir, complementar e tal. Deixa eu ver, eu entendi que pra você criar o personagem é interessante porque você pode exercer outros lados seus, outras possibilidades suas e é importante a escolha do nome, por que é o que dá título àquelas características, que resume aquela personagem, as características que você pensa pro personagem.

(Pausa, pois uma amiga da entrevistada chega)

E: Então seria um espaço de você exercer outras possibilidades. No início era uma coisa não muito definida, que tinha importância, mas mudava.

Em outro momento, com o tempo, vai surgindo uma coisa mais fixa e mais próxima do personagem.

Sarina: Acho que não tem a ver com o tempo de jogo. Acho que é mais a idade com que você está. É uma coisa mais infantil você tratar aquilo como bonequinho, brinquedo. E quando você é adulto é um laço diferente. Quando eu era pequena eu não me apegava a ninguém que eu conhecia no jogo, era uma coisa totalmente brincadeira ali, da hora. Quando você é maior você conhece pessoas... (pensa). Esses dias eu conheci lá um cara que faz Belas Artes, super simpático, eu encontrei ele. Um cara super simpático que eu conheci jogando Ragnarok.

(Interrupção da amiga): Você acha que é só no MMO?

Sarina: Não, né? Mas essa é a minha experiência. Você tá no mundo real, você não tá numa brincadeira, se escondendo daquilo. Então você tem mais noção de que você tá falando com pessoas de verdade, que aquilo não é só um jogo. Que as pessoas que estão lá são pessoas de verdade.

E: Então também tem o social. Você através do personagem pode conhecer pessoas, existem pessoas atrás do personagem, é isso?

Sarina: É, se bem que jogos tipo o DoTA<sup>34</sup> novo, que lançou agora, tem um Skype<sup>35</sup> embutido. Então você tá jogando e você fala com o pessoal, você liga o microfone e já fala com o pessoal. Isso é uma coisa muito mais pessoal do que era nos jogos de antes, porque você tá ouvindo a voz do cara ali na hora. Dá um ar mais social, mais presente.

E: Além de ser um veículo pra exercer o que você quer expressar o personagem também seria um veículo de contato, certo? Um jeito de falar com outras pessoas, porque agora tem pessoas ali. Diferente de quando era uma

---

<sup>34</sup> Defence of the Ancients: Allstars. Jogo de estratégia multiplayer, atualmente sendo mantido pela desenvolvedora IceFrog.

<sup>35</sup> Programa para comunicação entre pessoas por áudio, vídeo ou texto, através da internet.

brincadeira, porque na brincadeira só tinha o personagem, só a imaginação, então? Mais alguma coisa?

Sarina: Isso. É isso.

E: Então tá certo. Acho que podemos encerrar. Muito obrigada.

## Anexo VII – Tabela de explicitação de sentido da primeira entrevista

| Fala do Sujeito   | Explicitação de Sentido   |
|---|---|
| Aquecimento: Conte-me acerca de um personagem seu, de Ragnarok Online.  |   |
| <p>Sarinna: Bem, eu vou contar da minha primeira personagem que eu fiz, que foi uma Hunter, que chamava Sabrina. Foi minha primeira personagem, foi na sétima série e quando eu fiz era uma coisa muito mais imaginária. Eu era mais nova também, eu tinha, sei lá, 12 anos. Acho que menos. Então acaba que você cria um imaginário em cima daquilo. Você cria uma imagem bonitinha. Eu também costumava desenhar muito, eu desenhava ela, eu tinha uma imagem dela pra mim. E minha irmã jogava também, ela tinha uma assassina, a gente jogava junto. E aí era uma coisa um pouco mais (pensa)... Era uma brincadeira mesmo, mais do que é hoje em dia. Hoje em dia é um jogo, mas não é tanto como um brinquedo. Você não dá mais tanta personalidade praquilo. Aí quando eu criei ela tinha uma personalidade, ela tinha como uma vida, era engraçado.</p> | <p>Conta acerca de sua primeira personagem, ressaltando a diferença na forma de jogar (jogo/brinquedo).</p>   |
| <p>Entrevistadora: Como funciona, mais ou menos, essa vida dela?</p> <p>Sarinna: Não chegou a concretizar tanto a imagem dela. Eu tinha uma imagem em desenho, como ela seria, e eu tinha uma imagem do tipo, ela é uma caçadora, então ela tem uma personalidade meio agressiva.</p>   | <p>Fala da personalidade de sua personagem, pouco delineada, abstrata e ampla. A personagem aparece, também, como uma maneira da entrevistada se expressar.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>Algumas coisas mais abstratas dela. Mas não era aquela coisa perto de um amigo imaginário, que você tem uma imagem mais firme dele, com ideais e tal. É mais como se fosse um alter-ego seu mesmo, um lado seu que você tá projetando naquele personagem. Um lado mais selvagem.</p>  |  |
| <p>Entrevistadora: Então ela foi sua primeira personagem. Você ainda joga com ela?</p> <p>Sarina: Jogo. Não é a que eu mais jogo hoje em dia, mas eu jogo bastante com ela. Ela é minha favorita, porque é minha primeira. Tem outras que eu jogo, tem minha sacerdotisa também. E é engraçado, porque cada personagem tem uma personalidade meio diferente pra mim. Dependendo da classe, porque tem a sacerdotisa que é suporte, ajuda todo mundo, cura o pessoal, “buffa”. E pra mim uma sacerdotisa tem uma personalidade carinhosa e mais inteligente, enquanto uma caçadora é mais impulsiva, mais agressiva. Na verdade, é engraçado, porque todas, se eu fosse imaginar uma personalidade para elas, seria tipo uma personalidade parecida com a minha, mas mais “enfaticado”, assim. Tipo um alter-ego.</p> | <p>Fala da classe de personagem como algo que influencia a personalidade, mas sempre abrindo espaço para a jogadora expressar algo a seu respeito.</p> |
| <p>Questão Desencadeadora: E como é pra você criar um personagem de Ragnarok?</p>  |  |

|   |   |
|---|---|
| <p>Sarinna: Ah, depende. O que eu mais demoro pra decidir normalmente é o nome. É como se o nome definisse muito da personalidade. Eu já criei personagens com nome de personagens de livros, por exemplo. Eu tinha uma que chamava Lyra, que é o nome da personagem da Bússola dourada e eu estava lendo o livro. E, pra mim, ela tinha a mesma personalidade, só um pouco modificada, porque eu gostava da personagem do livro. Então, pra mim, definir o nome é definir muito a personalidade, sabe? Esse nome vai ser a personalidade dela.</p>   | <p>O nome aparece como um elemento importante, quase como um “resumo” da personalidade.</p> |
| <p>Entrevistadora: Então eu entendi que a maior parte do tempo é dedicada ao nome porque é uma coisa que tem uma carga importante de como seria a personalidade da pessoa.</p> <p>Sarinna: O nome e a aparência, né? Escolha do cabelo e tal. Aí você tinha que “combar” os dois pra ficar bonitinho e fazer algum sentido pra personagem que você está querendo criar.</p> <p>Entrevistadora: Entendi. Então é mais ou menos uma mistura dos dois.</p> <p>Sarinna: É. Você vai criar uma personagem... (pensa) Por exemplo, a minha sacerdotisa chama Yui, que é lua, em japonês. Eu falei: ah! Ela é uma sacerdotisa, eu vou colocar o cabelo dela curto e branco e o rostinho bonitinho. É uma coisa mais suave, você coloca uma coerência a</p> | <p>Fala da aparência como uma representação da personalidade da personagem.</p>             |

|  |   |
|--|---|
| <p>partir disso. Claro que é uma coerência meio óbvia, mas acaba sendo isso que você faz.</p> <p>Entrevistadora: A aparência então acabaria refletindo as características que ela teria?</p> <p>Sarina: É...</p>   |   |
| <p>Entrevistadora: Um cabelo mais radical para uma personalidade mais forte e um cabelo mais delicado para uma “leveza”, então?</p> <p>Sarina: Isso.</p> <p>Entrevistadora: E como você se sente criando?</p> <p>Sarina: Ah... (pensa) É interessante. Eu sempre acho interessante. Tinha uma época que eu gostava de fazer um monte de “char” novo, deixava lá. Depois eu nem usava ele. Depois eu deletava. Dá muita dó de deletar um “char”, porque você fica o maior tempão pensando no nome dele, personalidade, mas você precisa de um novo espaço*.</p> <p>Ah, mas não é assim, desinteressante. Não é assim: “UAU! Personagem novo! To super empolgada!”, sabe? Eu penso um pouco nisso... Porque eu acho importante. Você vai começar um jogo de RPG online as pessoas vão ver seu avatar. Então é importante que você passar a imagem que você quer passar. Claro que você não chega a concretizar uma história para o seu personagem, você só fala: Ah, vou</p> | <p>A criação parece prazerosa, mas nem todo personagem é utilizado. É difícil descartar um personagem, devido ao que se investiu nele. O personagem parece ser importante, ainda, como o primeiro acesso dos outros jogadores à entrevistada.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>fazer um personagem bonitinho.</p>   |   |
| <p>Entrevistadora: Você falou que criar personagens é interessante. Queria te perguntar: é interessante como?</p> <p>Sarinna: Eu acho... Ah, acho que eu penso muito também. Eu vou fazer qualquer coisa e eu fico 10 horas pensando, mas eu acho no sentido que você acaba criando não só uma personalidade. Acho que o personagem pra mim é muito projeção de um lado meu. Então quando eu vou jogar de suporte, é porque eu estou numa “vibe” mais de ajudar os amigos, eu estou de boa. Quando eu to mais brava, eu quero uma personagem que mata. Porque aí eu vou lá e mato os caras. Entendeu? Isso tem a ver com a personalidade da personagem e como eu estou jogando.</p> | <p>O personagem aparece para a jogadora como uma maneira de expressar aquilo que ela está sentindo, ou o que deseja fazer no momento.</p>   |
| <p>E: E como é viver isso?</p> <p>Sarinna: Ah... É bom (pensa). Acho que é o que faz o jogo ser viciante. É um jeito de você concretizar uma sensação ou uma fase que você está passando. Se você está agressivo, então você quer matar um monte de bicho. De um certo modo você está externalizando essa violência de dentro de você e se livrando disso. Então é interessante, porque é uma forma de descarregar algumas coisas do dia-a-dia, você descontrair, relaxar. Uma coisa que você criou. Eu</p>   | <p>A experiência de expressar-se através do personagem parece ser o ponto forte do jogo. O personagem parece representar, ainda, o esforço investido nele, o que lhe confere valor para a jogadora.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>considero uma coisa bastante pessoal que você cria. Você cria sua conta, vai crescendo no jogo, vai criando. E você vai começando a se apegar ao personagem, porque você treinou ele pra ficar forte. Tem um valor sentimental.</p>  |   |
| <p>E: Você falou, quando contou da personagem que você criou, que aquilo era uma brincadeira e que isso é diferente de um jogo. Como é isso?</p> <p>Sarina: Ah, é que uma brincadeira, o que eu quis dizer, é como aquela criança que pega o bonequinho e fala: “agora ele vai ser a mamãe e esse vai ser o papai”. É uma coisa que muda muito mais o papel. É uma coisa que você cria um laço afetivo um pouco diferente. Um laço mais forte, mas ao mesmo tempo mais momentâneo. Naquela hora aquele personagem é super importante na história, porque ele é o papai, ou a mamãe, não sei, aí você vai brincar de outra coisa e já esqueceu dele.</p> | <p>Explica que, na brincadeira, a importância do personagem é transitória.</p>                          |
| <p>E: No jogo a importância dele seria mais constante então?</p> <p>Sarina: Sim, no jogo é uma coisa mais constante. Não só o papel que ele tem, mas o papel que ele pega. Quando eu cresci ele deixou de ter várias caras. Ele passou a ter uma cara mais definida.</p>  | <p>A maturidade da jogadora parece possibilitar uma definição maior da personalidade do personagem.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>Sarina: Acho que não tem a ver com o tempo de jogo. Acho que é mais a idade com que você está. É uma coisa mais infantil você tratar aquilo como bonequinho, brinquedo. E quando você é adulto é um laço diferente. Quando eu era pequena eu não me apegava a ninguém que eu conhecia no jogo, era uma coisa totalmente brincadeira ali, da hora. Quando você é maior você conhece pessoas... (pensa). Esses dias eu conheci lá um cara que faz Belas Artes, super simpático, eu encontrei ele. Um cara super simpático que eu conheci jogando Ragnarok.</p> <p>(Interrupção da amiga): Você acha que é só no MMO?</p> <p>Sarina: Não, né? Mas essa é a minha experiência. Você tá no mundo real, você não tá numa brincadeira, se escondendo daquilo. Então você tem mais noção de que você tá falando com pessoas de verdade, que aquilo não é só um jogo. Que as pessoas que estão lá são pessoas de verdade.</p> | <p>A maturidade é percebida como algo que influencia o modo de jogar e vivenciar o personagem, abrindo a possibilidade de se perceber os outros jogadores e conhecer novas pessoas.</p> |
| <p>E: Então também tem o social. Você através do personagem pode conhecer pessoas, existem pessoas atrás do personagem, é isso?</p> <p>Sarina: É, se bem que jogos tipo o DoTA novo, que lançou agora, tem um Skype embutido. Então você tá jogando e você fala com o pessoal, você liga o microfone e já fala com o</p>  | <p>Traz a ideia de que outros jogos oferecem mais possibilidades de socialização com outros jogadores.</p>  |

|  |  |
|--|--|
| <p>peçoal. Isso é uma coisa muito mais pessoal do que era nos jogos de antes, porque você tá ouvindo a voz do cara ali na hora. Dá um ar mais social, mais presente.</p> |  |
|--|--|

## Anexo VIII – Entrevista acerca da criação de personagens de RPG

### Table-top

Rovena<sup>36</sup>: Começo a falar da personagem em si?

Entrevistadora: É, vou pedir pra você me contar da personagem pra gente começar.

Rovena: Bom, eu já jogo RPG há um zilhão de anos e eu já criei inúmeras personagens, na real eu acho que a parte mais legal pra mim é justamente fazer isso. Não sei, quando eu to criando uma personagem, isso desde 1994, eu já gostava... Eu não jogava RPG ainda, porque eu não tinha achado ninguém pra jogar, mas eu já criava personagens de Vampiro: A máscara. E assim, eu criava a personagem, criava uma história pra ela, porque a ideia é que ela fosse bem consistente, então ela tinha que ter uma personalidade, incluindo defeitos. Porque assim, na verdade, quando comecei eu basicamente me punha. Então eu colocava meus próprios defeitos, as minhas qualidades, tudo que o meu personagem configurava. Eu fui aprimorando isso. Hoje em dia eu consigo criar um personagem que não tem nada a ver comigo. Antes era muito difícil. Eu sempre tinha esse foco no eu. O que eu ia colocar ali pra parecer comigo? Porque eu queria ser aquilo. Principalmente quando eu jogava Vampiro porque eu queria ser uma vampira. E, também, a maioria do pessoal que jogava naquela época tinha esse delírio coletivo de “nós vamos nos tornar vampiros, nós temos que sair à noite”. Eu passei muitos anos sem tomar sol, acordando só seis horas da tarde, sabe? Aquela coisa básica! Hoje ainda faço isso, mas por causa de outras histórias. Nossa, delirava.

O pessoal quando começa a jogar RPG acaba vivendo isso. Eu não fui exceção dessa regra. Eu acabei criando até chegar num nível que eu gostaria

---

<sup>36</sup> A entrevistada ressalta que apresenta, nesta entrevista, apenas seu ponto de vista acerca dos jogos em que participou, não pretendendo expor ou questionar qualquer pessoa.

de ser aquela pessoa. Por isso hoje em dia eu crio personagens diferentes de mim, pra mudar. Mudar quem eu sou.

A minha última personagem é uma clériga. Eu nunca joguei de clériga. Eu to sofrendo horrores, porque eu não sei quando eu tenho que soltar magia, pra dar um buff<sup>37</sup> em alguém ou pra curar alguém ou pra fazer qualquer coisa. Em outros tipos de jogos, tipo MMO, eu sou excelente spell-caster<sup>38</sup>, mas pra jogo de mesa: esquece! Eu sou horrível.

Entrevistadora: E como é pra você essa mudança de você a principio criar um personagem próximo e agora algo muito diferente? Eu estou entendendo que você queria antes estar naquele papel e agora você está criando alguém que é diferente, outra pessoa, é?

Rovena: Eu acho que é uma questão de ponto de vista, porque agora... (pensa). Antigamente eu queria me ver de outra forma, hoje eu quero ver com outros olhos a minha pessoa, por exemplo, ou outras coisas, outra realidade. Me colocar mesmo no corpo de outra pessoa, com os olhos de outra pessoa e através disso reagir como outra pessoa reagiria, pessoa esta que não sou eu. Ter outro tipo de julgamento, por exemplo. Só que eu aprendi isso com o tempo. Eu tenho 31 anos hoje. É diferente de quando eu tinha 14, quando eu comecei. Você percebe a mudança, você vai se colocando em determinados pontos de vista. Primeiro é o seu, você ali estrito. Depois vem “ah, isso que eu não gosto em mim... ah, acho que vou deixar essa parte”. Você dá outro passo. Imagina uma mesa redonda: você vai sentando em vários lugares para olhar uma coisa que está no centro. Hoje eu estou sentando do lado oposto do que eu sentava antes, que era eu antigamente. Eu estou tentando sentar cada vez mais longe. Logo mais eu estarei sentando no canto da sala olhando pra mesa e pra todas aquelas pessoas (rindo), entendeu? É a ideia de você criar um

---

<sup>37</sup> Buff: Como mencionado anteriormente, magia que beneficia um ou mais personagens.

<sup>38</sup> Spell-Caster: Personagem que se utiliza de magias, numa tradução literal seria “lançador de feitiços”.

personagem de RPG justamente pra você ter a experiência de viver outra realidade.

Entrevistadora: E como é pra você criar um personagem? Como é isso?

Rovena: É tão complexo porque eu passo muito tempo criando, fazendo histórias. Assim, basicamente: “Eu nasci em... quando eu era criança eu fiz... eu gostava, eu sonhava em ser” sabe? Escrevo horrores, muito. Até gastar aquilo. Até cobrir todos os aspectos da personagem. Até personagem de outro jogo, (pensa) de Skyrim<sup>39</sup>, por exemplo! Eu criei a personagem e pensei: poxa, ela aparece do nada, não tá com nome na lista... Quem ela é? Aí pensei, poxa, ela podia ser uma pessoa assim... Bem, comecei a delirar em cima (riso). Se ela fugiu de não sei o que e aí aconteceu... E aí vai! Aquele negócio começa a ampliar! Parece um Katamari<sup>40</sup>! Vai pegando coisa! Vai grudando e aumentando! Mais ou menos isso. É assim, mesmo em outros jogos, não só o RPG de mesa. Eu fico pensando na personagem, no que tem em volta, sabe? Dentro daquela cosmética!

Entrevistadora: Parece algo de bastante dedicação, então.

Rovena: É bem intenso. É, tem gente que faz muito nas coxas. Eu gosto de fazer a história mesmo. Fazer uma história bem consistente.

Entrevistadora: Mas o que é uma história consistente?

Rovena: É você pensar, realmente, nas minúcias do personagem. Por exemplo... Comparando com a sua realidade, de fato, da própria pessoa: a pessoa acorda todos os dias, ela tem que trabalhar, ela tem que comer, o que ela gosta de fazer, etc. Eu penso nisso quando eu crio minha personagem, no dia-a-dia dela. “Poxa, hoje ela acordou de mau-humor”! Eu costumo usar isso

---

<sup>39</sup> The Elder Scrolls V: Skyrim: Jogo de RPG single-player desenvolvido pela Bethesda.

<sup>40</sup> Katamari: Referência a um jogo de videogame no qual se controla uma esfera que gruda nos objetos, tendo o objetivo de deixá-la do maior tamanho possível em um espaço limitado de tempo.

inclusive no jogo. “Hoje ela está de TPM”<sup>41</sup>! Você não vê em RPG de mesa, medieval, D&D<sup>42</sup> mesmo, mulher personagem de TPM! Você só vê a jogadora, a personagem você não vê. Não tem menstruação, toda aquela coisa? Eu fico pensando: tem que ter. Eles não são anormais, eles são humanos! A não ser que você jogue com outra raça, aí... Elfo tem menstruação? Elfo tem pelo na bunda, vai saber. Agora, quando o personagem é humano, eu penso que é tão próximo que tem que ter dia de TPM e quando eu acordo naquele dia eu interpreto isso naquele jogo. Eu posso estar de boa como jogadora fora do jogo, agora, se dentro do jogo eu decidi que eu vou implicar com os caras, porque na mesa que eu jogo eu sou a única mulher<sup>43</sup>, então penso: hoje eu vou implicar com todo mundo! Quero ver o que eles vão fazer! Aí eu começo (interpretando irritação): “Vocês não vem falar comigo, porque hoje eu não quero nem saber! Tá o inferno a minha vida, eu quero que vocês vão embora...” começo a falar um monte! E os caras: “que é isso”? (responde) “TPM”! Então eu basicamente interpreto essas coisas, porque faz parte. Isso deixa consistente, isso traz uma personalidade única da personagem. Então eu gosto de colocar esse tipo de detalhe, é isso que eu chamo de consistência. São essas minúcias, é você detalhar o máximo possível da vida da personagem.

Entrevistadora: Você comentou que você gosta de usar os personagens pra experimentar outros olhares, experimentar outros pontos de vista, outras formas de ser... Como é isso?

Rovena: (Pensa) É simplesmente você sair do seu corpo. Possuir o corpo de alguém, vai. Como se fosse. Tentar ver como aquela pessoa veria. Oh! Fiat<sup>44</sup>Lux! Gostei! (risadas)

---

<sup>41</sup> TPM: Tensão Pré-Menstrual

<sup>42</sup> D&D – Dungeons and Dragons, sistema de RPG de mesa.

<sup>43</sup> “Mesa” é um termo para designar o grupo com o qual se joga RPG. A entrevistada relatou haver outra mulher em sua mesa de RPG atual, cuja entrada foi recente.

<sup>44</sup> Fiat Lux: Faça-se a luz.

Entrevistadora: (rindo) Frase de efeito! Fez a luz!

Rovena: É (ri um pouco mais)!

Entrevistadora: Parece alguma coisa realmente impactante. Parece ser uma coisa que tem um efeito diferente, essa sensação de ser outra pessoa, de estar como outra pessoa...

Rovena: É, não sei se é impactante. Eu to mais ou menos acostumada. Eu sou extremamente volátil. Pra mim, mudar da água pro vinho, da noite pro dia, é muito fácil! Assim, uma pessoa regular, que não seja eu e as minhas maluquices, jogando RPG, realmente, faz ela ter outros olhos. E dependendo do que o narrador coloca em uma situação, isso realmente pode causar certo impacto.

Por exemplo, a gente tava jogando uma mesa de um cenário... Bem, um cenário "custom"<sup>45</sup> vai, ele não é padrão, ele é um cenário particular que nosso narrador criou. Ele é baseado em d20<sup>46</sup>, né? Dungeons and Dragons. A gente tinha que ir num castelo, agora eu não lembro... Um castelo dentro de um abismo infernal, cheio de monstros. Só que no começo da aventura eu disse: gente, acho que a gente precisa comprar um pé de cabra pra por na nossa backpack<sup>47</sup>. Aí o pessoal: "ah não! pra que pé-de-cabra"? A gente começa a jogar umas dez da noite e acaba umas seis da manhã, passa a madrugada jogando. No final da situação, quando estava já bem claro o dia, o narrador descreveu uma cena na qual chegou um soldado e derrubou o castelo com um pé-de-cabra, que estava bem na beirada do abismo de lava! Eu falei: "Que baita sacanagem! Não é possível que fizeram isso comigo! Eu falei!" aí fiquei insistindo! Hoje em dia faz parte do kit do mochileiro feliz você ter um pé-de-cabra, entendeu? Aquilo modificou. O pessoal não queria levar em consideração, mas eu falei.

---

<sup>45</sup> Custom: Customizado. No caso, um cenário imaginado especialmente para a aventura a ser realizada.

<sup>46</sup> D20: Sistema de RPG de mesa.

<sup>47</sup> Backpack: Mochila.

Eu sempre joguei de ladino<sup>48</sup>, então eu sempre fui uma pessoa de ter muitos instrumentos porque eu tenho que fazer tudo. Jack of all trades<sup>49</sup>! Você tem que resolver todas as situações, independente do que seja! Eu falei: beleza, eu acho que a gente precisa ter um pé-de-cabra. A gente nunca usou aquilo! Eu pensei: poxa, podia ser interessante, já pensou se acontece alguma situação? Aconteceu. A gente não tava esperando. O pessoal (arregala os olhos, imitando os colegas) fez aquela cara de Barbie na caixa.

Entrevistadora: Você estava jogando como ladino então?

Rovena: Não, eu estava jogando como duelista<sup>50</sup>... É uma classe de guerreiro. Não sei direito, mas usa destreza no lugar da força, meio estilizado. Foi uma aventura one-shot<sup>51</sup>.

Entrevistadora: Então a sua “expertise” de ladra deu uma ajuda?

Rovena: (Ri) É, deu a ideia pro narrador, né? Não pra gente que não quis pegar a droga do pé-de-cabra! Hoje em dia faz parte do kit do mochileiro feliz! A gente gasta uns golds a mais com isso!

Entrevistadora: Não sei se eu estou entendendo, mas parece que essa coisa da tua bagagem dos outros personagens também dá bagagem pro seu personagem atual.

Rovena: Influencia. Porque por exemplo eu sei com o personagem o que funcionou e o que não funcionou das outras vezes. E aí o que não funcionou, o que foi chato de aguentar, o que o pessoal realmente não gostou, eu já não interpreto aquilo. Eu joguei de dragão... Eu já fiz de tudo. A maior loucura. Só que deu uma briga nessa mesa de dragão, porque tinha outro cara e ele queria

---

<sup>48</sup> Ladino: Classe de personagem que valoriza furtividade, algo como um ladrão.

<sup>49</sup> Jack of Full Trades: Expressão para ilustrar uma pessoa que sabe fazer um pouco de tudo

<sup>50</sup> Duelista: Classe de combate com foco em destreza.

<sup>51</sup> One-Shot: Aventura que não presume uma continuação, ou seja, pretende-se iniciá-la e encerrá-la em um único dia.

ser... Ele queria ser rei-das-galáxias! E aí eu estava jogando de dragão, só que ninguém sabia. Isso era entre eu e o narrador. Quando o pessoal descobriu esse cara em particular ficou muito revoltado! Porque ele achava que ele era “o tocha<sup>52</sup>” e aí viu que eu comia ele com farinha de trás-para-frente né? E eu “haha”! Aí deu confusão, a mesa acabou. Bem, eu também voltei a tomar Rivotril<sup>53</sup> pra tentar dormir, aí não fazia sentido eu tomar Rivotril e ficar acordada jogando a madrugada inteira, percebe? “Ah, não” eu falei “vou parar, vou sair da mesa, desencana...”.

Entrevistadora: Como é isso de os outros jogadores interferirem, de certa forma, na criação do personagem?

Rovena: Quando você joga num grupo eu acho que assim (pensa)... Tem aquele jogador egoísta que quer fazer o que ele quer e ponto. E a gente convive muito com isso. Os outros jogadores procuram colocar personagens que sejam úteis, que se complementem, pra que o jogo flua. Eu falo assim: a gente joga a favor do narrador. A gente não joga contra. Tanto que o nosso narrador não fica querendo matar a gente a cada segundo. Só que, por exemplo, tem um jogador, na nossa mesa atualmente, que fez um personagem que ele queria, do jeito que ele queria e ele está totalmente “away”<sup>54</sup>. Ele não consegue estar junto, se integrar. Isso dificulta muito. Porque assim, eu conheço o outro jogador e o outro jogador. Eu sei como eles vão agir e que tipo de personagem eles vão criar, por conta de como eles são como pessoas. Aí tudo bem, beleza. Tanto que, nessa mesa agora, estava faltando um clérigo. A gente podia jogar sem clérigo, só que ia ficar mais difícil, então eu falei: “beleza, eu faço um clérigo”. O pessoal sabe que eu não sei jogar de clérigo, mas como ninguém se candidatou, eu falei “tá, eu faço o clérigo”. Justamente pra ajudar. Porque a gente está jogando em grupo. Se você quer jogar sozinho você senta na frente do seu videogame. Você não joga RPG, ainda mais RPG

---

<sup>52</sup> “O tocha”, no sentido de acreditar ser o melhor, o mais forte.

<sup>53</sup> Rivotril: substância inibidora do sistema nervoso central, geralmente utilizada como tranquilizante.

<sup>54</sup> Away: Distante, ou seja, não está inserido no jogo.

de mesa. Porque MMO você está lá. Dane-se! Você pode jogar com outras pessoas ou não. Agora, o RPG de mesa você está interagindo fisicamente com outras pessoas, elas estão te vendo, te ouvindo, você está vendo e ouvindo elas. É isso daí: se você não está a fim de jogar com outras pessoas, desculpa: RPG de mesa não é pra você. É assim que funciona. Então quando eu começo a criar uma personagem eu penso no que o grupo está precisando, em termos de classe. Então tá! É essa classe? Bem, se ela é uma clériga ou ela é uma clériga do mal ou ela é uma clériga do bem. Aí então eu escolho ser do bem. Eu vejo: esse daqui é lawful neutral<sup>55</sup>, esse daqui é lawful good. Eu vou ser lawful neutral, porque eu quero ter um domínio do mal, mas ela tem uma tendência mais pra boa do que pra ruim. Aí nisso, depois que eu defini qual vai ser a tendência dela, o que ela vai seguir ou a linha moral, ética, essas coisas, aí eu vou pensar: tá, como é que ela é? Aí eu começo toda aquela confusão: monto o esqueletinho, monto pele, monto o cabelinho, corpinho, roupinha. Aí tá bom: o que ela faz? Sabe? Aí eu começo a pensar na personalidade. Onde ela vive? Com quem que ela convive? O que ela sabe? Passo por passo. Isso sentada na frente do computador, escrevendo.

Entrevistadora: Vou falar um pouco o que eu estou percebendo do que você está me falando: estou sentido que é uma coisa que mudou bastante. Antes você criava bastante voltado pra ser você, ou você naquela situação e agora você quer experimentar novos olhares. Mas é uma coisa que está ligada ao coletivo, a prestar atenção, ter um cuidado com a necessidade do grupo, o que é uma coisa que você está já acostumada a fazer, que você se dedica bastante, mas já tem experiência. E que seus personagens te dão, como jogadora, um novo olhar toda vez que você vai criar um personagem novo.

Rovena: Exato. É isso mesmo. Tem jogador que não se dedica tanto. Ele faz lá! E não digo que fica melhor ou pior que o meu. São personagens diferentes.

---

<sup>55</sup> Tendência do personagem a ser egoísta (“evil/mau”), altruísta (“good/bom”), neutro, leal a organização vigente (“lawful”) ou organizado de maneira própria (“chaotic/caótico”).

Eu gosto de passar mais tempo. Nosso narrador inclusive falou: “eu estou me dedicando a essa aventura. Eu gostaria que vocês se dedicassem a ela tanto quanto eu”. Tanto que, basicamente a história da minha personagem... Como eu escolhi uma clériga de uma religião específica que ele já tinha criado um NPC<sup>56</sup> pra isso, ele pegou a minha clériga e falou: então é você. A história já estava pronta, eu não precisei me preocupar com isso. Quem fez foi ele na verdade, não fui eu, essa última personagem. Então não precisei me preocupar com isso.

Entrevistadora: E como foi isso? Não se preocupar com essa parte...

Rovena: Por um lado foi muito fácil. Eu falei: calma! Você está me falando muita coisa e eu não sei se meu facebook vai salvar tudo isso! Eu preciso anotar! Mas, assim, ele estava falando coisas e eu falava: “ah, mas eu tinha pensado nisso, eu posso colocar?”. A gente foi mais ou menos que montando, adequando um pouco as coisas. Tanto que teve umas coisas que ele não quis que eu colocasse. Ele falou: “ah, não. Isso você pode tirar que eu não vou autorizar.” (faz cara de triste) Droga! Mas eu tinha que tentar né? Se não... Mas, assim, a gente foi adequando um pouco. Por um lado foi mais fácil, porque uma pintura geral já estava feita. Eu só fui colocando um pouco de sombra aqui, um pouco de luz ali, uma textura. Pra ficar mais com a minha cara. Mas a pintura já estava praticamente pronta.

Entrevistadora: É interessante, você fala bastante da pintura, de montar. Parece ser uma coisa bem criativa.

Rovena: Pra mim na verdade é muito visual, se você quer saber. E acho que é porque eu sou uma pessoa muito visual.

Entrevista: Então você vai visualizando o personagem?

Rovena: Vou! (Ri) Literalmente visualizando! Antes de jogar eu já sei... Tanto que, na hora que a gente vai começa, a gente tem que descrever o

---

<sup>56</sup> Non-Playable-Character, ou seja, personagem com o qual não se pode jogar.

personagem: como ele é, que tipo de roupa ele costuma usar... Eu descrevo, assim, como seu estivesse vestida. É muito fácil. Eu sei dizer se ela tem uma cicatriz, uma espinha. O pessoal fica besta! Eles falam: “Nossa, mas você perde muito tempo com isso!” e eu falo “não, é muito legal! É a parte melhor que tem do jogo, criar personagem!”.

Entrevistadora: Pra você a melhor parte é a criação de personagem mesmo?

Rovena: Acho que é. Eu me distraio muito com isso. O pessoal gosta mais de interagir. Eu já joguei com grupos que gostavam de matar, morrer, pilhar. Não gosto. Esquece. Meu negócio é resolver quebra-cabeças, é investigar coisas, é ter um plot<sup>57</sup> muito macabro, que interliga com vários outros... Eu gosto de uma coisa bem complexa. Entrar numa dungeon<sup>58</sup> e ficar matando monstro? Sem chance. Pra mim não rola.

Entrevistadora: Pra você é melhor ter uma história então que seja bem elaborada, etc.? Você cria personagens bem elaborados para histórias bem elaboradas... Pelo menos é o que me pareceu.

Rovena: Eu me prendo muito pouco na planilha. Eu quase não rolo o dado num jogo. Primeiro eu pergunto pro narrador: dá pra observar alguma coisa sem rolar? Se ele fala “rola o dado” aí eu rolo. Se não, “Ah, você percebe...” e já descreve. Me economiza, eu quase não rolo o dado. A não ser que você tenha um encontro, sei lá, de determinados monstros. Aí você precisa rolar iniciativa, todo aquele processo básico, quem vai primeiro, organiza os turnos, aí você vê o RPG mesmo acontecendo. Mas eu gosto muito mais do role play da coisa, de interpretar, do que ficar rolando e gastando ponto.

Entrevistadora: E como é interpretar o personagem? Você menciona isso várias vezes, a TPM e tal, como é isso da interpretação?

---

<sup>57</sup> Plot: Enredo.

<sup>58</sup> Dungeon: Caverna.

Rovena: Eu procuro mudar até minha voz pra fazer. Dependendo de acordo com a idade do personagem. Como é medieval a gente tem sempre 14, 15 anos, então eu tento pensar como uma adolescente. Eu mudo a voz, eu sou um pouquinho mais meiga, mais (interpretando) “ai! não me pegue!”, sabe? Mais bobinha, dependendo da classe também. É difícil eu jogar com personagem que seja muito sério. A não ser que ela seja muito suspeita, tenha uma coisa muito macabra no fundo. Mas aí isso faz parte da história, aí eu mantenho aquele suspense. Se não ela é uma adolescente mesmo, como tem que ser, vivendo uma vida de adulto, porque falando na era medieval uma pessoa de 14 anos já era um adulto. Então é nesse tipo de coisa que eu prefiro pensar. Mesmo que seja fantasia medieval, as pessoas são pessoas. Isso que eu prefiro pensar. Então quando eu estou interpretando eu mudo a voz, eu uso trejeito. Às vezes a gente fica sentado muito tempo, então o pessoal começa a jogar em pé. E, quando a gente começa a jogar em pé a gente começa a se mexer de acordo, fazer toda a parafernália.

Como eu já joguei Live<sup>59</sup> bastante tempo eu também tenho esse tipo de experiência de ser outra pessoa realmente, inclusive caracterizada mesmo.

Entrevistadora: Como você se sente sendo outra pessoa? Pensando como outra pessoa, sendo o personagem...

Rovena: Ah, eu acho legal. Assim, as pessoas tem muita dificuldade de se desprender do seu ego, sabe? Eu acho isso tão legal. Não sei, é diferente pra mim. Seria muito interessante se as outras pessoas pudessem olhar pelos olhos dos outros, porque quanto mais gente olhando pelos olhos dos outros você percebe que menos gente julga. Começa a entender como as outras pessoas pensam ou as motivações dos outros...

---

<sup>59</sup> Live-Action – RPG no qual os jogadores interpretam seus personagens como num teatro, usando um ambiente real como cenário para o jogo, agindo de maneira mais improvisada e menos calculada. Uma das principais regras desse tipo de jogo é a proibição do contato físico entre jogadores, evitando agressões e assédios.

Eu procuro, quando eu estou jogando RPG, eu procuro pensar qual a motivação da minha personagem, não a minha.

Entrevistadora: Então também parece uma forma de entender as outras pessoas na vida mesmo.

Rovena: Ah, a minha cabeça abriu bastante. O pessoal acha que RPG é coisa de louco. Eu não sei. Bom, eu sou louca, eu sou Rpgista, tanto faz, pra mim é tudo igual. Fica na mesma, manja? Não muda. As pessoas julgam demais. Eu acho que se elas tivessem outro tipo de experiência, de se colocar em outra pele, a maioria das pessoas que julgam muito iria parar com isso. É que ninguém tem tempo pra uma distração coletiva com os amigos. O pessoal quer encher a cara e acha que isso é “uhu”! Eu prefiro ficar “nerdiando” mesmo.

Entrevistadora: Então você sente que essa coisa de se colocar no lugar do outro, que pensar de uma maneira diferente, é uma coisa que as outras pessoas poderiam aproveitar também?

Rovena: Eu acho enriquecedor. Poderia não ser através do RPG, apesar de que o preconceito que as pessoas têm com o RPG eu acho muito besta. É só jogo. É claro que tem aquelas pessoas que deliram e tal. Sempre vai ter. Eu também já fui assim. Isso passa.

Graças a Deus a gente vira adulto, porque ser adolescente o resto da vida ninguém aguenta. Você iria querer sair do seu próprio corpo. Então graças a Deus você cresce, porque quando você cresce você muda a sua forma de pensar. Então assim, as pessoas que viajam quando elas são adolescentes, que querem ser vampiros, lobisomens, sei lá o que... Eu acho que, se elas depois que crescerem usarem esse tipo de visão de “poxa, se eu estivesse na pele dessa pessoa eu reagiria dessa forma” ou “por que essa pessoa tá agindo dessa forma? qual a motivação que ela tem?” eu acho que seria muito rico.

Mesma coisa que eu falo: gente, tá com problema? Faz terapia. (Interpretando) “Ah, mais eu não sou louco!”. Mas, terapia não é pra quem é louco. É pra resolver um problema. Mas as pessoas não acreditam, elas acham que eu

estou tirando sarro. Eu falo “não”. Ou faz terapia ou joga RPG, uma das duas coisas. É ótimo.

Entrevistadora: (rindo) Ou os dois!

Rovena: É, é que eu não faço mais terapia, já fui liberada. Mas as duas coisas são muito boas. Por sinal, RPG era um dos focos da minha terapia. Meu terapeuta vivia me perguntando a respeito! (Interpretando) “E aí, vai jogar hoje?” Vou, vou jogar.

Entrevistadora: E como era isso? O RPG ocupava também outros lugares...

Rovena: Eu não sei, acho que ele ficava curioso pra saber. Acho que era mais o fato de como eu reagia. Porque assim, duas coisas. Uma: no meu caso isolamento social é muito ruim, então quando eu saia pra jogar RPG, (ri) ele falava “Ah, legal, você vai ficar o fim de semana fora?” e eu: “Vou, vou ficar o fim de semana fora, vou ficar jogando”. Então de certa forma eu não ia pra balada, eu não ia encher a cara, mas eu tinha um convívio social regular. A cada 15 dias eu encontrava com pessoas pra jogar RPG. Eram pessoas de verdade, eu tava interagindo socialmente, percebe? Ficar só no computador ele achava nocivo, mesmo que fosse um MMO e eu estivesse interagindo com outras pessoas, porque aquilo era virtual.

Entrevistadora: Você mencionou várias vezes que tem interação com as outras pessoas da mesa, desde pensar o que os outros estão fazendo, de ter um olhar pra história que o narrador está trazendo. Como é essa interação com as pessoas?

Rovena: Eu acho que você está jogando com amigos. Você vai... (pensa) Por exemplo, a gente gosta de cozinhar, todo mundo junto, a gente faz alguma coisa, come na casa do narrador. Sabe? O pessoal faz diversas pausas pra conversar. Pra trazer coisas diferentes! Tecnologia é um assunto muito comum, videogame é outro muito comum, filme, ficção científica... Às vezes aparece política. Então quando você está interagindo com outras pessoas você tem

esse tipo de feed<sup>60</sup>. As pessoas te atualizam de coisas, você troca informação. O RPG não é só você estar numa mesa e ficar rolando dado, fazendo anotação. Você está conversando com outras pessoas, você tá interagindo. Às vezes chega alguém em dia de jogo que não tá muito bem, aconteceu alguma coisa na casa dela, e aí? Aí o jogo demora pra começar, todo mundo fica reconfortando aquela pessoa. Acontece. As pessoas têm os seus... Nossa, tá muito difícil falar em português. Tem umas coisas que é difícil de traduzir.

Entrevistadora: Tudo bem, pode falar em inglês.

Rovena: As pessoas têm os seus problemas, vai. As suas condições nas suas próprias vidas, nas suas próprias casas e elas acabam trazendo isso pra mesa. Eu acho que jogar RPG, quando você tem essa coisa de ter um contato com as pessoas que é regular e acaba fazendo amizade, essas coisas, você acaba percebendo esse tipo de coisa nas pessoas porque elas acabam trazendo isso pra você. Você também se sente confortável de levar esse tipo de coisa pra eles em dia de jogo. Às vezes nem é relevante pra mesa em si, nem para os seus amigos, às vezes eles não precisam saber. Mas, se você pode confiar naquelas pessoas, o fato da mesa ser regular, por exemplo, todo final de semana ou a cada 15 dias, melhor ainda. Você acaba criando aquele... Vira um hábito, na verdade. Mais do que qualquer coisa, vira um hábito. Porque às vezes você nem está com vontade de jogar, mas você vai.

Entrevistadora: Então você tem um vínculo com as pessoas também, certo? Mais do que personagens, mais do que jogadores, tem as pessoas também.

Rovena: É, em "off"<sup>61</sup>, vamos dizer assim. Por trás do jogo isso acontece. A mesa, as pessoas que eu jogo, a gente já passou por cada coisa! Dentro do próprio grupo mesmo. Se eu fosse te contar ia demorar umas seis horas, sete horas, contando tudo que já aconteceu. Muitos anos jogando. Eu jogo com

---

<sup>60</sup> Feed – Dados que são constantemente atualizados. No caso, a jogadora parece se referir a troca de informações constante entre os jogadores.

<sup>61</sup> "Off": Fora do momento de jogo.

esse grupo desde 2008, então muita coisa já deu pra ver, pra brigar, voltar amizade, pra sair do jogo, voltar de jogo, terminar namoro com um, arrumar namorada pro outro, sabe esse tipo de coisa? Deu pra ver dois brigando porque queriam ficar juntos, mas mesmo assim ficando separado. Horrível. E por um lado isso é legal, porque quando você fica lembrando você “racha o bico”. Hoje em dia a gente tira sarro de muita coisa.

Um dos jogadores começou a jogar quando ele tinha 16 anos. Ele tinha medo do narrador. Ele nem falava, ele ficava (interpretando, faz como se estivesse paralisada, de olhos arregalados). Imóvel, ele não tinha coragem de falar a ação dele porque ele tinha medo do narrador, de tão criança que ele era. Então hoje ele tem 19 e você vê o quanto ele cresceu, o quanto ele mudou. Poxa, esse cara não conseguia falar e hoje ele só fala bobagem? Cala a boca! (ri)

Você olha assim: “Tá bom, volta a ser quem você era!” - a gente tira sarro, porque é muito engraçado, você vê uma pessoa passando da adolescência para a fase adulta na sua frente! Ah! (faz uma expressão de estar impressionada) - Que bruxaria é essa?<sup>62</sup> (ri) É muito engraçado, parece que foi ontem que eu comecei a jogar com esse grupo!

Entrevistador: Parece que você acha importante que as pessoas possam se colocar no lugar dos outros e também de ter essa interação do grupo além da mesa, de criar vínculo, ter essa interação, acompanhar o crescimento das pessoas...

Rovena: Eu acho que o RPG acaba se tornando uma desculpa pra você se encontrar com essas pessoas com essa frequência. Ele deixa de ser a parte essencial da coisa quando você conhece essas pessoas e cria essa amizade. Enquanto você não conhece as pessoas você vai lá pra jogar, o RPG é a parte essencial. Quando você cria uma amizade com essas pessoas, você vai lá pra ver aquelas pessoas. O RPG você joga porque está marcado, mas você tá lá

---

<sup>62</sup> Referência a uma série de imagens cômicas da internet, na qual acontecimentos cotidianos são colocados como chocantes e frutos de feitiçaria.

pra ver aquelas pessoas, pra ficar com elas, pra conversar, sabe? Pra ouvir o que elas estão trazendo de novo, esse tipo de coisa. Essa é que a parte que eu acho mais interessante. E é engraçado porque, por exemplo, se tratando de criação de personagem você vê, em cada pessoa que está ali, duas pessoas. Você vê o personagem e você vê a pessoa que tá atrás dele. No meu caso, como eu passo muito tempo “nerdiando” (pensando bastante) a respeito disso, eu fico comparando. No que a pessoa está se assemelhando ao personagem dela e que não...

Entrevistadora: E como é isso? Ver duas pessoas?

Rovena: (Rindo) Opa, to bêbada! To vendo duas pessoas!

Eu acho muito legal, porque você compara duas pessoas que são supostamente diferentes, o que elas têm de diferentes? O que elas têm de semelhança? Quando um jogador abre a boca pra fazer uma ação do personagem você pensa: “mas ele faria isso se fosse ele? Ou é só o personagem dele? Ele defenderia esse ponto de vista?”. Eu passo muito tempo quieta, na verdade, na mesa. Eu só falo quando eu tenho que falar mesmo, quando alguém dirige a palavra pra mim, mas a maior parte do tempo eu estou assim (interpreta, olhando de um lado para o outro, como se observando pessoas), olhando pra cada um e delirando nessas coisas, comparando, pensando a respeito. Aí o narrador coloca uma situação e eu penso: o que ele quer com isso? “Você encontra um buraco no chão...” bem, será que ele quer que a gente enfie a cabeça dentro ou é pra gente passar direto? Eu fico pensando nisso, por que ele está dizendo isso? Porque também tem a parte do narrador: o que ele quer quando ele propõe uma situação?

Entrevistadora: Então você também reflete bastante a respeito da dinâmica do jogo, das pessoas...

Rovena: É, porque minha cabeça é que nem um iPod: tem multitasking<sup>63</sup> em baixo! Fica um monte de coisas rodando ali atrás, programas no fundo, a

---

<sup>63</sup> Multitasking – Capacidade de realizar várias tarefas ao mesmo tempo.

memória RAM fica fritando. Eu fico pensando em várias coisas. Eu to aqui conversando com um cara na minha frente e eu consigo ouvir a conversa do outro e saber o que o outro da cozinha está falando.

Isso eu aprendi com Live, a despregar partes da mente pra prestar atenção. Eu uso isso no meu serviço também, o pessoal fica louco. (Interpretando) “Puts, você está digitando aí, porque você não faz isso ao invés de dar palpite na conversa dos outros?” Ai, eu não pude deixar de ouvir! (rindo) Eu to concentrada nisso, mas meu ouvido tá concentrado aqui!

Entrevista: Você mencionou de isto ter se desenvolvido no live, como é que foi isso?

Rovena: Porque no live você tinha duzentas pessoas vestidas de preto, numa sala escura, fazendo uma séria de coisas. Há qualquer momento alguém podia te apunhalar pelas costas, você percebe? Podia por você na berlinda e a culpa de alguma merda bem grande ia ser sua. Você tinha que prestar atenção em tudo.

Eu pelo menos comecei com uma personagem que, ai, muito chata. Já era uma personagem pronta, de um “plot” já criado pra ela. Eles estavam procurando um jogador pra essa personagem, ela precisava existir. Eu topei. Só que eu não sabia que o problema atrás dela era tão grande. Era gente que queria me matar de um lado, era gente da minha própria linhagem que queria me matar do outro. O problema estava muito feito. Nossa, eu tava ferrada.

Então eu chegava lá, com meu namorado da época, e ele ia pra um lado e eu: “e agora, eu to sozinha no meio de bando de leão, o que eu faço?” aí um estava conversando ali e eu ficava perto, porque assim, você tem disciplinas em Vampiro que você pode usar. *Auspícios*<sup>64</sup> é uma delas. Você pode usar *Auspícios* pra ouvir uma conversa. Só que você tem que gesticular que você está usando uma disciplina, você faz um gesto pra mostrar que você está

---

<sup>64</sup> *Auspícios*: Disciplina de Vampiro: A máscara, descrita como uma percepção extrassensorial.

usando essa disciplina. Então eu não queria chegar lá, ouvindo a conversa, mas eu ficava mais ou menos perto assim, sabe? (Interpreta, se aproximando, como se prestando atenção aos arredores) Realmente ouvindo a conversa. Sem olhar pra pessoa, a pessoa não reparava que eu estava ouvindo ou que eu podia usar aquilo, mas eu estava. Só que ao mesmo tempo eu tinha que reparar onde meu namorado tava, se tinha algum “urubu”<sup>65</sup> atrás de mim, porque ele era morto de ciúme, não podia chegar um homem perto de mim. Eu tinha que prestar atenção se tinha um cara vindo na minha direção, onde ele estava pra chamar ele ou correr pra em baixo da saia dele e ouvir a conversa dos outros, que podia ser interessante pros meus próprios “plots” que eu tava criando. Ah, e correr atrás da minha senhora, que eu tinha que ficar bajulando ela. Aí eu aprendi meio que a dividir a minha mente pra prestar atenção em muitas coisas. Então quando a gente está jogando em um apartamento pequeno é muito fácil saber onde cada um está e o que cada um está falando. Eu simplesmente escuto e aí eu resolvo qual das conversas eu vou responder primeiro.

Entrevista: Você jogou esse live com um personagem pronto, como é isso?

Rovena: É meio que um teatro, alguém te deu um papel. Só que é um teatro de improviso, porque a partir do momento que você ganha um papel de uma personagem pronta, que já foi definido uma personalidade, que já te falaram como ela é, como ela reage, o que aconteceu, “blá, blá, blá”, a partir daí você pode improvisar em cima, mas não pode sair muito daquele foco do que ela é. Então é mais parecido com um teatro do que com um jogo de RPG mesmo que eu pude criar meu próprio personagem. Eu tinha que pensar o tempo todo nos “plots” em que ela estava envolvida, querendo ou não. Mesmo porque minha cabeça estava na bandeja, só faltava alguém cortar. A faca estava descendo! Você fala: “Ai meu Deus, minha batata está assando! Que hora que queima?”. Era assim o tempo todo. Joguei um ano ou dois desse Live.

---

<sup>65</sup> “Urubu”: Maneira de se referir a outros jogadores do sexo masculino que, aos olhos do ex-companheiro da entrevistada, poderiam estar interessados nela.

Entrevistadora: Bem, vou tentar fazer de novo um resumo do que eu estou entendendo, pra você falar se está certo ou não. Eu percebi, primeiro, que o live te ajudou a ter outra atenção. Que é bem diferente pra você jogar com uma personagem que você criou do que uma personagem já criada, já pronta. Já pronta é um teatro, não um RPG.

Rovena: É muito diferente. Não que eu não goste, eu aceito, mas é muito diferente. Parece um papel mesmo, que você está interpretando. Ele tem uma diretriz que não é a sua, percebe a diferença? Quando você cria o personagem, você pode dar uma diretriz pra isso. Quando outra pessoa criou a personagem e você vestiu, a diretriz é da outra pessoa.

Eu joguei outro Live, que infelizmente acabou, mas que eu gostava muito, que era do meu Narrador atual, que onde eu passava... (pensa) eu estava em off procurando comida! Onde eu passava todo mundo ficava me olhando pra saber se alguma coisa ia acontecer! “Lá vem ela!” sabe, assim? E eu “gente, para de me olhar, eu estou procurando comida! Eu estou em off!” eu ficava besta, eu falava: “tá todo mundo me olhando!”. Mas eu criei uma personagem pra ser fora do padrão do clã e tal. Era Vampiro. Eu tinha criado uma Tremere<sup>66</sup> e ela não era o estereótipo. Eu odeio jogar com estereótipos, “by the way” (a propósito), qualquer tipo. Então ela era muito insana. Eu tinha pegado uma disciplina que simplesmente era pra tacar fogo em qualquer um que aparecesse na minha frente. Vampiro e fogo, você sabe que, belezinha, não combina né? Então o pessoal falava “Pronto, ó o lança-chamas, tá passando, em quem que ela vai atirar?”. Era assim. E eu queria jogar normal, não tinha vontade de matar todo mundo, mesmo porque se matar todo mundo não ia ter Live. Mas tinha gente que merecia. Dá vontade de ai, nossa, esse está na listinha de quem vai virar “barbecue”<sup>67</sup>. Tinha lá: número 1, Fulano, número dois, Cicrano, número 3, Beltrano. E assim vai. O churrasco. Quando vai ser o churrasco? Tá aqui a lista. O pessoal ficava meio impressionado!

---

<sup>66</sup> Tremere – Um dos clãs possíveis de serem adotados pelo personagem no jogo Vampiro: A máscara.

<sup>67</sup> Barbecue - Churrasco

Eu gostei muito de jogar com essa personagem! Terrivelmente! Justamente porque ela não era o estereótipo do clã.

Entrevistadora: E como é isso de um estereótipo?

Rovena: Então, tem certos padrões que... O próprio jogo traz certos padrões de personagem. Ideias mesmo, dentro dos livros. Personagens prontos pra você usar, esse tipo de coisa. Esses são os estereótipos. No caso dos Tremeres, eles são muito leais a uma hierarquia dentro do clã. E minha personagem: “hierarquia? Quem?”. Ela só seguia, ela só aceitava e só obedecia a hierarquia quando era interessante pra ela. Ela não estava nem aí. Ela favorecia quem era interessante pra ela e ela aceitava o mando de quem fosse interessante pra ela. Tanto que eu tive problema na cidade de São Paulo com o príncipe. Falei: não aceito você, você é um besta. Falei: você é ridículo, não sou obrigada, tá? Fala com “meu face”<sup>68</sup>, porque comigo você não vai falar. Mais ou menos assim. E eu tive problema com ele o Live todo, tanto que eu fui obrigada a por no barbecue “príncipe fulano de tal”. Primeiro da lista.

Entrevistadora: Então é diferente jogar um Live com um personagem que você criou do que um personagem já pronto. E, também, você gosta de explorar coisas fora do que é trazido no livro, fora do que...

Rovena: Do que é esperado! Apesar de que assim era legal porque tinha eu, tinha um outro Tremere que era muito “low profile”<sup>69</sup> pra estar em qualquer classificação e tinha uma outra Tremere que ela era o estereótipo do clã. Então era eu, que era totalmente o oposto, e ela. E a gente ficava se batendo de frente o tempo todo. Esse tipo de coisa também era legal, porque além de eu estar enfrentando a cidade inteira e o príncipe, eu tinha que enfrentar a bendita da Tremere que ficava na minha aba. “Sai de mim, encosto! Para de me perturbar” (rindo), sabe, essa coisa? Eu detestava, mas, ao mesmo tempo, eu

---

<sup>68</sup> Referência ao Facebook, uma rede social online, no sentido de se falar com uma representação e deixar a jogadora em paz.

<sup>69</sup> Low Profile – Pessoa que não chama a atenção.

gostava, porque isso era divertido, ter que aturar aquela criatura lá. E eu não tinha problema nenhum em “off” com ela. Estava nem aí pra mim, não cheirava e nem fedia como pessoa. Não conhecia muito, beleza. Nunca foi minha melhor amiga, esquece. Só que a personagem dela era um pé no saco. (Interpretando) “Ai, eu vou morrer, vou enforcar essa mina!” e não era por causa dela, era da personagem dela.

O Live foi muito legal, enquanto eu joguei. É que as coisas que acontecem em “off” acabam com a situação. Fiz um monte, causei! Porque eu arrumei um namorado que era de uma cidade que estava fora do Live, porque eles causaram no Live. Aí eu tive que sair, porque eu estava namorando esse cara, “whatever” (tanto faz). Aí você perde a diversão por causa do “off”. Eu falei: droga! Mas logo depois também o Live acabou, não demorou muito. O povo não jogou muito mais tempo.

Entrevistadora: Então quando você faz uma personagem, você gosta de se dedicar a criar ele, você pensa também na história do estereótipo, podendo também se colocar em outro olhar. Dá pra perceber também a relação com os outros jogadores, também usando essa parte em “off” quando você vai na mesa jogar, também tem uma relação com as pessoas ali, não só com o jogo. E tem também essa coisa de você preferir criar a personagem, do que só interpretar.

Rovena: Bingo! É isso, basicamente é isso. Eu gosto muito de RPG, desde que eu comecei, fiquei muito “vício”. Acho que quando eu começava a jogar muito MMO, meu terapeuta dizia “Ih, ela não tá bem!”. E eu já gastei muito dinheiro, muito dinheiro, com MMO. Coisas assim de estourar o limite do cartão de crédito. Dava pra comprar três dolls<sup>70</sup> com isso. Imagina o tamanho do vício! Mas aí você para e pensa, não que eu me desculpe, mas naquele momento era como se eu estivesse precisando daquilo.

---

<sup>70</sup> Ball Jointed Dolls – Bonecas orientais articuladas feitas de resina.

Eu tenho um problema sério com jogo online, é muito viciante pra mim. Principalmente se tratando de RPG, que você definir pra onde você vai, você anda livremente, mata o NPC que você quer, mesmo precisando dele depois.  
“Matei! Droga...”

Entrevistadora: Quer acrescentar mais alguma coisa?

Rovena: Acho que não, tem mais alguma pergunta?

Entrevistadora: Acho que não, dá pra encerrar.

## Anexo IX – Tabela de explicitação de sentido da segunda entrevista

| Fala   | Explicitação de Sentido   |
|--|---|
| Aquecimento: Conte-me sobre um personagem seu de RPG   |   |
| <p>Rovena: Bom, eu já jogo RPG há um zilhão de anos e eu já criei inúmeras personagens, na real eu acho que a parte mais legal pra mim é justamente fazer isso. Não sei, quando eu to criando uma personagem, isso desde 1994, eu já gostava... Eu não jogava RPG ainda, porque eu não tinha achado ninguém pra jogar, mas eu já criava personagens de Vampiro: A máscara. E assim, eu criava a personagem, criava uma história pra ela, porque a ideia é que ela fosse bem consistente, então ela tinha que ter uma personalidade, incluindo defeitos. Porque assim, na verdade, quando comecei eu basicamente me punha. Então eu colocava meus próprios defeitos, as minhas qualidades, tudo que o meu personagem configurava. Eu fui aprimorando isso. Hoje em dia eu consigo criar um personagem que não tem nada a ver comigo. Antes era muito difícil. Eu sempre tinha esse foco no eu. O que eu ia colocar ali pra parecer comigo? Porque eu queria ser</p> | <p>Fala sobre como sempre gostou de criar personagens e conta de um primeiro momento, em sua vida, no qual criava personagens que pudessem representá-la em uma situação que gostaria de viver.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>aquilo. Principalmente quando eu jogava Vampiro porque eu queria ser uma vampira. E, também, a maioria do pessoal que jogava naquela época tinha esse delírio coletivo de “nós vamos nos tornar vampiros, nós temos que sair à noite”. Eu passei muitos anos sem tomar sol, acordando só seis horas da tarde, sabe? Aquela coisa básica! Hoje ainda faço isso, mas por causa de outras histórias. Nossa, delirava.</p> |   |
| <p>O pessoal quando começa a jogar RPG acaba vivendo isso. Eu não fui exceção dessa regra. Eu acabei criando até chegar num nível que eu gostaria de ser aquela pessoa. Por isso hoje em dia eu crio personagens diferentes de mim, pra mudar. Mudar quem eu sou.</p>   | <p>Percebe isso como algo comum a jogadores iniciantes e traz um segundo momento, no qual a entrevistada cria personagens diferentes dela.</p>  |
| <p>A minha última personagem é uma clériga. Eu nunca joguei de clériga. Eu to sofrendo horrores, porque eu não sei quando eu tenho que soltar magia, pra dar um buff em alguém ou pra curar alguém ou pra fazer qualquer coisa. Em outros tipos de jogos, tipo MMO, eu sou excelente spell-caster, mas pra jogo de mesa: esquece! Eu sou horrível.</p>  | <p>Apresenta uma dificuldade em lidar com sua personagem mais recente, que a coloca numa posição nova, que está desacostumada no RPG de mesa, ainda que tenha vivenciado posições semelhantes online.</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p>Entrevistadora: E como é pra você essa mudança de você a principio criar um personagem próximo e agora algo muito diferente? Eu estou entendendo que você queria antes estar naquele papel e agora você está criando alguém que é diferente, outra pessoa, é?</p> <p>Rovena: Eu acho que é uma questão de ponto de vista, porque agora... (pensa). Antigamente eu queria me ver de outra forma, hoje eu quero ver com outros olhos a minha pessoa, por exemplo, ou outras coisas, outra realidade. Me colocar mesmo no corpo de outra pessoa, com os olhos de outra pessoa e através disso reagir como outra pessoa reagiria, pessoa esta que não sou eu. Ter outro tipo de julgamento, por exemplo. Só que eu aprendi isso com o tempo. Eu tenho 31 anos hoje. É diferente de quando eu tinha 14, quando eu comecei. Você percebe a mudança, você vai se colocando em determinados pontos de vista. Primeiro é o seu, você ali estrito. Depois vem “ah, isso que eu não gosto em mim... ah, acho que vou deixar essa parte”. Você dá outro passo. Imagina uma mesa redonda: você vai sentando em vários lugares</p> | <p>Compara o segundo momento com o primeiro, apontando um desejo atual de experimentar outros modos de ser, outras “posições”, outros pontos de vista.</p> |
|---|--|

|  |  |
|--|--|
| <p>para olhar uma coisa que está no centro. Hoje eu estou sentando do lado oposto do que eu sentava antes, que era eu antigamente. Eu estou tentando sentar cada vez mais longe. Logo mais eu estarei sentando no canto da sala olhando pra mesa e pra todas aquelas pessoas (rindo), entendeu? É a ideia de você criar um personagem de RPG justamente pra você ter a experiência de viver outra realidade.</p>   |  |
| <p>Questão desencadeadora: Como é, pra você, criar um personagem de RPG de mesa?</p>   |  |
| <p>Rovena: É tão complexo porque eu passo muito tempo criando, fazendo histórias. Assim, basicamente: “Eu nasci em... quando eu era criança eu fiz... eu gostava, eu sonhava em ser” sabe? Escrevo horrores, muito. Até gastar aquilo. Até cobrir todos os aspectos da personagem. Até personagem de outro jogo, (pensa) de Skyrim, por exemplo! Eu criei a personagem e pensei: poxa, ela aparece do nada, não tá com nome na lista... Quem ela é? Aí pensei, poxa, ela podia ser uma pessoa assim... Bem, comecei a delirar em</p> | <p>Coloca o processo de criação de personagem como reflexivo e de dedicação.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>cima (riso). Se ela fugiu de não sei o que e aí aconteceu... E aí vai! Aquele negócio começa a ampliar! Parece um Katamari ! Vai pegando coisa! Vai grudando e aumentando! Mais ou menos isso. É assim, mesmo em outros jogos, não só o RPG de mesa. Eu fico pensando na personagem, no que tem em volta, sabe? Dentro daquela cosmética!</p>   |   |
| <p>Entrevistadora: Parece algo de bastante dedicação, então.</p> <p>Rovena: É bem intenso. É, tem gente que faz muito nas coxas. Eu gosto de fazer a história mesmo. Fazer uma história bem consistente.</p>   | <p>Reforça apreciar este processo.</p>  |
| <p>Entrevistadora: Mas o que é uma história consistente?</p> <p>Rovena: É você pensar, realmente, nas minúcias do personagem. Por exemplo... Comparando com a sua realidade, de fato, da própria pessoa: a pessoa acorda todos os dias, ela tem que trabalhar, ela tem que comer, o que ela gosta de fazer, etc. Eu penso nisso quando eu crio minha personagem, no dia-a-dia dela. “Poxa, hoje ela acordou de mau-humor”! Eu costumo usar isso inclusive no jogo.</p> | <p>Traz uma importância para o pensar os detalhes durante a criação do personagem, reforçando a reflexão no processo.</p> |

“Hoje ela está de TPM”! Você não vê em RPG de mesa, medieval, D&D mesmo, mulher personagem de TPM! Você só vê a jogadora, a personagem você não vê. Não tem menstruação, toda aquela coisa? Eu fico pensando: tem que ter. Eles não são anormais, eles são humanos! A não ser que você jogue com outra raça, aí... Elfo tem menstruação? Elfo tem pelo na bunda, vai saber. Agora, quando o personagem é humano, eu penso que é tão próximo que tem que ter dia de TPM e quando eu acordo naquele dia eu interpreto isso naquele jogo. Eu posso estar de boa como jogadora fora do jogo, agora, se dentro do jogo eu decidi que eu vou implicar com os caras, porque na mesa que eu jogo eu sou a única mulher, então penso: hoje eu vou implicar com todo mundo! Quero ver o que eles vão fazer! Aí eu começo (interpretando irritação): “Vocês não vem falar comigo, porque hoje eu não quero nem saber! Tá o inferno a minha vida, eu quero que vocês vão embora...” começo a falar um monte! E os caras: “que é isso”? (responde) “TPM”! Então eu basicamente interpreto essas coisas, porque faz parte. Isso deixa

|  |  |
|--|--|
| <p>consistente, isso traz uma personalidade única da personagem. Então eu gosto de colocar esse tipo de detalhe, é isso que eu chamo de consistência. São essas minúcias, é você detalhar o máximo possível da vida da personagem.</p>   |  |
| <p>Entrevistadora: Você comentou que você gosta de usar os personagens pra experimentar outros olhares, experimentar outros pontos de vista, outras formas de ser... Como é isso?</p> <p>Rovena: (Pensa) É simplesmente você sair do seu corpo. Possuir o corpo de alguém. Como se fosse. Tentar ver como aquela pessoa veria. Oh! Fiat Lux! Gostei! (risadas)</p>   | <p>Coloca a experiência de jogar com personagens diferentes quase como uma experiência corpórea, de ver por outros olhos e viver em outro corpo.</p> |
| <p>Entrevistadora: Parece alguma coisa realmente impactante. Parece ser uma coisa que tem um efeito diferente, essa sensação de ser outra pessoa, de estar como outra pessoa...</p> <p>Rovena: É, não sei se é impactante. Eu to mais ou menos acostumada. Eu sou extremamente volátil. Pra mim, mudar da água para o vinho, da noite para o dia, é muito fácil! Assim, uma pessoa regular, que não seja eu e as minhas maluquices, jogando RPG,</p> | <p>Coloca estar acostumava a ver de outra maneira, a esse experimentar olhares.</p>  |

|   |  |
|---|--|
| <p>realmente, fazê-la ter outros olhos. E dependendo do que o narrador coloca em uma situação, isso realmente pode causar certo impacto.</p>  |  |
| <p>Por exemplo, a gente tava jogando uma mesa de um cenário... Bem, um cenário “custom” vai, ele não é padrão, ele é um cenário particular que nosso narrador criou. Ele é baseado em d20, né? Dungeons and Dragons. A gente tinha que ir num castelo, agora eu não lembro... Um castelo dentro de um abismo infernal, cheio de monstros. Só que no começo da aventura eu disse: gente, acho que a gente precisa comprar um pé de cabra pra por na nossa backpack. Aí o pessoal: “ah não! pra que pé-de-cabra”? A gente começa a jogar umas dez da noite e acaba umas seis da manhã, passa a madrugada jogando. No final da situação, quando estava já bem claro o dia, o narrador descreveu uma cena na qual chegou um soldado e derrubou o castelo com um pé-de-cabra, que estava bem na beirada do abismo de lava! Eu falei: “Que baita sacanagem! Não é possível que fizeram isso comigo! Eu falei!” aí fiquei insistindo! Hoje em dia faz parte do kit do mochileiro feliz você ter um</p> | <p>Conta sobre uma situação de jogo que proporcionou uma experiência importante para o grupo e para ela como jogadora, afetando jogos seguintes.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>pé-de-cabra, entendeu? Aquilo modificou. O pessoal não queria levar em consideração, mas eu falei.</p>   |   |
| <p>Eu sempre joguei de ladino, então eu sempre fui uma pessoa de ter muitos instrumentos porque eu tenho que fazer tudo. Jack of all trades ! Você tem que resolver todas as situações, independente do que seja! Eu falei: beleza, eu acho que a gente precisa ter um pé-de-cabra. A gente nunca usou aquilo! Eu pensei: poxa, podia ser interessante, já pensou se acontece alguma situação? Aconteceu. A gente não tava esperando. O pessoal (arregala os olhos, imitando os colegas) fez aquela cara de Barbie na caixa.</p> <p>Entrevistadora: Você estava jogando como ladino então?</p> <p>Rovena: Não, eu estava jogando como duelista... É uma classe de guerreiro. Não sei direito, mas usa destreza no lugar da força, meio estilizado. Foi uma aventura one-shot.</p> <p>Entrevistadora: Então a sua “expertise” de ladra deu uma ajuda?</p> <p>Rovena: (Ri) É, deu a ideia pro narrador, né? Não pra gente que não</p> | <p>Sua experiência como jogadora aparece como iluminadora de necessidades e possibilidades de novos personagens, mesmo quando não pertencem a uma mesma classe.</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p>quis pegar a droga do pé-de-cabra! Hoje em dia faz parte do kit do mochileiro feliz! A gente gasta uns golds a mais com isso!</p>  |  |
| <p>Entrevistadora: Não sei se eu estou entendendo, mas parece que essa coisa da tua bagagem dos outros personagens também dá bagagem pro seu personagem atual.</p> <p>Rovena: Influencia. Porque por exemplo eu sei com o personagem o que funcionou e o que não funcionou das outras vezes. E aí o que não funcionou, o que foi chato de aguentar, o que o pessoal realmente não gostou, eu já não interpreto aquilo. Eu joguei de dragão... Eu já fiz de tudo. A maior loucura. Só que deu uma briga nessa mesa de dragão, porque tinha outro cara e ele queria ser... Ele queria ser rei-das-galáxias! E aí eu estava jogando de dragão, só que ninguém sabia. Isso era entre eu e o narrador. Quando o pessoal descobriu esse cara em particular ficou muito revoltado! Porque ele achava que ele era “o tocha” e aí viu que eu comia ele com farinha de trás-pra-frente né? E eu “haha”! Aí deu confusão, a mesa acabou. Bem, eu</p> | <p>Coloca a experiência com personagens anteriores como importantes para manter uma harmonia com o grupo de jogadores.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>também voltei a tomar Rivotril pra tentar dormir, aí não fazia sentido eu tomar Rivotril e ficar acordada jogando a madrugada inteira, percebe? “Ah, não” eu falei “vou parar, vou sair da mesa, desencana...”.</p>   |  |
| <p>Entrevistadora: Como é isso de os outros jogadores interferirem, de certa forma, na criação do personagem?</p> <p>Rovena: Quando você joga num grupo eu acho que assim (pensa)... Tem aquele jogador egoísta que quer fazer o que ele quer e ponto. E a gente convive muito com isso. Os outros jogadores procuram colocar personagens que sejam úteis, que se complementem, pra que o jogo flua. Eu falo assim: a gente joga a favor do narrador. A gente não joga contra. Tanto que o nosso narrador não fica querendo matar a gente a cada segundo. Só que, por exemplo, tem um jogador, na nossa mesa atualmente, que fez um personagem que ele queria, do jeito que ele queria e ele está totalmente “away”. Ele não consegue estar junto, se integrar. Isso dificulta muito. Porque assim, eu conheço o outro jogador e o outro</p> | <p>A criação de personagem aparece como algo que envolve um olhar para os outros jogadores, uma compreensão e um cuidado com o grupo. O RPG de mesa em si é colocado como atividade fundamentalmente de grupo.</p> |

jogador. Eu sei como eles vão agir e que tipo de personagem eles vão criar, por conta de como eles são como pessoas. Aí tudo bem, beleza. Tanto que, nessa mesa agora, estava faltando um clérigo. A gente podia jogar sem clérigo, só que ia ficar mais difícil, então eu falei: “beleza, eu faço um clérigo”. O pessoal sabe que eu não sei jogar de clérigo, mas como ninguém se candidatou, eu falei “tá, eu faço o clérigo”. Justamente pra ajudar. Porque a gente está jogando em grupo. Se você quer jogar sozinho você senta na frente do seu videogame. Você não joga RPG, ainda mais RPG de mesa. Porque MMO você está lá. Dane-se! Você pode jogar com outras pessoas ou não. Agora, o RPG de mesa você está interagindo fisicamente com outras pessoas, elas estão te vendo, te ouvindo, você está vendo e ouvindo elas. É isso daí: se você não está a fim de jogar com outras pessoas, desculpa: RPG de mesa não é pra você. É assim que funciona.

Então quando eu começo a criar uma personagem eu penso no que o grupo está precisando, em termos de classe. Então tá! É essa classe? Bem,

|  |   |
|--|---|
| <p>se ela é uma clériga ou ela é uma clériga do mal ou ela é uma clériga do bem. Aí então eu escolho ser do bem. Eu vejo: esse daqui é lawful neutral, esse daqui é lawful good. Eu vou ser lawful neutral, porque eu quero ter um domínio do mal, mas ela tem uma tendência mais pra boa do que pra ruim. Aí nisso, depois que eu defini qual vai ser a tendência dela, o que ela vai seguir ou a linha moral, ética, essas coisas, aí eu vou pensar: tá, como é que ela é? Aí eu começo toda aquela confusão: monto o esqueletinho, monto pele, monto o cabelinho, corpinho, roupinha. Aí tá bom: o que ela faz? Sabe? Aí eu começo a pensar na personalidade. Onde ela vive? Com quem que ela convive? O que ela sabe? Passo por passo. Isso sentada na frente do computador, escrevendo.</p> |   |
| <p>Entrevistadora: Vou falar um pouco o que eu estou percebendo do que você está me falando: estou sentido que é uma coisa que mudou bastante. Antes você criava bastante voltado pra ser você, ou você naquela situação e agora você quer experimentar novos olhares. Mas é uma coisa que está ligada ao coletivo, a prestar atenção,</p>   | <p>Reafirma sua dedicação ao processo de criação de personagem e o cuidado com os outros envolvidos no jogo, como o Narrador.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>ter um cuidado com a necessidade do grupo, o que é uma coisa que você está já acostumada a fazer, que você se dedica bastante, mas já tem experiência. E que seus personagens te dão, como jogadora, um novo olhar toda vez que você vai criar um personagem novo.</p> <p>Rovena: Exato. É isso mesmo. Tem jogador que não se dedica tanto. Ele faz lá! E não digo que fica melhor ou pior que o meu. São personagens diferentes. Eu gosto de passar mais tempo. Nosso narrador inclusive falou: “eu estou me dedicando a essa aventura. Eu gostaria que vocês se dedicassem a ela tanto quanto eu”. Tanto que, basicamente a história da minha personagem... Como eu escolhi uma clériga de uma religião específica que ele já tinha criado um NPC pra isso, ele pegou a minha clériga e falou: então é você. A história já estava pronta, eu não precisei me preocupar com isso. Quem fez foi ele na verdade, não fui eu, essa última personagem. Então não precisei me preocupar com isso.</p> |  |
| <p>Entrevistadora: E como foi isso? Não</p>  | <p>Conta uma situação de construção de</p> |

se preocupar com essa parte...

Rovena: Por um lado foi muito fácil. Eu falei: calma! Você está me falando muita coisa e eu não sei se meu facebook vai salvar tudo isso! Eu preciso anotar! Mas, assim, ele estava falando coisas e eu falava: “ah, mas eu tinha pensado nisso, eu posso colocar?”. A gente foi mais ou menos que montando, adequando um pouco as coisas. Tanto que teve umas coisas que ele não quis que eu colocasse. Ele falou: “ah, não. Isso você pode tirar que eu não vou autorizar.” (faz cara de triste) Droga! Mas eu tinha que tentar né? Se não... Mas, assim, a gente foi adequando um pouco. Por um lado foi mais fácil, porque uma pintura geral já estava feita. Eu só fui colocando um pouco de sombra aqui, um pouco de luz ali, uma textura. Pra ficar mais com a minha cara. Mas a pintura já estava praticamente pronta.

Entrevistadora: É interessante, você fala bastante da pintura, de montar. Parece ser uma coisa bem criativa.

Rovena: Pra mim na verdade é muito visual, se você quer saber. E acho que é porque eu sou uma pessoa

personagem na qual ela e o Narrador dialogavam e montavam juntos a personagem.

|  |   |
|--|---|
| <p>muito visual.</p>   |   |
| <p>Entrevista: Então você vai visualizando o personagem?</p> <p>Rovena: Vou! (Ri) Literalmente visualizando! Antes de jogar eu já sei... Tanto que, na hora que a gente vai começa, a gente tem que descrever o personagem: como ele é, que tipo de roupa ele costuma usar... Eu descrevo, assim, como seu estivesse vestida. É muito fácil. Eu sei dizer se ela tem uma cicatriz, uma espinha. O pessoal fica besta! Eles falam: “Nossa, mas você perde muito tempo com isso!” e eu falo “não, é muito legal! É a parte melhor que tem do jogo, criar personagem!”.</p> | <p>Reafirma o prazer no processo de criação de personagem e coloca essa criação como algo visual para si.</p>   |
| <p>Entrevistadora: Pra você a melhor parte é a criação de personagem mesmo?</p> <p>Rovena: Acho que é. Eu me distraio muito com isso. O pessoal gosta mais de interagir. Eu já joguei com grupos que gostavam de matar, morrer, pilhar. Não gosto. Esquece. Meu negócio é resolver quebra-cabeças, é investigar coisas, é ter um plot muito macabro, que interliga com vários outros... Eu gosto de uma coisa bem</p>  | <p>Reafirma o prazer no processo de criação de personagem, comparando-o com outros aspectos possíveis de jogo, como interação e combate. Parece prazeroso, além da criação de personagem, a vivência da história.</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>complexa. Entrar numa dungeon e ficar matando monstro? Sem chance. Pra mim não rola.</p>   |   |
| <p>Rovena: Eu me prendo muito pouco na planilha. Eu quase não rolo o dado num jogo. Primeiro eu pergunto pro narrador: dá pra observar alguma coisa sem rolar? Se ele fala “rola o dado” aí eu rolo. Se não, “Ah, você percebe...” e já descreve. Me economiza, eu quase não rolo o dado. A não ser que você tenha um encontro, sei lá, de determinados monstros. Aí você precisa rolar iniciativa, todo aquele processo básico, quem vai primeiro, organiza os turnos, aí você vê o RPG mesmo acontecendo. Mas eu gosto muito mais do role play da coisa, de interpretar, do que ficar rolando e gastando ponto.</p> | <p>Reafirma a preferência pelos aspectos de narrativa (história, personagem) em relação aos aspectos técnicos do jogo (planinha/ficha, dado).</p>             |
| <p>Entrevistadora: E como é interpretar o personagem? Você menciona isso várias vezes, a TPM e tal, como é isso da interpretação?</p> <p>Rovena: Eu procuro mudar até minha voz pra fazer. Dependendo de acordo com a idade do personagem. Como é</p>   | <p>A interpretação aparece para a entrevistada através de um processo de reflexão, também como uma maneira de experimentar outros olhares e modos de ser.</p> |

medieval a gente tem sempre 14, 15 anos, então eu tento pensar como uma adolescente. Eu mudo a voz, eu sou um pouquinho mais meiga, mais (interpretando) “ai! não me pegue!”, sabe? Mais bobinha, dependendo da classe também. É difícil eu jogar com personagem que seja muito sério. A não ser que ela seja muito suspeita, tenha uma coisa muito macabra no fundo. Mas aí isso faz parte da história, aí eu mantenho aquele suspense. Se não ela é uma adolescente mesmo, como tem que ser, vivendo uma vida de adulto, porque falando na era medieval uma pessoa de 14 anos já era um adulto. Então é nesse tipo de coisa que eu prefiro pensar. Mesmo que seja fantasia medieval, as pessoas são pessoas. Isso que eu prefiro pensar. Então quando eu estou interpretando eu mudo a voz, eu uso trejeito. Às vezes a gente fica sentado muito tempo, então o pessoal começa a jogar em pé. E, quando a gente começa a jogar em pé a gente começa a se mexer de acordo, fazer toda a parafernália.

Como eu já joguei Live bastante tempo eu também tenho esse tipo de

|   |  |
|---|--|
| <p>experiência de ser outra pessoa realmente, inclusive caracterizada mesmo.</p>  |  |
| <p>Entrevistadora: Como você se sente sendo outra pessoa? Pensando como outra pessoa, sendo o personagem...</p> <p>Rovena: Ah, eu acho legal. Assim, as pessoas tem muita dificuldade de se desprender do seu ego, sabe? Eu acho isso tão legal. Não sei, é diferente pra mim. Seria muito interessante se as outras pessoas pudessem olhar pelos olhos dos outros, porque quanto mais gente olhando pelos olhos dos outros você percebe que menos gente julga. Começa a entender como as outras pessoas pensam ou as motivações dos outros...</p> <p>Eu procuro, quando eu estou jogando RPG, eu procuro pensar qual a motivação da minha personagem, não a minha.</p> | <p>Traz as vivências no RPG com ampliadoras do horizonte de compreensão, novamente, como uma experimentação de outros olhares.</p> |
| <p>Entrevistadora: Então também parece uma forma de entender as outras pessoas na vida mesmo.</p> <p>Rovena: Ah, a minha cabeça abriu bastante. O pessoal acha que RPG é coisa de louco. Eu não sei. Bom, eu</p>  | <p>Coloca o RPG como uma alternativa a outras formas de diversão, sendo o primeiro percebido como enriquecedor.</p>                |

|   |  |
|---|--|
| <p>sou louca, eu sou Rpgista, tanto faz, pra mim é tudo igual. Fica na mesma, manja? Não muda. As pessoas julgam demais. Eu acho que se elas tivessem outro tipo de experiência, de se colocar em outra pele, a maioria das pessoas que julgam muito iria parar com isso. É que ninguém tem tempo pra uma distração coletiva com os amigos. O pessoal quer encher a cara e acha que isso é “uhu”! Eu prefiro ficar “nerdiando” mesmo.</p>   |  |
| <p>Entrevistadora: Então você sente que essa coisa de se colocar no lugar do outro, que pensar de uma maneira diferente, é uma coisa que as outras pessoas poderiam aproveitar também?</p> <p>Rovena: Eu acho enriquecedor. Poderia não ser através do RPG, apesar de que o preconceito que as pessoas têm com o RPG eu acho muito besta. É só jogo. É claro que tem aquelas pessoas que deliram e tal. Sempre vai ter. Eu também já fui assim. Isso passa.</p> <p>Graças a Deus a gente vira adulto, porque ser adolescente o resto da vida ninguém aguenta. Você iria querer sair do seu próprio corpo.</p> | <p>Traz a ideia de um certo preconceito social com o RPG e coloca a indiferenciação entre personagem/pessoa como algo vinculado a necessidade de amadurecimento e que, mais tarde, pode vir a trazer benefícios, como a compreensão de outros pontos de vista.</p> <p>Aponta esse experimentar outros olhares no RPG como algo semelhante a uma terapia.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>Então graças a Deus você cresce, porque quando você cresce você muda a sua forma de pensar. Então assim, as pessoas que viajam quando elas são adolescentes, que querem ser vampiros, lobisomens, sei lá o que... Eu acho que, se elas depois que crescerem usarem esse tipo de visão de “poxa, se eu estivesse na pele dessa pessoa eu reagiria dessa forma” ou “por que essa pessoa tá agindo dessa forma? qual a motivação que ela tem?” eu acho que seria muito rico.</p> <p>Mesma coisa que eu falo: gente, tá com problema? Faz terapia. (Interpretando) “Ah, mais eu não sou louco!”. Mas, terapia não é pra quem é louco. É pra resolver um problema. Mas as pessoas não acreditam, elas acham que eu estou tirando sarro. Eu falo “não”. Ou faz terapia ou joga RPG, uma das duas coisas. É ótimo.</p> |   |
| <p>Rovena: É, é que eu não faço mais terapia, já fui liberada. Mas as duas coisas são muito boas. Por sinal, RPG era um dos focos da minha terapia. Meu terapeuta vivia me perguntando a respeito! (Interpretando) “E aí, vai jogar hoje?” Vou, vou jogar.</p>   | <p>Traz o RPG como parte integrante de sua vida, sendo discutido inclusive em terapia e também como um espaço de socialização positivo ao olhar do terapeuta.</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p>Entrevistadora: E como era isso? O RPG ocupava também outros lugares...</p> <p>Rovena: Eu não sei, acho que ele ficava curioso pra saber. Acho que era mais o fato de como eu reagia. Porque assim, duas coisas. Uma: no meu caso isolamento social é muito ruim, então quando eu saia pra jogar RPG, (ri) ele falava “Ah, legal, você vai ficar o fim de semana fora?” e eu: “Vou, vou ficar o fim de semana fora, vou ficar jogando”. Então de certa forma eu não ia pra balada, eu não ia encher a cara, mas eu tinha um convívio social regular. A cada 15 dias eu encontrava com pessoas pra jogar RPG. Eram pessoas de verdade, eu tava interagindo socialmente, percebe? Ficar só no computador ele achava nocivo, mesmo que fosse um MMO e eu estivesse interagindo com outras pessoas, porque aquilo era virtual.</p> |  |
| <p>Entrevistadora: Você mencionou várias vezes que tem interação com as outras pessoas da mesa, desde pensar o que os outros estão fazendo, de ter um olhar pra história que o narrador está trazendo. Como é essa</p>  | <p>Reafirma o RPG como um jogo social, comunitário, trazendo agora, também, as vivências fora do momento de jogo. O RPG aparece como uma “desculpa” para encontrar amigos, como algo em segundo plano diante</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p>interação com as pessoas?</p> <p>Rovena: Eu acho que você está jogando com amigos. Você vai... (pensa) Por exemplo, a gente gosta de cozinhar, todo mundo junto, a gente faz alguma coisa, come na casa do narrador. Sabe? O pessoal faz diversas pausas pra conversar. Pra trazer coisas diferentes! Tecnologia é um assunto muito comum, videogame é outro muito comum, filme, ficção científica... Às vezes aparece política. Então quando você está interagindo com outras pessoas você tem esse tipo de feed . As pessoas te atualizam de coisas, você troca informação. O RPG não é só você estar numa mesa e ficar rolando dado, fazendo anotação. Você está conversando com outras pessoas, você tá interagindo. Às vezes chega alguém em dia de jogo que não tá muito bem, aconteceu alguma coisa na casa dela, e aí? Aí o jogo demora pra começar, todo mundo fica reconfortando aquela pessoa. Acontece. As pessoas têm os seus... Nossa, tá muito difícil falar em português. Tem umas coisas que é difícil de traduzir.</p> <p>Entrevistadora: Tudo bem, pode falar</p> | <p>da importância do acolhimento e da troca entre jogadores, como uma espécie de rede.</p> |
|---|--|

|  |  |
|--|--|
| <p>em inglês.</p> <p>Rovena: As pessoas têm os seus problemas, vai. As suas condições nas suas próprias vidas, nas suas próprias casas e elas acabam trazendo isso pra mesa. Eu acho que jogar RPG, quando você tem essa coisa de ter um contato com as pessoas que é regular e acaba fazendo amizade, essas coisas, você acaba percebendo esse tipo de coisa nas pessoas porque elas acabam trazendo isso pra você. Você também se sente confortável de levar esse tipo de coisa pra eles em dia de jogo. Às vezes nem é relevante pra mesa em si, nem para os seus amigos, às vezes eles não precisam saber. Mas, se você pode confiar naquelas pessoas, o fato da mesa ser regular, por exemplo, todo final de semana ou a cada 15 dias, melhor ainda. Você acaba criando aquele... Vira um hábito, na verdade. Mais do que qualquer coisa, vira um hábito. Porque às vezes você nem está com vontade de jogar, mas você vai.</p> |  |
| <p>Entrevistadora: Então você tem um vínculo com as pessoas também, certo? Mais do que personagens,</p>  | <p>Conta situações que ilustram o vínculo entre jogadores. Aparece como testemunha do grupo.</p> |

mais do que jogadores, tem as pessoas também.

Rovena: É, em “off”, vamos dizer assim. Por trás do jogo isso acontece.

A mesa, as pessoas que eu jogo, a gente já passou por cada coisa! Dentro do próprio grupo mesmo. Se eu fosse te contar ia demorar umas seis horas, sete horas, contando tudo que já aconteceu. Muitos anos jogando. Eu jogo com esse grupo desde 2008, então muita coisa já deu pra ver, pra brigar, voltar amizade, pra sair do jogo, voltar de jogo, terminar namoro com um, arrumar namorada pro outro, sabe esse tipo de coisa? Deu pra ver dois brigando porque queriam ficar juntos, mas mesmo assim ficando separado. Horrível. E por um lado isso é legal, porque quando você fica lembrando você “racha o bico”. Hoje em dia a gente tira sarro de muita coisa.

Um dos jogadores começou a jogar quando ele tinha 16 anos. Ele tinha medo do narrador. Ele nem falava, ele ficava (interpretando, faz como se estivesse paralisada, de olhos arregalados). Imóvel, ele não tinha coragem de falar a ação dele porque

|   |   |
|---|---|
| <p>ele tinha medo do narrador, de tão criança que ele era. Então hoje ele tem 19 e você vê o quanto ele cresceu, o quanto ele mudou. Poxa, esse cara não conseguia falar e hoje ele só fala bobagem? Cala a boca! (ri)</p> <p>Você olha assim: “Tá bom, volta a ser quem você era!” - a gente tira sarro, porque é muito engraçado, você vê uma pessoa passando da adolescência para a fase adulta na sua frente! Ah! (faz uma expressão de estar impressionada) - Que bruxaria é essa? (ri) É muito engraçado, parece que foi ontem que eu comecei a jogar com esse grupo!</p> |   |
| <p>Entrevistador: Parece que você acha importante que as pessoas possam se colocar no lugar dos outros e também de ter essa interação do grupo além da mesa, de criar vínculo, ter essa interação, acompanhar o crescimento das pessoas...</p> <p>Rovena: Eu acho que o RPG acaba se tornando uma desculpa pra você se encontrar com essas pessoas com essa frequência. Ele deixa de ser a parte essencial da coisa quando você conhece essas pessoas e cria essa amizade. Enquanto você não conhece</p>  | <p>Reforça a ideia do RPG como situação de socialização e o vínculo com o grupo, acrescentando ainda usar o jogo para refletir sobre os outros jogadores.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>as pessoas você vai lá pra jogar, o RPG é a parte essencial. Quando você cria uma amizade com essas pessoas, você vai lá pra ver aquelas pessoas. O RPG você joga porque está marcado, mas você tá lá pra ver aquelas pessoas, pra ficar com elas, pra conversar, sabe? Pra ouvir o que elas estão trazendo de novo, esse tipo de coisa. Essa é que a parte que eu acho mais interessante. E é engraçado porque, por exemplo, se tratando de criação de personagem você vê, em cada pessoa que está ali, duas pessoas. Você vê o personagem e você vê a pessoa que tá atrás dele. No meu caso, como eu passo muito tempo “nerdiando” (pensando bastante) a respeito disso, eu fico comparando. No que a pessoa está se assemelhando ao personagem dela e que não...</p> |  |
| <p>Entrevistadora: E como é isso? Ver duas pessoas?</p> <p>Rovena: (Rindo) Opa, to bêbada! To vendo duas pessoas!</p> <p>Eu acho muito legal, porque você compara duas pessoas que são supostamente diferentes, o que elas têm de diferentes? O que elas têm de</p>  | <p>Demonstra uma postura reflexiva quando a relação jogador/personagem, narrador/história testemunhada pela entrevistada durante os jogos, o que parece ampliar sua compreensão das pessoas a sua volta.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>semelhança? Quando um jogador abre a boca pra fazer uma ação do personagem você pensa: “mas ele faria isso se fosse ele? Ou é só o personagem dele? Ele defenderia esse ponto de vista?”. Eu passo muito tempo quieta, na verdade, na mesa. Eu só falo quando eu tenho que falar mesmo, quando alguém dirige a palavra pra mim, mas a maior parte do tempo eu estou assim (interpreta, olhando de um lado para o outro, como se observando pessoas), olhando pra cada um e delirando nessas coisas, comparando, pensando a respeito. Aí o narrador coloca uma situação e eu penso: o que ele quer com isso? “Você encontra um buraco no chão...” bem, será que ele quer que a gente enfie a cabeça dentro ou é pra gente passar direto? Eu fico pensado nisso, por que ele está dizendo isso? Porque também tem a parte do narrador: o que ele quer quando ele propõe uma situação?</p> |   |
| <p>Entrevistadora: Então você também reflete bastante a respeito da dinâmica do jogo, das pessoas...</p> <p>Rovena: É, porque minha cabeça é</p>   | <p>Aponta uma habilidade de prestar atenção em diversas situações e afirma ter desenvolvido esta jogando RPG's Live-Action.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>que nem um iPod: tem multitasking em baixo! Fica um monte de coisas rodando ali atrás, programas no fundo, a memória RAM fica fritando. Eu fico pensando em várias coisas. Eu to aqui conversando com um cara na minha frente e eu consigo ouvir a conversa do outro e saber o que o outro da cozinha está falando.</p> <p>Isso eu aprendi com Live, a despregar partes da mente pra prestar atenção. Eu uso isso no meu serviço também, o pessoal fica louco. (Interpretando) “Puts, você está digitando aí, porque você não faz isso ao invés de dar palpite na conversa dos outros?” Ai, eu não pude deixar de ouvir! (rindo) Eu to concentrada nisso, mas meu ouvido tá concentrado aqui!</p> |  |
| <p>Entrevista: Você mencionou de isto ter se desenvolvido no live, como é que foi isso?</p> <p>Rovena: Porque no live você tinha duzentas pessoas vestidas de preto, numa sala escura, fazendo uma séria de coisas. Há qualquer momento alguém podia te apunhalar pelas costas, você percebe? Podia por você na berlinda e a culpa de alguma merda bem grande ia ser sua. Você</p>   | <p>Ilustra a necessidade dessa atenção multifocal durante um jogo de Live-Action, no qual precisou lidar com diversas demandas ao mesmo tempo.</p> |

tinha que prestar atenção em tudo.

Eu pelo menos comecei com uma personagem que, ai, muito chata. Já era uma personagem pronta, de um “plot” já criado pra ela. Eles estavam procurando um jogador pra essa personagem, ela precisava existir. Eu topei. Só que eu não sabia que o problema atrás dela era tão grande. Era gente que queria me matar de um lado, era gente da minha própria linhagem que queria me matar do outro. O problema estava muito feito. Nossa, eu tava ferrada.

Então eu chegava lá, com meu namorado da época, e ele ia pra um lado e eu: “e agora, eu to sozinha no meio de bando de leão, o que eu faço?” aí um estava conversando ali e eu ficava perto, porque assim, você tem disciplinas em Vampiro que você pode usar. Auspícios é uma delas. Você pode usar Auspícios pra ouvir uma conversa. Só que você tem que gesticular que você está usando uma disciplina, você faz um gesto pra mostrar que você está usando essa disciplina. Então eu não queria chegar lá, ouvindo a conversa, mas eu ficava mais ou menos perto assim, sabe?

|   |                              |
|---|------------------------------|
| <p>(Interpreta, se aproximando, como se prestando atenção aos arredores) Realmente ouvindo a conversa. Sem olhar pra pessoa, a pessoa não reparava que eu estava ouvindo ou que eu podia usar aquilo, mas eu estava. Só que ao mesmo tempo eu tinha que reparar onde meu namorado tava, se tinha algum “urubu” atrás de mim, porque ele era morto de ciúme, não podia chegar um homem perto de mim. Eu tinha que prestar atenção se tinha um cara vindo na minha direção, onde ele estava pra chamar ele ou correr pra em baixo da saia dele e ouvir a conversa dos outros, que podia ser interessante pros meus próprios “plots” que eu tava criando. Ah, e correr atrás da minha senhora, que eu tinha que ficar bajulando ela. Aí eu aprendi meio que a dividir a minha mente pra prestar atenção em muitas coisas. Então quando a gente está jogando em um apartamento pequeno é muito fácil saber onde cada um está e o que cada um está falando. Eu simplesmente escuto e aí eu resolvo qual das conversas eu vou responder primeiro.</p> |                              |
| Entrevista: Você jogou esse live com  | Aponta que, sem a criação de |

um personagem pronto, como é isso?

Rovena: É meio que um teatro, alguém te deu um papel. Só que é um teatro de improviso, porque a partir do momento que você ganha um papel de uma personagem pronta, que já foi definido uma personalidade, que já te falaram como ela é, como ela reage, o que aconteceu, blablabla, a partir daí você pode improvisar em cima, mas não pode sair muito daquele foco do que ela é. Então é mais parecido com um teatro do que com um jogo de RPG mesmo que eu pude criar meu próprio personagem. Eu tinha que pensar o tempo todo nos “plots” em que ela estava envolvida, querendo ou não. Mesmo porque minha cabeça estava na bandeja, só faltava alguém cortar. A faca estava descendo! Você fala: “Ai meu Deus, minha batata está assando! Que hora que queima?”. Era assim o tempo todo. Joguei um ano ou dois desse Live.

Entrevistadora: Bem, vou tentar fazer de novo um resumo do que eu estou entendendo, pra você falar se está certo ou não. Eu percebi, primeiro, que o live te ajudou a ter outra atenção. Que é bem diferente pra você jogar com

personagem, o RPG se torna um teatro de improviso, tendo uma direção que não é própria da jogadora.

|   |   |
|---|---|
| <p>uma personagem que você criou do que uma personagem já criada, já pronta. Já pronta é um teatro, não um RPG.</p> <p>Rovena: É muito diferente. Não que eu não goste, eu aceito, mas é muito diferente. Parece um papel mesmo, que você está interpretando. Ele tem uma diretriz que não é a sua, percebe a diferença? Quando você cria o personagem, você pode dar uma diretriz pra isso. Quando outra pessoa criou a personagem e você vestiu, a diretriz é da outra pessoa.</p>  |   |
| <p>Eu joguei outro Live, que infelizmente acabou, mas que eu gostava muito, que era do meu Narrador atual, que onde eu passava... (pensa) eu estava em off procurando comida! Onde eu passava todo mundo ficava me olhando pra saber se alguma coisa ia acontecer! “Lá vem ela!” sabe, assim? E eu “gente, para de me olhar, eu estou procurando comida! Eu estou em off!” eu ficava besta, eu falava: “tá todo mundo me olhando!”. Mas eu criei uma personagem pra ser fora do padrão do clã e tal. Era Vampiro. Eu tinha criado uma Tremere e ela não</p> | <p>Traz, em contraposição, outra situação de Live Action no qual existiu a criação de personagem, colocada como mais prazerosa e interessante, também por ser possível fugir se um estereótipo.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>era o estereótipo. Eu odeio jogar com estereótipos, “by the way” (a propósito), qualquer tipo. Então ela era muito insana. Eu tinha pegado uma disciplina que simplesmente era pra tacar fogo em qualquer um que aparecesse na minha frente. Vampiro e fogo, você sabe que, belezinha, não combina né? Então o pessoal falava “Pronto, ó o lança-chamas, tá passando, em quem que ela vai atirar?”. Era assim. E eu queria jogar normal, não tinha vontade de matar todo mundo, mesmo porque se matar todo mundo não ia ter Live. Mas tinha gente que merecia. Dá vontade de ai, nossa, esse está na listinha de quem vai virar “barbecue”. Tinha lá: número 1, Fulano, número dois, Cicrano, número 3, Beltrano. E assim vai. O churrasco. Quando vai ser o churrasco? Tá aqui a lista. O pessoal ficava meio impressionado!</p> <p>Eu gostei muito de jogar com essa personagem! Terrivelmente! Justamente porque ela não era o estereótipo do clã.</p> |   |
| <p>Entrevistadora: E como é isso de um estereótipo?</p> <p>Rovena: Então, tem certos padrões</p>   | <p>Fala de sua preferência por uma criação sem direções já dadas, às vezes experimentando o lado oposto</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>que... O próprio jogo traz certos padrões de personagem. Ideias mesmo, dentro dos livros. Personagens prontos pra você usar, esse tipo de coisa. Esses são os estereótipos. No caso dos Tremeres, eles são muito leais a uma hierarquia dentro do clã. E minha personagem: “hierarquia? Quem?”. Ela só seguia, ela só aceitava e só obedecia a hierarquia quando era interessante pra ela. Ela não estava nem aí. Ela favorecia quem era interessante pra ela e ela aceitava o mando de quem fosse interessante pra ela. Tanto que eu tive problema na cidade de São Paulo com o príncipe. Falei: não aceito você, você é um besta. Falei: você é ridículo, não sou obrigada, tá? Fala com “meu face”, porque comigo você não vai falar. Mais ou menos assim. E eu tive problema com ele o Live todo, tanto que eu fui obrigada a por no barbecue “príncipe fulano de tal”. Primeiro da lista.</p> | <p>do recomendado/estereotipado.</p>  |
| <p>Entrevistadora: Então é diferente jogar um Live com um personagem que você criou do que um personagem já pronto. E, também, você gosta de explorar coisas fora do</p>  | <p>Reforça o prazer de se distanciar do estereotipo e da dinâmica estabelecida entre personagens no jogo, diferenciando esta relação entre personagens da relação entre</p> |

|   |                   |
|---|-------------------|
| <p>que é trazido no livro, fora do que...</p> <p>Rovena: Do que é esperado! Apesar de que assim era legal porque tinha eu, tinha outro Tremere que era muito “low profile” pra estar em qualquer classificação e tinha outra Tremere que ela era o estereótipo do clã. Então era eu, que era totalmente o oposto, e ela. E a gente ficava se batendo de frente o tempo todo. Esse tipo de coisa também era legal, porque além de eu estar enfrentando a cidade inteira e o príncipe, eu tinha que enfrentar a bendita da Tremere que ficava na minha aba. “Sai de mim, encosto! Para de me perturbar” (rindo), sabe, essa coisa? Eu detestava, mas, ao mesmo tempo, eu gostava, porque isso era divertido, ter que aturar aquela criatura lá. E eu não tinha problema nenhum em “off” com ela. Estava nem aí pra mim, não cheirava e nem fedia como pessoa. Não conhecia muito, beleza. Nunca foi minha melhor amiga, esquece. Só que a personagem dela era um pé no saco. (Interpretando) “Ai, eu vou morrer, vou enforcar essa mina!” e não era por causa dela, era da personagem dela.</p> | <p>jogadores.</p> |
|---|-------------------|

|   |   |
|---|---|
| <p>O Live foi muito legal, enquanto eu joguei. É que as coisas que acontecem em “off” acabam com a situação. Fiz um monte, causei! Porque eu arrumei um namorado que era de uma cidade que estava fora do Live, porque eles causaram no Live. Aí eu tive que sair, porque eu estava namorando esse cara, “whatever” (tanto faz). Aí você perde a diversão por causa do “off”. Eu falei: droga! Mas logo depois também o Live acabou, não demorou muito. O povo não jogou muito mais tempo.</p>  | <p>Mostra o jogo como dependente, também, de situações de vida alheias a este, como um namoro, por exemplo.</p>   |
| <p>Entrevistadora: Então quando você faz uma personagem, você gosta de se dedicar a criar ele, você pensa também na história do estereótipo, podendo também se colocar em outro olhar. Dá pra perceber também a relação com os outros jogadores, também usando essa parte em “off” quando você vai na mesa jogar, também tem uma relação com as pessoas ali, não só com o jogo. E tem também essa coisa de você preferir criar a personagem, a só interpretar.</p> <p>Rovena: Bingo! É isso, basicamente é isso. Eu gosto muito de RPG, desde que eu comecei, fiquei muito “vício”.</p> | <p>Fala dos jogos de RPG em si como importantes em sua vida, mesmo que eletrônicos. Comenta do MMO como algo “viciante” por uma liberdade de direção do personagem.</p> |

Acho que quando eu começava a jogar muito MMO, meu terapeuta dizia “Ih, ela não tá bem!”. E eu já gastei muito dinheiro, muito dinheiro, com MMO. Coisas assim de estourar o limite do cartão de crédito. Dava pra comprar três dolls com isso. Imagina o tamanho do vício! Mas aí você para e pensa, não que eu me desculpe, mas naquele momento era como se eu estivesse precisando daquilo.

Eu tenho um problema sério com jogo online, é muito viciante pra mim. Principalmente se tratando de RPG, que você definir pra onde você vai, você anda livremente, mata o NPC que você quer, mesmo precisando dele depois. “Matei! Droga...”

## **Anexo X – Entrevista acerca da criação de personagens em RPG single player**

Entrevistadora: Então, eu gostaria de perguntar como é o seu Shepard, de Mass Effect.

Anderson: Nossa, é que eu joguei várias vezes...

Entrevistadora: Pode contar de qualquer um deles. Ou todos, também.

Anderson: É, eu fiz um masculino, tentando fazer uma cara mais parecida com a minha da primeira vez. Todo mundo sempre tenta, acho. Aí no segundo eu tentei usar a Shepard feminina, a mulher, mas o básico, porque aí eu já estava com preguiça de fazer, porque demora pra caramba. O terceiro eu peguei o masculino básico, o rosto que eles deixam como padrão lá. E é isso. Foi um de cada, pra testar mesmo. Mas não sei... que mais que eu falo?

Entrevistadora: Fala o que você preferir...

Anderson: Mas não tem uma pergunta chave?

Entrevistadora: Sim. Esta é uma pergunta pra começar a pensar sobre o assunto, depois vem a pergunta-chave.

Anderson: Mas é uma?

Entrevistadora: Sim.

Anderson: Nossa! Achei que era um questionário....

Entrevistadora: Não, é aberta, bem livre, você fala como quiser.

Anderson: A história em si, fazendo o rosto não modifica muito. É mais algo “olha só! Eu to lá!”. Você se vê na história e eu acho que gera uma identificação maior. Porque quando eu joguei pela primeira vez, que eu fiz o meu rosto, eu joguei tentando seguir o que eu faria. Aí depois não, “ah! eu não escolhi essa opção, então vamos ver o que acontece”. É basicamente isso.

Tem dois Mass Effect, então depois você vai seguindo. Você transcreve as suas ações e seu personagem pro outro, tem uma continuidade. É como se fosse um RPG, mesmo. Você se sente identificado ali. E como na maior parte dos diálogos, na cinemática, você vê o seu rosto, você se vê identificado, é tipo um filminho, assim. Um épico em que você está lá e você fala “olha, que bacana”.

Mas, não sei, vendo outras jogarem, que nem minha irmã, eu vejo que não é todo mundo que tem essa preocupação em se identificar. É que o videogame as pessoas já estão tão acostumadas a pegar algum outro personagem, às vezes eles não se importam muito em modificar o rosto e tudo mais. E mesmo que você coloque seu nome lá, você é o comandante Shepard. Às vezes rola uma dissociação. Acho que é isso.

Entrevistadora: E como é pra você criar um personagem pra esse jogo single-player...

Anderson: Que te dão essa possibilidade...

Entrevistadora: É, quando te dão essa possibilidade.

Anderson: Normalmente é uma coisa bem cosmética mesmo. Você faz o seu personagem, você nunca vê ele. Pelo menos nos da Bethesda<sup>71</sup>, o Fallout<sup>72</sup>, o Skyrim, é assim: você nunca vê seu personagem. E você também não tem voz, nem nada. Então é um pouco diferente. O Mass Effect é um pouco cinemático. Você ouve a voz do Shepard, não é a sua, mas tudo bem, é uma voz bacana. E normalmente é justamente o Mass Effect ter essa possibilidade de escolha em pontos chaves e elas vão continuando na história. Você vê até que muda bastante dependendo uma coisa da outra.

---

<sup>71</sup> Bethesda: Empresa desenvolvedora de jogos situada nos Estados Unidos da América.

<sup>72</sup> Fallout: Série de jogos de RPG single-player situados num mundo pós-apocalíptico, desenvolvidos pela Bethesda.

Na maior parte dos jogos single-player que você faz essa customização é meio sandbox<sup>73</sup>, assim. Também, Skryrim<sup>74</sup> tem possibilidades, mas é infinito! No final das contas você acaba que algumas ações você pode reverter elas, pelo que eu me lembro. Eu não joguei tanto assim. No Fallout também, tem umas ações pela história, mas ela não se modifica tanto, você não se sente impelido a (pensa)... a realmente ponderar em fazer as escolhas, de acordo com o que você... no que eu faria nessa posição.

E tem outros jogos, como os jogos de luta em que você pode criar seu personagem, mas ele é mais pela diversão mesmo. Você não carrega uma história, um peso sobre isso. Então acho que uma coisa bem mais cosmética em outros jogos mesmo, você faz se você quiser...

Entrevistadora: Hm, você está dizendo que os outros jogos não tem esse peso da história, das suas escolhas...

Anderson: É o que eu acho... Não joguei tanto...

Entrevistadora: mas Mass Effect você entende que tem?

Anderson: Eu acho que tem, justamente porque eu joguei os dois. O primeiro você fala “ah, fiz umas escolhas aí...”. Aí no segundo você vê que umas escolhas meio idiotas, meio banais “ah, não vai acontecer nada”, acontece. Ele modifica um pouco a história: você encontra o personagem, tem uma missãozinha a mais, um diálogo. E falaram que nesse três também... Tem umas opções que xis, você fez aleatoriamente, que vão ter um peso na história. Então você se preocupa bastante: o que vai acontecer? Porque pra você descobrir o que aconteceria se você tivesse feito outra escolha, você vai ter que voltar a jogar o primeiro. E eles são longos. Não é “vou jogar e vou ver o que acontece”. Tem uma série de opções. É como se fosse meio que a vida

---

<sup>73</sup> “Sandbox”: Jogos de mundo aberto no qual o personagem ter possibilidades menos limitadas do que o de costume, sendo possível trilhar o caminho de sua preferência.

<sup>74</sup> The Elder Scrolls V: Skyrim: Quinto jogo da série de RPG single-player de fantasia medieval, desenvolvido pela Bethesda.

mesmo, você faz as opções e lá na frente, você nem imagina que aconteceria alguma coisa, tem uma mudança.

Entrevistadora: Como é ter que pensar nessas escolhas que aparecem no jogo?

Anderson: Hm, nossa, nunca pensei nisso. Não sei, é uma coisa meio automática. Você pensa: o que eu faria? O que seria mais vantajoso em termos do jogo? Às vezes uma coisa não coincide com a outra, o que seria melhor pro jogo você fala “hm, eu acho que eu não faria esse tipo de escolha”. Porque basicamente são várias escolhas morais que o Mass Effect dá. Não é um “Ah, vou fazer essa missão ou não porque ela dá dinheiro ou não”. Às vezes uma civilização é destruída ou alguma... Ah, é sempre alguma coisa assim: “o que é que eu tenho que fazer?”. Mas não sei, é basicamente o que eu... é sempre meio automático: “o que eu faria?”. Porque certos jogos, tipo Sim City<sup>75</sup>, você não tem uma decisão moral. É sempre o que é mais vantajoso. Você sempre vai por isso, assim. No caso dessa decisão moral, é puramente moral mesmo. Você tem que ver o que você considera certo. Mesmo que seja um jogo de fantasia, que não vai ter peso mesmo na sua vida real, tem peso pra aquela história, pra aquela narrativa. Você quer saber o que acontece, as consequências das suas escolhas.

Entrevistadora: Vou tentar dar uma resumida do que eu entendi até agora: outros jogos não dão tanta... suas escolhas não tem um peso tão grande, ou elas não tem uma conotação moral, tem uma conotação mais estratégica mesmo...

Anderson: É que eu joguei poucos jogos que te dão essas opções morais. Normalmente são RPGs, né? Os outros jogos, eles não te dão opção nenhuma. Você joga e acabou. Mas o que eu joguei foi o Skyrim e o Fallout. O Fallout 3, que ele te dá muitas opções morais. Tantas quanto Mass Effect, só que a coisa é um pouco diferente. Primeiro que a identificação com o

---

<sup>75</sup> Sim City: Simulador no qual se pode criar e administrar uma cidade.

personagem... É sempre em primeira pessoa, então basicamente não tem nem customização.... A customização de personagem nem é tão importante, porque na verdade ele te deixa num ângulo de visão que você já se identifica, que é a primeira pessoa. E mesmo as decisões morais que você pode fazer, logo no começo você pode detonar com uma bomba atômica uma cidade ou não. Só que o jogo te dá muitas opções e te dá uma ambientação muito diferente do Mass Effect. Lá é um mundo pós-apocalíptico, tudo mais. Todas as decisões, elas tem sempre um efeito muito ruim sobre você. Nunca tem um efeito que você se sente bem, assim. No Fallout você sempre faz uma escolha, você sempre se ferra, porque sempre vai ter alguém que vai ficar bravo com você e vai querer te matar. Então depois de um tempo você nem encana muito com a decisão moral, porque você fala: “vou me ferrar mesmo, alguém sempre vai querer me matar nesse jogo. Então tudo bem, posso fazer qualquer coisa e ver o que acontece.” Você basicamente joga pra ver o que acontece. Talvez essa tenha sido a intenção do pessoal quando fez o jogo, porque ele se passa num mundo pós-apocalíptico, então lei e moral são coisas que ficam totalmente diferentes num mundo assim.

Mass Effect ainda é um mundo com leis, é tudo certinho. Você seria uma força da lei. Você começa com um cara do exercito, uma coisa assim. E você tá sempre tentando salvar o universo, o que é uma coisa “do bem”.

Então talvez, não sei. Talvez seja uma coisa pela ambientação mesmo. Carrega um peso diferente de outros jogos.

Entrevistadora: E como é que você se sente nas situações em que você tem essa escolha moral que tem um peso na história. Como você se sente quando você tem de tomar essa decisão?

Anderson: Hm, é meio difícil, né? É como se você tivesse fazendo uma escolha importante na sua vida. Eu lembro que tinha, acho que era no primeiro, que você podia matar ou salvar uma raça alien. Uma raça que era meio assassina, que era perigosa. E você não sabe o que fazer, sei lá, qualquer uma das opções carrega consequências. Se você deixar eles viverem, pode acontecer

deles voltarem e te matarem, matarem todo mundo. Ou não. Ou eles começam do zero. Mas você nunca tem a certeza do que vai acontecer depois.

É isso que é legal, né? Pelo menos na primeira vez que você joga você tem uma escolha. A segunda vez, você já sabe mais ou menos, porque é sempre a mesma história. Sempre os mesmos pontos. Afinal de contas é um jogo, de videogame ainda, então é sempre meio padronizado. Então você pondera mesmo. Você pondera como se fosse uma decisão da vida real. Eu pelo menos, quando joguei a primeira vez mesmo, é o que eu senti. Não sei quantas outras pessoas né, que isso aconteceria...

Entrevistadora: O que é legal nessa história de não saber o que vai acontecer?

Anderson: Ah... É que você quer ver quais serão as consequências. Se a consequência vai te ajudar, te atrapalhar, ou os dois. E... (pensa) é isso. Às vezes você também pode fazer uma decisão que não é o que você faria, mas você fica curioso em saber: o que são as ramificações dessa decisão? Porque toda decisão tem uma série de consequências. Não é uma só. Eles tiveram esse cuidado. Uma série de consequências por uma decisão. Então elas vão se acumulando, conforme o tempo. É mais movido pela curiosidade mesmo de saber: o que acontece, se eu fizer essa decisão? Aliás, ainda que você se identifica com o personagem. "Se eu escolhesse isso, como que vai acontecer, já que eu to inserido nessa história, o que aconteceria se eu decidisse assim? O que aconteceria se eu não seguisse a minha cabeça e decidisse de outro jeito?" Uma decisão ruim, por exemplo, seria...

Entrevistadora: Então abre, de uma certa forma, pra você ver reflexos de decisões suas, que você tomaria ou não, e também uma questão de curiosidade, saber o que acontece: quando você faz uma escolha, quais são as consequências dela.

Anderson: Mesmo porque isso são consequências que são só pro jogo. Você não tem consequências na sua vida. Então você se sente mais relaxado, daí. "Vou tomar umas decisões que eu seguiria, que eu não seguiria, uma decisão

movida não pela... que eu não seguiria normalmente, o que acontece?”. Se for ruim você volta. Tudo bem que é demorado, mas você tem a opção de voltar e começar tudo de novo.

Entrevistadora: Então não tendo consequências na vida real você poderia experimentar com mais liberdade?

Anderson: É, você pode fazer experimentações. Na vida real, se você toma uma péssima decisão, você não tem como voltar atrás. Meio que tem que aguentar ela até... Às vezes as consequências seguem por muito tempo, então você tem que tomar um certo cuidado. Diferentemente do jogo que rola essa experimentação. Acho que até nos jogos em que você não se sente tão impelido, você tem essa coisa da experimentação. Pelo menos em vários jogos, dá pra ver que várias pessoas jogam assim: “ah, vou liberar todo aquele instinto assassino e seguir fazendo tudo de errado, porque não tem consequência mesmo”, seria tipo uma válvula de escape. Baseada nisso.

Entrevistadora: Ok, eu entendi que o primeiro personagem que você faz toma as decisões que você tomaria e aí você depois faz outros personagens pra experimentar outras coisas que você não teria feito. Alguns jogos não te dão uma opção tão livre disso...

Anderson: Ou é bem cosmética essa decisão. Qualquer coisa que você fale ou você faça no jogo de RPG a consequência é sempre a mesma, sabe? No Mass Effect acontece isso, mas é uma coisa mais sutil. Você vê: “Ah, que droga! A mesma decisão que eu fiz deu na mesma!”. Mas nos outros jogos é mais fácil. Você tem a ilusão de que está fazendo uma escolha, mas não tá escolhendo nada. Você segue o mesmo caminho sempre.

No Mass Effect acontece isso, pensando bem, tem uma história básica. As ramificações dela não alteram exatamente a história básica, mas as pequenas decisões que você vê o que acontece. Às vezes tem umas consequências vantajosas ou não pra você no futuro. Os outros jogos não: você fala um sim ou

um não e parou por aí. É bem ilusório. Pelo menos os poucos jogos que eu joguei, que tem essa possibilidade de decisão.

Entrevistadora: A criação do personagem então ficaria uma coisa mais de aparências, de enfeite, do que uma coisa que tem um peso maior. Mas quando tem esse peso é mais uma questão de experimentar, de curiosidade, de ver consequências das decisões que você pode tomar e ver isso se refletir na história, então?

Anderson: É, porque você constrói o personagem pra se identificar no jogo. É uma ferramenta pra você não ter que pegar um personagem já pronto. Tem vantagens e desvantagens pra cada uma das opções. Se deixar o jogador criar o personagem, você auxilia nessa identificação, mas vários jogos não aproveitam isso. Eles fazem você criar o personagem e depois poderia estar com qualquer outra pessoa que a identificação que você perdão um tempão fazendo pro seu personagem não serve pra nada. Realmente é uma coisa que te dá uma ilusão mesmo. Acho que é só isso.

## Anexo XI – Tabela de explicitação de sentido da terceira entrevista

| Fala do entrevistado   | Explicitação de sentido   |
|--|---|
| Aquecimento: Conte-me acerca de seu Shepard, de Mass Effect.   |   |
| <p>Anderson: Nossa, é que eu joguei várias vezes...</p> <p>Entrevistadora: Pode contar de qualquer um deles. Ou todos, também.</p> <p>Anderson: É, eu fiz um masculino, tentando fazer uma cara mais parecida com a minha da primeira vez. Todo mundo sempre tenta, acho. Aí no segundo eu tentei usar a Shepard feminina, a mulher, mas o básico, porque aí eu já estava com preguiça de fazer, porque demora pra caramba. O terceiro eu peguei o masculino basicão, o rosto que eles deixam como padrão lá. E é isso. Foi um de cada, pra testar mesmo. Mas não sei... que mais que eu falo?</p> | <p>Conta que fez, num primeiro momento, um personagem parecido consigo e, depois, criou outros personagens, não customizados, para experimentar.</p>  |
| <p>Anderson: A história em si, fazendo o rosto não modifica muito. É mais algo “olha só! Eu to lá!”. Você se vê na história e eu acho que gera uma identificação maior. Porque quando eu joguei pela primeira vez, que eu fiz o meu rosto, eu joguei tentando seguir</p>   | <p>Conta que a aparência não interfere na história, servindo apenas para uma identificação do entrevistado com o personagem. Este primeiro personagem seguiria decisões que Anderson acredita que tomaria, experimentando outras decisões com</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>o que eu faria. Aí depois não, “ah! eu não escolhi essa opção, então vamos ver o que acontece”. É basicamente isso.</p>   | <p>outros personagens mais tarde.</p>  |
| <p>Tem dois Mass Effect, então depois você vai seguindo. Você transcreve as suas ações e seu personagem pro outro, tem uma continuidade. É como se fosse um RPG, mesmo. Você se sente identificado ali. E como na maior parte dos diálogos, na cinemática, você vê o seu rosto, você se vê identificado, é tipo um filminho, assim. Um épico em que você está lá e você fala “olha, que bacana”.</p>                   | <p>As decisões tomadas tem uma continuidade e é relatada uma identificação com o personagem, que aparece como “bacana”.</p>                            |
| <p>Mas, não sei, vendo outras jogarem, que nem minha irmã, eu vejo que não é todo mundo que tem essa preocupação em se identificar. É que o videogame as pessoas já estão tão acostumadas a pegar algum outro personagem, às vezes eles não se importam muito em modificar o rosto e tudo mais. E mesmo que você coloque seu nome lá, você é o comandante Shepard. Às vezes rola uma dissociação. Acho que é isso.</p> | <p>Comenta que nem todas as pessoas visam se identificar e nota que a identificação estabelecida em Mass Effect nem sempre é tão bem estabelecida.</p> |
| <p>Questão Desencadeadora: Como é, pra você, criar um personagem pra esse RPG single-player?</p>   |  |

|  |   |
|--|---|
| <p>Anderson: Normalmente é uma coisa bem cosmética mesmo. Você faz o seu personagem, você nunca vê ele. Pelo menos nos da Bethesda, o Fallout, o Skyrim, é assim: você nunca vê seu personagem. E você também não tem voz, nem nada. Então é um pouco diferente. O Mass Effect é um pouco cinematográfico. Você ouve a voz do Shepard, não é a sua, mas tudo bem, é uma voz bacana. E normalmente é justamente o Mass Effect ter essa possibilidade de escolha em pontos-chaves e elas vão continuando na história. Você vê até que muda bastante dependendo uma coisa da outra.</p> <p>Na maior parte dos jogos single-player que você faz essa customização é meio sandbox, assim. Também, Skyrim tem possibilidades, mas é infinito! No final das contas você acaba que algumas ações você pode reverter elas, pelo que eu me lembro. Eu não joguei tanto assim. No Fallout também, tem umas ações pela história, mas ela não se modifica tanto, você não se sente impelido a (pensa)... a realmente ponderar em fazer as escolhas, de acordo com o que você... no que eu faria nessa</p> | <p>Coloca a criação de personagem como um elemento mais estético, não tão significativo na maioria dos jogos. Mass Effect é, porém, colocado em oposição, sendo colocado pelo entrevistado como um jogo no qual suas decisões tem “peso”.</p> |
|--|---|

|   |  |
|---|--|
| <p>posição.</p> <p>E tem outros jogos, como os jogos de luta em que você pode criar seu personagem, mas ele é mais pela diversão mesmo. Você não carrega uma história, um peso sobre isso. Então acho que uma coisa bem mais cosmética em outros jogos mesmo, você faz se você quiser...</p>  |  |
| <p>Entrevistadora: Hm, você está dizendo que os outros jogos não tem esse peso da história, das suas escolhas...</p> <p>Anderson: É o que eu acho... Não joguei tanto...</p> <p>Entrevistadora: mas Mass Effect você entende que tem?</p> <p>Anderson: Eu acho que tem, justamente porque eu joguei os dois. O primeiro você fala “ah, fiz umas escolhas aí...”. Aí no segundo você vê que umas escolhas meio idiotas, meio banais “ah, não vai acontecer nada”, acontece. Ele modifica um pouco a história: você encontra o personagem, tem uma missãozinha a mais, um diálogo. E falaram que nesse três também... Tem umas opções que xis, você fez aleatoriamente, que vão ter</p> | <p>Fala sobre as escolhas em Mass Effect, como estas primeiramente parecem sem objetivo, mas depois se percebe que alteram a história. Aponta ser difícil jogar novamente para experimentar todas as escolhas.</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p>um peso na história. Então você se preocupa bastante: o que vai acontecer? Porque pra você descobrir o que aconteceria se você tivesse feito outra escolha, você vai ter que voltar a jogar o primeiro. E eles são longos. Não é “vou jogar e vou ver o que acontece”. Tem uma série de opções. É como se fosse meio que a vida mesmo, você faz a opções e lá na frente, você nem imagina que aconteceria alguma coisa, tem uma mudança.</p>   |  |
| <p>Entrevistadora: Como é ter que pensar nessas escolhas que aparecem no jogo?</p> <p>Anderson: Hm, nossa, nunca pensei nisso. Não sei, é uma coisa meio automática. Você pensa: o que eu faria? O que seria mais vantajoso em termos do jogo? Às vezes uma coisa não coincide com a outra, o que seria melhor pro jogo você fala “hm, eu acho que eu não faria esse tipo de escolha”. Porque basicamente são várias escolhas morais que o Mass Effect dá. Não é um “Ah, vou fazer essa missão ou não porque ela dá dinheiro ou não”. Às vezes uma civilização é destruída ou alguma...</p> | <p>Coloca a decisão em Mass Effect como algo “automático”, por ser moral. Aos olhos do entrevistado, você faz aquilo que lhe parece certo.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>Ah, é sempre alguma coisa assim: “o que é que eu tenho que fazer?”. Mas não sei, é basicamente o que eu... é sempre meio automático: “o que eu faria?”. Porque certos jogos, tipo Sim City, você não tem uma decisão moral. É sempre o que é mais vantajoso. Você sempre vai por isso, assim. No caso dessa decisão moral, é puramente moral mesmo. Você tem que ver o que você considera certo. Mesmo que seja um jogo de fantasia, que não vai ter peso mesmo na sua vida real, tem peso pra aquela história, pra aquela narrativa. Você quer saber o que acontece, as consequências das suas escolhas.</p> |  |
| <p>Entrevistadora: Vou tentar dar uma resumida do que eu entendi até agora: outros jogos não dão tanta... suas escolhas não tem um peso tão grande, ou elas não tem uma conotação moral, tem uma conotação mais estratégica mesmo...</p> <p>Anderson: É que eu joguei poucos jogos que te dão essas opções morais. Normalmente são RPGs, né? Os outros jogos, eles não te dão opção nenhuma. Você joga e acabou. Mas o que eu joguei foi o Skyrim e o</p>  | <p>Coloca a ambientação na qual o jogo se dá como um elemento que afeta o valor dado às escolhas feitas.</p> |

Fallout. O Fallout 3, que ele te dá muitas opções morais. Tantas quanto Mass Effect, só que a coisa é um pouco diferente. Primeiro que a identificação com o personagem... É sempre em primeira pessoa, então basicamente não tem nem customização.... A customização de personagem nem é tão importante, porque na verdade ele te deixa num ângulo de visão que você já se identifica, que é a primeira pessoa. E mesmo as decisões morais que você pode fazer, logo no começo você pode detonar com uma bomba atômica uma cidade ou não. Só que o jogo te dá muitas opções e te dá uma ambientação muito diferente do Mass Effect. Lá é um mundo pós-apocalíptico, tudo mais. Todas as decisões, elas tem sempre um efeito muito ruim sobre você. Nunca tem um efeito que você se sente bem, assim. No Fallout você sempre faz uma escolha, você sempre se ferra, porque sempre vai ter alguém que vai ficar bravo com você e vai querer te matar. Então depois de um tempo você nem encana muito com a decisão moral, porque você fala: "vou me ferrar mesmo, alguém sempre vai querer

|   |  |
|---|--|
| <p>me matar nesse jogo. Então tudo bem, posso fazer qualquer coisa e ver o que acontece.” Você basicamente joga pra ver o que acontece. Talvez essa tenha sido a intenção do pessoal quando fez o jogo, porque ele se passa num mundo pós-apocalíptico, então lei e moral são coisas que ficam totalmente diferentes num mundo assim.</p> <p>Mass Effect ainda é um mundo com leis, é tudo certinho. Você seria uma força da lei. Você começa com um cara do exercito, uma coisa assim. E você tá sempre tentando salvar o universo, o que é uma coisa “do bem”.</p> <p>Então talvez, não sei. Talvez seja uma coisa pela ambientação mesmo. Carrega um peso diferente de outros jogos.</p> |  |
| <p>Entrevistadora: E como é que você se sente nas situações em que você tem essa escolha moral que tem um peso na história. Como você se sente quando você tem de tomar essa decisão?</p> <p>Anderson: Hm, é meio difícil, né? É como se você tivesse fazendo uma escolha importante na sua vida. Eu</p>  | <p>Traz as escolhas no jogo como semelhante a decisões importantes da vida real, mas apenas da primeira vez que se joga, existindo a possibilidade de experimentar outras escolhas depois.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>lembro que tinha, acho que era no primeiro, que você podia matar ou salvar uma raça alien. Uma raça que era meio assassina, que era perigosa. E você não sabe o que fazer, sei lá, qualquer uma das opções carrega consequências. Se você deixar eles viverem, pode acontecer deles voltarem e te matarem, matarem todo mundo. Ou não. Ou eles começam do zero. Mas você nunca tem a certeza do que vai acontecer depois.</p> <p>É isso que é legal, né? Pelo menos na primeira vez que você joga você tem uma escolha. A segunda vez, você já sabe mais ou menos, porque é sempre a mesma história. Sempre os mesmos pontos. Afinal de contas é um jogo, de videogame ainda, então é sempre meio padronizado. Então você pondera mesmo. Você pondera como se fosse uma decisão da vida real. Eu pelo menos, quando joguei a primeira vez mesmo, é o que eu senti. Não sei quantas outras pessoas né, que isso aconteceria...</p> |   |
| <p>Entrevistadora: O que é legal nessa história de não saber o que vai acontecer?</p> <p>Anderson: Ah... É que você quer ver</p>   | <p>Fala da curiosidade de saber as ramificações e consequências de suas escolhas no jogo.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>quais serão as consequências. Se a consequência vai te ajudar, te atrapalhar, ou os dois. E... (pensa) é isso. Às vezes você também pode fazer uma decisão que não é o que você faria, mas você fica curioso em saber: o que são as ramificações dessa decisão? Porque toda decisão tem uma série de consequências. Não é uma só. Eles tiveram esse cuidado. Uma série de consequências por uma decisão. Então elas vão se acumulando, conforme o tempo. É mais movido pela curiosidade mesmo de saber: o que acontece, se eu fizer essa decisão? Aliás, ainda que você se identifica com o personagem. “Se eu escolhesse isso, como que vai acontecer, já que eu to inserido nessa história, o que aconteceria se eu decidisse assim? O que aconteceria se eu não seguisse a minha cabeça e decidisse de outro jeito?” Uma decisão ruim, por exemplo, seria...</p> |   |
| <p>Entrevistadora: Então abre, de uma certa forma, pra você ver reflexos de decisões suas, que você tomaria ou não, e também uma questão de curiosidade, saber o que acontece: quando você faz uma escolha, quais</p>  | <p>Coloca que, apesar de existir um peso das decisões durante o jogo, pode se sentir relaxado, pois não há consequências para a vida real e é possível jogar novamente. O jogo aparece como espaço de</p> |

|   |                        |
|---|------------------------|
| <p>são as consequências dela.</p> <p>Anderson: Mesmo porque isso são consequências que são só pro jogo. Você não tem consequências na sua vida. Então você se sente mais relaxado, daí. “Vou tomar umas decisões que eu seguiria, que eu não seguiria, uma decisão movida não pela... que eu não seguiria normalmente, o que acontece?”. Se for ruim você volta. Tudo bem que é demorado, mas você tem a opção de voltar e começar tudo de novo.</p> <p>Entrevistadora: Então não tendo consequências na vida real você poderia experimentar com mais liberdade?</p> <p>Anderson: É, você pode fazer experimentações. Na vida real, se você toma uma péssima decisão, você não tem como voltar atrás. Meio que tem que aguentar ela até... Às vezes as consequências seguem por muito tempo, então você tem que tomar um certo cuidado. Diferentemente do jogo que rola essa experimentação. Acho que até nos jogos em que você não se sente tão impelido, você tem essa coisa da experimentação. Pelo menos em</p> | <p>experimentação.</p> |
|---|------------------------|

|   |   |
|---|---|
| <p>vários jogos, dá pra ver que várias pessoas jogam assim: “ah, vou liberar todo aquele instinto assassino e seguir fazendo tudo de errado, porque não tem consequência mesmo”, seria tipo uma válvula de escape. Baseada nisso.</p>   |   |
| <p>Entrevistadora: Ok, eu entendi que o primeiro personagem que você faz toma as decisões que você tomaria e aí você depois faz outros personagens pra experimentar outras coisas que você não teria feito. Alguns jogos não te dão uma opção tão livre disso...</p> <p>Anderson: Ou é bem cosmética essa decisão. Qualquer coisa que você fale ou você faça no jogo de RPG a consequência é sempre a mesma, sabe? No Mass Effect acontece isso, mas é uma coisa mais sutil. Você vê: “Ah, que droga! A mesma decisão que eu fiz deu na mesma!”. Mas nos outros jogos é mais fácil. Você tem a ilusão de que está fazendo uma escolha, mas não tá escolhendo nada. Você segue o mesmo caminho sempre.</p> <p>No Mass Effect acontece isso, pensando bem, tem uma história</p> | <p>Reflete que as escolhas feitas no jogo são, em grande parte, ilusórias, por não alterarem o enredo principal do jogo. Apesar disso, aponta que as decisões em Mass Effect proporcionam mais mudanças do que em outros jogos.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>básica. As ramificações dela não alteram exatamente a história básica, mas as pequenas decisões que você vê o que acontece. Às vezes tem umas consequências vantajosas ou não pra você no futuro. Os outros jogos não: você fala um sim ou um não e parou por aí. É bem ilusório. Pelo menos os poucos jogos que eu joguei, que tem essa possibilidade de decisão.</p>  |   |
| <p>Entrevistadora: A criação do personagem então ficaria uma coisa mais de aparências, de enfeite, do que uma coisa que tem um peso maior. Mas quando tem esse peso é mais uma questão de experimentar, de curiosidade, de ver consequências das decisões que você pode tomar e ver isso se refletir na história, então?</p> <p>Anderson: É, porque você constrói o personagem pra se identificar no jogo. É uma ferramenta pra você não ter que pegar um personagem já pronto. Tem vantagens e desvantagens pra cada uma das opções. Se deixar o jogador criar o personagem, você auxilia nessa identificação, mas vários jogos não aproveitam isso. Eles fazem você criar o personagem e</p> | <p>Coloca a criação de personagem como uma ferramenta para se identificar no jogo, identidade que acaba sendo ilusória e mal utilizada pelo jogo.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>depois poderia estar com qualquer outra pessoa que a identificação que você perdão um tempão fazendo pro seu personagem não serve pra nada. Realmente é uma coisa que te dá uma ilusão mesmo. Acho que é só isso.</p> |  |
|--|--|